

MARS 1987

DRAGON RADIEUX

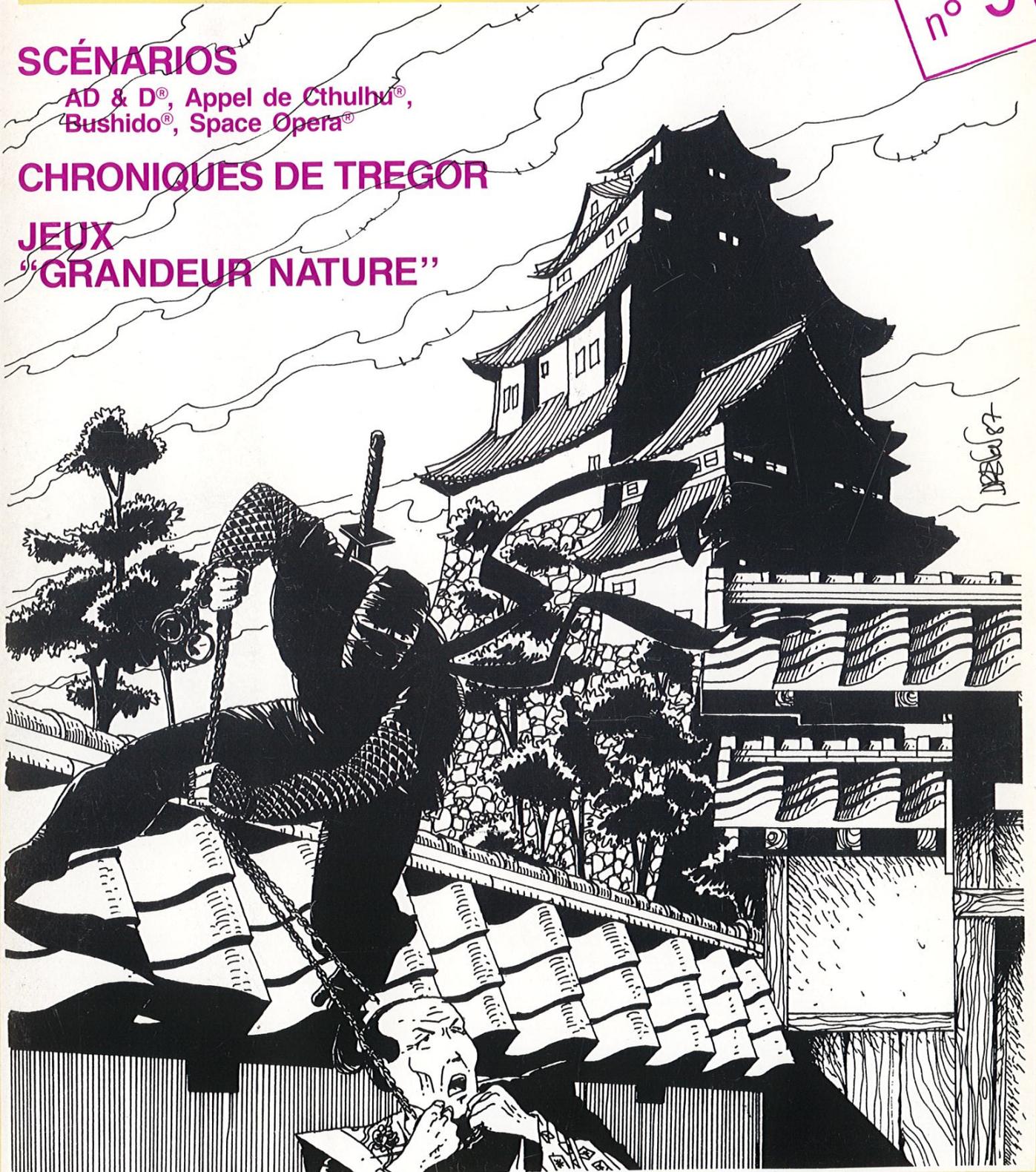
n° 9

SCÉNARIOS

AD & D®, Appel de Cthulhu®,
Bushido®, Space Opera®

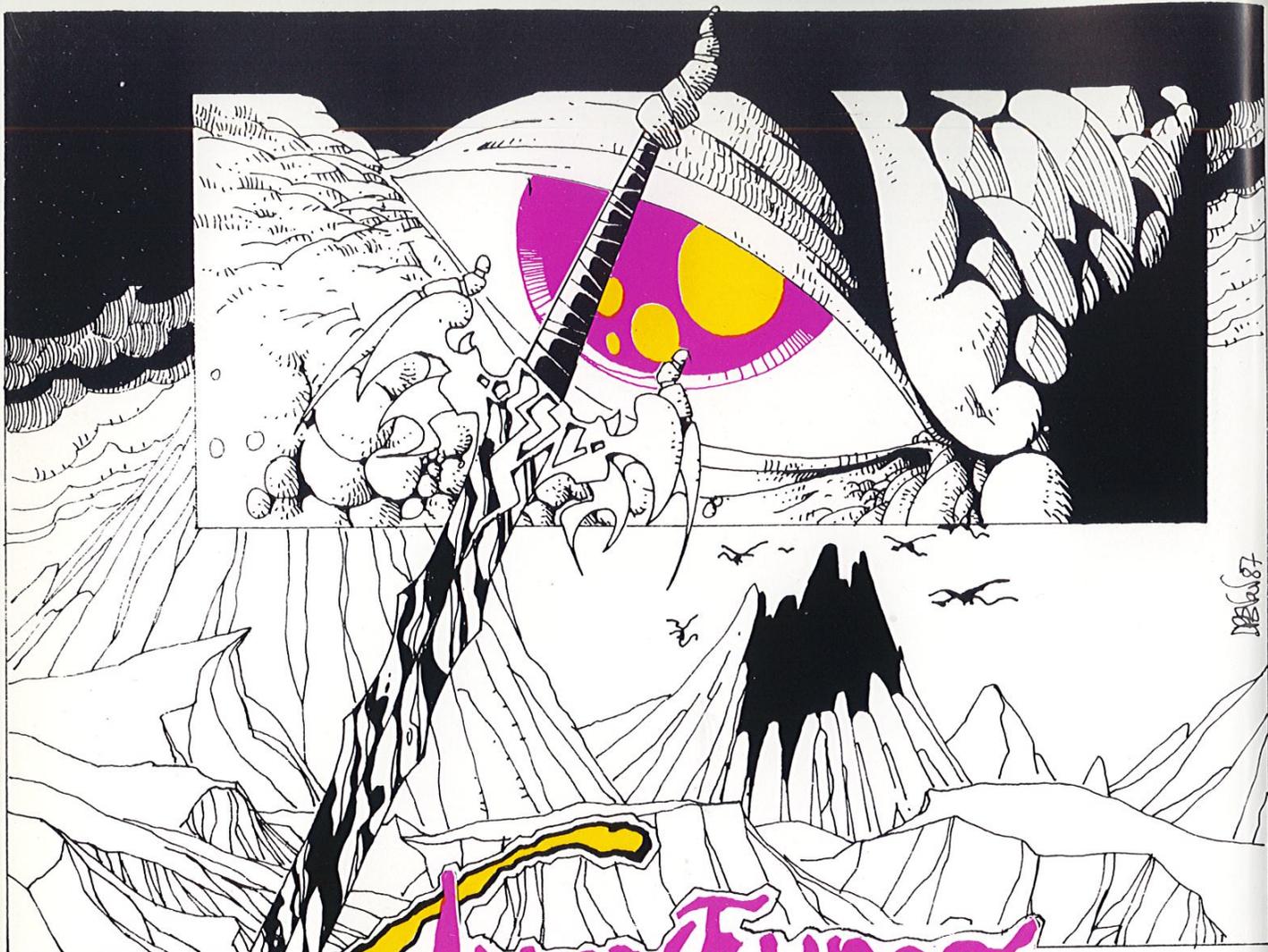
CHRONIQUES DE TREGOR

JEUX "GRANDEUR NATURE"



25 F 200 FB
8 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles



AVENTURES EN TRÉGOR

**SORTIE
AVRIL
87**

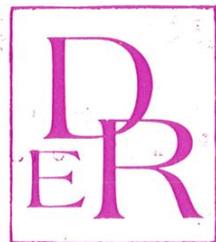
"Partez en quête pour sauver le royaume du Kirkwall : des monts Karadorn aux plaines brumeuses du nord, une série d'aventures passionnantes vous attendent, avant de livrer au roi Endarnor, Emrod la puissante épée forgée par les anciens ..."

Une légende merveilleuse suivie de six scénarii multi-jeux, utilisables en campagne ou séparément. Chaque scénario est l'occasion de présenter un nouvel aspect du monde fantastique de Trégor.

Deux livrets photocomposés, couverture quadri, présentés sous pochette.

Vendu par correspondance (70 F + port 10 F) ou dans les magasins spécialisés.

EDITIONS DRAGON RADIEUX
LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL - ☎ 74.80.10.64



**68 PAGES
D'AVENTURES !**



(voir page 14)

SOMMAIRE

Dragon Radieux n° 9 (mars 1987)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES

Editeur : Editions 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, Catherine MIDY,
Olivier JARRY, Véronique SESBOUE, Paul et Pascaline CHION.
Dépôt légal : mars 1987.

Commission paritaire : 67435.
N° ISSN : 0297-2069.

ONT PARTICIPE
A LA REDACTION DE CE NUMERO :
Philippe LHOMME, Catherine MIDY,
Joël MORET-BAILLY, Frédéric LESIGNE,
Franck DREVON, Eric MATHELIN,
David COLLET, Alain BERARD,
Jean-Paul TAFANI, Véronique SESBOUE,
Paul et Pascaline CHION.

ILLUSTRATEURS :
Benoit DUFOUR, Franck DREVON,
Emmanuel ARBABA, Pascal ARVIEU.
Photos Roger PACALET.

PHOTOCOMPOSITION-IMPRESSION :
Imprimerie André MARCELIN s.a.r.l. - 38200 VIENNE.

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS, au sujet des jeux
dont il est fait mention dans ce numéro :
Appel De Cthulhu est un jeu Chaosium Inc, édité
en France par Jeux Descartes. Bushido est édité en France
par Hexagonal. Advanced Dungeons & Dragons est un jeu
de TSR Hobbies, importé en France par Transecom S.A.

	SCENARIOS
5	"Appel de Cthulhu" : Sur le chemin des contrebandiers.
21	"Bushido" : Souffle le vent de la vengeance.
39	"Space Opera" : l'épidémie.
58	"Adv. Dungeons & Dragons" : Trafic.
	AIDES DE JEU
11	Grandeur Nature : trucs et astuces pour réaliser vos costumes.
18	Introduction à une campagne orientale : La légende des prismes.
27	GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE : Les Dragons dans AD&D.
52	Jeux avec figurines : quelques principes de base.
55	Chroniques de TREGOR.
	INFORMATIONS
14	Semaines de l'Hexagone.
15	Banc d'essai : Pendragon et Table Ronde.
33	Coup d'œil : Infos, nouveautés, clubs, contacts ...
37	Découvrir un jeu : Space Opera.
	LECTURE
49	Grimoire d'Imladris : Le signe (nouvelle).
64	Le sourire (nouvelle).
66	URK le ténébreux.
	... ET EN PLUS ...
	Transoctet galactique : Gazette du jeu Avatar.

N° 10 le 15 MAI
DATE LIMITE INFOS : 25 AVRIL

Décidément, les dragons sont des animaux bien pénibles.

Le nôtre l'est tout particulièrement et de plus il en est radieux : non content de s'être lâchement débarrassé de son premier imprimeur, voilà qu'en plus il gâchait deux pages du dernier numéro en imposant sa gracieuse silhouette par-dessus des textes qu'il ne devait pas juger dignes d'intérêt. Nous devrions peut-être envisager de changer le titre de la revue pour la dédier à d'autres animaux plus paisibles : "Canard Radieux" lui ferait peut-être courir moins de risque, à moins que nous ne choissions tout simplement "Dragon Teigneux" par souci de réalisme. Tout ceci nous a causé moult sueurs froides et nous avons préféré ne pas promener un animal aussi peu domestiqué au Salon du Jouet. Espérons que d'ici celui des Jeux de Réflexion, nous aurons trouvé soit une muselière, soit un moyen astucieux de détourner l'attention de l'irascible animal.

D'autant plus que le marché du jeu de rôle est particulièrement agité ces derniers temps :

les traductions succèdent aux traductions, et il ne faudrait pas que notre gros lézard mette son museau dans toutes les boîtes. La plupart de ces nouvelles productions sont de fort bonne qualité, et leur audience outre Manche et outre Atlantique leur garantit un succès quasi certain à l'intérieur de l'Hexagone. Pour notre part, nous regrettons que les éditeurs se limitent à cette politique de traductions sans risques et ne fassent pas une part plus large aux productions françaises. Ceci étant dit non par chauvinisme mais plutôt dans le souci de voir notre originalité culturelle préservée et les auteurs français non contraints de faire la queue à la soupe populaire ou de se faire éditer sous pseudonyme anglo saxon comme c'était la mode passé un temps dans le domaine de la SF. De notre côté, nous avons fait le pari de ne proposer que de l'inédit : pas de traduction dans la revue et (dans quelques temps), des jeux et des aides de jeu de conception originale.

Nous vous laissons le plaisir de découvrir ce nouveau dragon et attendons vos réactions et commentaires.

6.9

Les BROUILLARDS de tenROD

Stéphane TRUFFERT et Alexis LANG

un scénario médiéval
vraiment fantastique!



Une collection qui s'enrichit : nouveaux auteurs, nouveaux illustrateurs ... (à suivre)

LE DERNIER CERCLE: 18, rue Gabriel Péri 38000 Grenoble. 76.87.23.12.

LE CHEMIN DES CONTREBANDIERS



Contexte et ambiance

L'histoire se déroule au printemps, plus exactement la veille du dimanche de Pâques 1925, dans les Pyrénées. Les investigateurs font partie d'un groupe de touristes qui se rendent en Espagne, à Barcelone, par le car.

Au milieu de l'après-midi, le car s'arrête un bon moment à Ax-les-thermes, importante station thermale. Interrogé sur la durée de l'arrêt, le chauffeur répondra qu'il attend un dernier passager qu'il a promis de conduire en Espagne. Vers cinq heures, le retardataire arrive enfin, discute avec le conducteur et le car reprend la route de Puymorens.

Une halte est prévue pour la nuit, avant de franchir le poste frontière, à l'Hôtel des Trois Vallées, dans le charmant petit village de Mérens.

Le chauffeur gare son véhicule devant l'hôtel, et les passagers se précipitent dans la grande salle commune du rez-de-chaussée, afin de se réchauffer au coin de l'énorme cheminée. La nuit s'annonce plutôt fraîche et il tombe de gros flocons de neige ...

Veillée à l'auberge

Profitons de cette paisible veillée en montagne pour dire quelques mots sur les passagers du car, une douzaine de personnes en dehors des joueurs. Ce sont tous des voyageurs anodins, se rendant à Barcelone, ou plus au sud, pour des raisons familiales ou touristiques. Certains parlent espagnol, d'autres français. Seul, le dernier arrivé, celui qui est monté

à Ax, présente quelques particularités notoires : de petite taille, presque entièrement dissimulé dans les plis d'un long manteau marine, il parle le français avec un fort accent inidentifiable, et ne s'adresse d'ailleurs qu'au chauffeur, qu'il semble connaître un peu.

Note : les deux hommes ne se parlent guère, et tout le temps à voix basse. Un jet sous "écouter" permettra de remarquer les faits suivants :

- le chauffeur s'adresse à son interlocuteur avec une déférence proche de la crainte,
- il l'appelle "Professeur", et, plus curieuse encore,
- certaines parties de la conversation se déroulent dans une langue que les joueurs auront beaucoup de mal à identifier s'ils ne sont pas de la région pyrénéenne : le basque.

La chute de neige ne ralentit pas, bien au contraire, et le paysage blanchit rapidement. Tout le monde apprécie fort le bol de soupe au lard bien fumante que sert la patronne vers huit heures. Le "Professeur" (nous continuerons à le nommer ainsi pour l'instant puisque son vrai nom n'a pas été prononcé) s'éclipse un moment après le repas et monte à l'étage. Vers neuf heures, un groupe d'hommes du village, agriculteurs, bergers, rentre dans la salle pour boire la goutte et discuter. Ils sont une demi-douzaine, chaudement vêtus, et s'installent dans un coin, un peu à l'écart des "touristes". Le chauffeur va les saluer, échange quelques banalités sur le temps et la santé des uns et des autres, puis il demande des nouvelles de Baumier, le vieux guérisseur, car, explique-t-il, ses reins le font toujours souffrir ... et s'il se

UN SCENARIO POUR "L'APPEL DE CTHULHU"

lève suffisamment tôt, il aimerait bien lui rendre une petite visite ...

Les nouveaux venus se lancent alors dans une discussion passionnée, moitié français moitié patois, et repartent vers dix heures après être allés chercher de lourdes sacoches dans une remise. Aucun incident particulier, si ce n'est une altercation brève mais violente au moment du départ, entre l'un des bergers et le Professeur quand il revient dans la salle. S'adressant à la patronne, ce dernier profère alors la menace suivante : *"Si l'Antoine ne se calme pas et ne tient pas compte de mes avertissements, il pourrait bien le regretter !"* Sur ces paroles, l'homme regagne sa chambre. Si les touristes interrogent le chauffeur sur ce qui vient de se passer, celui-ci répondra évasivement qu'il ne s'agit que d'une dispute de contrebandiers ... Vers onze heures, il monte se coucher à son tour, en prévenant ses passagers que le départ n'aura lieu qu'à neuf heures, le temps qu'il monte à la chapelle.

Une nuit agitée

Au milieu de la nuit, quelques-uns des joueurs seront réveillés par un bruit lointain de fusillade. Environ une heure après, des allées et venues se produisent tout autour de l'auberge, ainsi que des déplacements plus silencieux dans les couloirs. Si l'un des "touristes" sort de sa chambre, dans l'instant qui suit, il risque de croiser un groupe de quatre hommes, le premier portant un fusil. Deux autres soutiennent le dernier, qui perd son sang. Ils ne répondront à aucune question et l'homme armé intimera à l'intrus l'ordre de retourner dans sa chambre et de ne se mêler de rien.

Note : un jet sous "idée" réussi permettra à l'investigateur de réaliser que le blessé semble bien être l'Antoine dont le professeur parlait la veille à l'aubergiste.

Par ailleurs, le joueur ayant la SAN la plus faible fera pendant la suite de la nuit un cauchemar étrange : une main tourne lentement les pages d'un livre ... cette main grossit peu à peu comme sous l'effet d'un zoom, jusqu'à remplir tout le champ visuel, la ligne de vie se tord, se crevasse, et se transforme en une bouche hideuse semblant vouloir dévorer l'esprit du personnage

Note : il s'agit là de la première manifestation d'Y'Golonnac, sombre créature à laquelle les investigateurs risquent d'avoir à s'opposer. Au cas où les joueurs connaîtraient trop bien les différentes monstruosité du Mythe, le Gardien peut proposer une vision moins

explicite : un homme tend la main au rêveur, dans un salut amical ... Regardant cette main, le rêveur y voit soudain s'ouvrir des bouches humides.

Le lendemain matin

Au matin, une épaisse couche de neige recouvre le paysage avoisinant, suffisante pour occulter les événements de la nuit. Tout le monde se lève ... L'agitation nocturne n'a laissé ni trace, ni souvenir : nul n'a rien vu, rien entendu. Vers neuf heures, au moment du départ, l'un des passagers, le professeur, manque à l'appel, et personne n'a encore aperçu le chauffeur. Dix heures, aucun élément nouveau ... Rien ne se produira jusqu'à midi (voir paragraphe "dénouement"), sauf si les investigateurs décident d'organiser les recherches. Dans ce cas, plusieurs pistes s'offrent à eux, et nous allons les examiner ensemble.

Les contrebandiers de Mérens

Le chauffeur a bien dit la vérité : le paisible village de Mérens est le point de chute d'un réseau de contrebandiers, faisant transiter marchandises ou voyageurs "indésirables" depuis l'Espagne, via l'Andorre. Cette contrebande fait partie depuis toujours du folklore local. La vallée du Mourgouillou et le col de l'Albe permettent de passer assez facilement de la vallée de l'Ariège aux sommets de l'Andorre, puis de redescendre côté espagnol. Les polices françaises et espagnoles sont intervenues à plusieurs reprises pour casser la filière, mais les contrebandiers connaissent trop bien la région. En interrogeant le curé, l'aubergiste ou tout autre personne au choix du Gardien (ou des investigateurs), ces informations pourront être découvertes très rapidement. Les joueurs apprendront en outre que les contrebandiers, agacés par le harcèlement policier, sont devenus moins sociables, et facilement violents si on les houspille. Ils ont récemment puni sévèrement un berger du village qui les avait mouchardés ... L'homme a dû quitter la région : on ne l'a jamais revu ... Quelques années auparavant, de telles choses ne se seraient pas produites. Mais les "affaires" se sont politisées, surtout depuis le début de la dictature militaire de Primo de Riveira en Espagne (1923). De nombreux réfugiés politiques, syndicalistes ou anarchistes, cherchent à franchir discrètement la frontière et ce trafic renforce considérablement les revenus des passeurs plus ou moins scrupuleux.

Cette ambiance menaçante, ainsi que le poids de la tradition, expliquent aussi le fait que les habitants interrogés ne seront guère enthousiastes à l'idée que les investigateurs veuillent prévenir la police locale ; en tout cas, ils ne feront rien pour les aider ...

Note : la gendarmerie la plus proche se trouve à Ax les Thermes et personne ne fournira de véhicule.

En ce qui concerne le trajet suivi par les contrebandiers, les villageois ne seront guère loquaces également : ils ne connaissent pas, ou mal. Certes, le sentier muletier qui part derrière l'église prend la direction du col de l'Albe. On l'utilisait beaucoup autrefois, pour aller à la mine ... Maintenant on ne s'en sert plus guère que pour aller chez Baumier, le "rebouteux" qui habite vers la chapelle Sainte Myrthe à environ cinq cents mètres en dessus du village. Plus loin le sentier se divise et il faut faire attention de ne pas se perdre !

D'autres personnages, d'autres lieux, apparaissent ainsi peu à peu dans l'histoire et il est temps pour nous de donner quelques éléments d'informations au Gardien.

La mine

C'est une histoire très ancienne ! Du temps des arrière-arrières grands-parents ... Certains ne savent même plus trop ce qu'on y exploitait : de l'argent ou de l'or sans doute ... Le travail était pénible : on ne pouvait charrier le minerai qu'à dos de mulet et le gisement était pauvre. Un jour, la galerie principale s'est éboulée et la mine a été abandonnée. Seul, le curé du village, un érudit, possède encore des informations assez détaillées sur l'endroit. Après l'accident, plusieurs bergers ont assisté à des manifestations étranges à l'entrée de certaines galeries : feux follets, apparitions diaboliques ... Dans la tradition villageoise, l'endroit a été classé comme maléfique et depuis longtemps on interdit aux enfants d'aller jouer dans les environs. Le curé ajoutera, si ses visiteurs lui sont sympathiques, que les contrebandiers se sont sûrement servis de la réputation maudite de ce lieu, pour y installer une cache ...

Sainte Myrthe et le vieux Baumier

Baumier, le guérisseur, est très estimé au village. C'est un homme d'une soixantaine d'années, obèse, plutôt bon vivant.

UN GROUPE D'INVESTIGATEURS AUX PRISES

C'est ainsi qu'on le présente aux investigateurs s'ils se renseignent à son sujet. Tout à fait l'opposé de l'idée qu'on peut se faire d'un ancien ermite qui a mis sa science au service des gens. A part les quelques heures qu'il passe quotidiennement pour ramasser ses herbes dans la montagne, il est toujours chez lui. Il vit dans une ancienne cabane de berger, à côté de la chapelle et tire l'essentiel de ses revenus des dons en nature que lui font ses patients. Il ne vient au village qu'une fois par semaine, pour faire sa belote à l'auberge. Il y a quatre jours qu'il est descendu pour la dernière fois.

Certains préciseront même qu'il ne devait pas avoir sa tête bien à lui ces derniers temps puisqu'il s'est fait battre à plate couture !

La route du col

Arrivé à ce stade de l'enquête, il est fort probable que les investigateurs souhaitent examiner les lieux où devait se rendre le chauffeur. Nous allons donc les suivre dans leur itinéraire.

Le chemin s'élève peu à peu dans la forêt, en dessus de la vallée de l'Ariège, puis, après avoir décrit une large courbe vers l'ouest, débouche sur un replat au seuil de la vallée du Mourgouillou. Au centre d'une vaste prairie, près d'un torrent, se trouvent une petite chapelle, en assez mauvais état, et, un peu à l'écart, une baraque en pierres sèches.

Les investigateurs vont rencontrer Baumier au seuil de la maison. C'est effectivement un homme très corpulent, mais, contrairement à ce qui a été dit au village, il est plutôt antipathique ! Il accueillera très froidement les visiteurs sur le pas de la porte et répondra avec mauvaise grace à toutes les questions.

- Non, il n'a pas vu les chauffeur.

- Il n'a jamais entendu parler du professeur.

- Aujourd'hui, il ne peut guérir personne car la lune n'est pas favorable (n'importe quoi !)

- Oui, il est possible de visiter la chapelle, mais c'est lui qui a la clé, et il doit accompagner le groupe car le lieu est sacré et doit être protégé des profanations ...

Note : le joueur le plus "psychologue" du groupe remarquera rapidement qu'il y a un très net décalage entre le caractère du personnage décrit par les villageois et la réalité qu'il a sous les yeux. Si le Gardien des Arcanes veut aider un peu le groupe, il pourra signaler au joueur qui a fait le rêve pendant la nuit qu'il se sent très mal à l'aise !



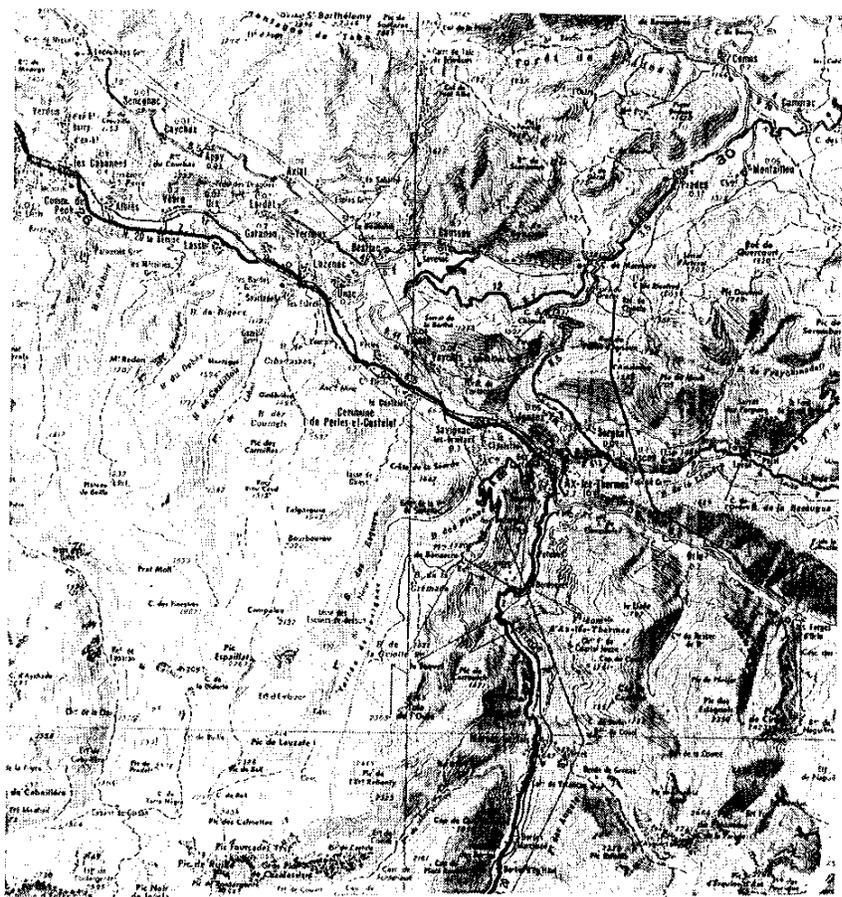
Il accueillera très froidement les visiteurs ...

Détail important cependant : aucun joueur ne peut remarquer avec certitude à ce stade que Baumier ... n'est pas Baumier ! Notre allusion précédente à Y'Golnac vous a certainement donné des doutes à vous, Gardien omniscient. Nous allons d'ailleurs transformer ces doutes en certitudes. Baumier est bien une manifestation de l'infâme Grand Ancien, mais il manque un élément important pour que ce personnage soit identifié par le groupe ... Laissons donc évoluer le scénario tranquillement !

Un lieu saint profané !

Arrivé devant la chapelle, Baumier va

sortir de sa réserve, pour rentrer dans une grande colère (feinte pour qui connaît la réalité !). La porte est entrebâillée, la serrure brisée, et le plus grand désordre règne à l'intérieur. L'action va alors se précipiter, ou du moins le guérisseur va tenter de la précipiter : il court vers l'autel, hurle que celui-ci a été profané, se dirige vers la chaire, et tourne quelques pages de ce qui semble être une énorme bible. Il appelle alors les investigateurs pour leur faire constater "un phénomène étrange" ... Et, au cas où ceux-ci obéissent, les ennuis vont commencer pour eux. Cette pseudo-bible est en fait le célèbre ouvrage occulte "Révélation de Glaaki". Il suffit à l'un des investigateurs de lire une page de ce livre



L'ancienne mine

Derrière la chapelle, le chemin se divise : d'une part il franchit le torrent sur un petit pont de bois et se dirige à travers les éboulis vers l'entrée de la mine, d'autre part il remonte la vallée en longeant le torrent. Cette deuxième direction n'apportera aucun élément nouveau à l'enquête.

Franchissons donc le pont.

La promenade, malgré la neige, n'est pas fatigante. Le tracé du chemin a été conçu pour permettre un passage intensif de mulets lourdement chargés. Il y a en fait deux entrées distinctes à la mine. Cinq cent mètres après le pont, on arrive au premier tunnel, signalé par plusieurs pancartes "attention danger", "risque d'éboulis", "entrée interdite", de fabrication récente : ce sont les contrebandiers qui les ont posées. L'accès au second tunnel, cinquante mètres plus loin, est plus difficile : de nombreuses broussailles, des arbustes, des rochers éboulés gênent considérablement le passage ...

A l'entrée de la première galerie se trouve un tas de madriers servant autrefois à consolider les étais. En déplaçant plusieurs de ces pièces de bois, les investigateurs trouveront des torches, une corde ainsi qu'une carabine.

Note : avant de continuer l'exploration, précisons que la lumière naturelle ne permet pas d'aller bien loin. Pour continuer, il faut que les investigateurs soient munis de torches, ou qu'ils utilisent celles des contrebandiers.

Un peu plus loin dans le tunnel, après le premier coude, plusieurs petites caisses sont entreposées sur le sol en cercle : l'endroit ressemble à s'y méprendre à une salle de réunion ... et c'en est une !

La vieille mine sert de point de rencontre pour les voyageurs en transit illégal, ainsi que d'entrepôt pour diverses marchandises que les contrebandiers transportent parfois. En suivant encore un peu la galerie principale, les investigateurs découvriront plusieurs paillasses à même le sol. L'une d'elle est toute maculée de sang (pendant la nuit, le blessé a reçu les premiers soins ici avant d'être transporté à l'auberge.)

Un jet réussi sous "Trouver Objet Caché" permettra de découvrir des traces de sang, moins visibles, que le blessé a laissées quand ses compagnons ont décidé de le conduire à l'auberge.

Le groupe n'aura aucun problème s'il se livre à cette inspection pendant la journée du dimanche : l'endroit n'est pas

pour qu'il prenne conscience de l'identité réelle de Baumier. Celui-ci reprendra alors son apparence originelle et pourra attaquer le groupe en utilisant tous ses pouvoirs ... Le piège est grossier, mais le guérisseur est habile dans son jeu, et un groupe trop impétueux risque de se faire surprendre ! Certains indices, autres que le caractère de l'ermite, peuvent cependant aider des joueurs un peu plus réfléchis. Autour de la chapelle se trouve un petit jardin, à l'abandon, avec quelques vieilles tombes ... Des outils sont appuyés contre une croix, élément anachronique dans un cimetière abandonné. Si l'on dégage la neige à cet endroit, on s'apercevra que la terre a été fraîchement remuée. Interrogé à ce sujet, Baumier dira qu'il s'agit là de la sépulture d'une vieille du village, décédée il y a quinze jours. Il ment en réalité : il s'agit de la tombe du berger dont la disparition a été imputée aux contrebandiers.

Note : si les joueurs se sont déjà renseignés auprès du curé, ou se renseignent par la suite, ils apprendront que le dernier enterrement remonte à six mois environ.

A l'intérieur de la chapelle, un regard un

chapelle, un regard un tant soit peu inquisiteur découvrira trois indices importants :

- des marques de sang sur les marches de pierre qui conduisent à l'autel.
- la casquette du chauffeur sur l'un des bancs de bois (les investigateurs pourront la reconnaître sans trop de difficulté).
- des runes maléfiques gravées sur la pierre d'entrée.

Note : un jet sous "occultisme" réussi permettra d'identifier les débuts d'un sort d'invocation inachevé.

Au cas où les investigateurs deviendraient trop méfiants, et ne se laisseraient pas piéger par le livre, Baumier continuerait à jouer "l'indignation", et chercherait à fausser compagnie au groupe, après avoir orienté ouvertement les recherches vers la mine et vers les contrebandiers. Il s'opposera en tout cas verbalement et physiquement à toute tentative de fouille du lieu saint. La porte de la sacristie est fermée à clé.

Note : le cadavre du chauffeur s'y trouve, confortablement installé sur la chaise du curé. Nous verrons plus tard comment le malheureux a perdu la vie ...

LE PAISIBLE VILLAGE DE MERENS EST



Morcens (Haute vallée de l'Ancône)

surveillé particulièrement, et les contrebandiers sont très occupés au village, avec leur blessé. A part les indices énumérés ci-dessus, les investigateurs ne feront aucune découverte particulière dans la première galerie.

Le second tunnel est en bien plus mauvais état. Dès l'entrée, l'un des embranchements sur la droite est presque entièrement obstrué par des déblais. La voie

de gauche se termine assez rapidement en cul de sac : les étais se sont effondrés, et il est impossible de passer. Bref, la visite est plutôt décevante, sauf si l'on prend la peine d'examiner le tas de déblais de la galerie de droite : il y a des traces de passage dans la poussière, et si l'on n'est pas claustrophobe on s'aperçoit qu'il suffit de ramper pendant quelques mètres pour retrouver une galerie entièrement dégagée. La voie descend

en pente douce en suivant un parcours sinueux, pendant deux cent mètres environ, puis on se trouve nez à nez avec un mur de briques en partie effondré, qui devait barrer le passage. Un examen rapide de l'endroit permet de déterminer que le travail est récent : des outils traînent encore sur le sol. Un examen plus approfondi entraînera la découverte de signes, gravés sur la brique.

Note : un jet sous "Occultisme" réussi permettra d'identifier une formule rituelle de protection.

De l'autre côté du mur, le chemin continue et débouche très rapidement dans une grotte naturelle assez vaste

Note : l'ambiance du lieu est extrêmement déplaisante et malsaine : un jet sous la SAN permettra de déterminer si vos joueurs ont vraiment envie de continuer leur exploration.

S'ils insistent vraiment et si les dés le leur permettent, ils vont rapidement faire une rencontre surprenante. Le lieu n'est pas désert : une créature va surprendre le groupe au détour d'un éboulis rocheux. Il s'agit du professeur, l'air complètement hagard, qui profère des menaces et hurle des propos incohérents. Il tient dans la main droite une feuille de papier froissée.

Note : il s'agit d'une page arrachée aux



LE SIEGE D'UNE EPOUVANTABLE TRAGEDIE ...

"Révélations de Glaaki" (voir paragraphe "Qui ? Pourquoi ? Comment ?")

Son indice de SAN est visiblement bien bas, et le seul risque qu'il peut faire courir au groupe, c'est de prononcer une quelconque formule d'invocation dans son délire !

Note : au Gardien des Arcanes de décider quels frissons il procure à son groupe de spéléos amateurs !

Une fois rencontré celui que nous appellerons maintenant "le fou" (inutile de lui donner son vrai nom, puisque cela n'a pas encore été fait!), le groupe ne fera plus aucune découverte passionnante en continuant son exploration souterraine. "Le fou" est en fait aussi docile qu'un mouton et acceptera volontiers de se laisser conduire au village. Signalons simplement que la vue du mur de briques lui déclenchera une véritable crise de terreur. Il faudra le maîtriser pour lui faire franchir l'ouverture.

A la nuit tombée, un groupe de six contrebandiers armés va remonter vers les galeries, avec l'intention bien arrêtée de chasser le tueur de la nuit précédente (patience, vous saurez bientôt de qui il s'agit!), et l'ambiance risque de se réchauffer considérablement dans les environs de leur repaire ...

Après cette longue exploration dans les profondeurs de la terre, il est temps d'éclairer la lanterne du gardien au sujet des événements de ces derniers jours. Deux fils s'emmêlent étroitement sur l'écheveau, et nous allons essayer de les démêler ...

Un étrange personnage

La clé du mystère repose en grande partie sur les faibles épaules de celui que nous avons surnommé "le professeur", puis "le fou". Antonio Aguire (voici enfin révélé le nom de ce personnage mystérieux) a eu une vie mouvementée. Nous passerons rapidement sur les deux premières décennies de son existence, en signalant simplement qu'Aguire a fait de longues études d'histoire ancienne, s'est intéressé pendant un temps aux sciences occultes, et a finalement renoncé à la carrière fort honorable de professeur qui l'attendait à la sortie de l'université pour rentrer au séminaire. Il en sera exclu en 1911 pour pratiques Sataniques. Nouvelles péripéties à l'occasion de la Grande Guerre : blessé en 1917 dans une tranchée, il devra être hospitalisé pendant plusieurs longues années, avant de reprendre une existence "normale" en 1922. Il n'est plus alors question ni d'enseignement, ni de religion : son esprit est entièrement polarisé par ses recherches sur les "Grands Anciens", et il s'intéresse de plus en plus à l'un d'eux, Y'Golonac, dont il vénère la puissance. Lors d'un voyage

en Allemagne, en 1924, il récupère enfin un exemplaire du livre tant recherché, "Révélations de Glaaki", et se lance dans une étude approfondie de l'ouvrage. Encore faut-il qu'il trouve un point de contact avec le royaume souterrain de la divinité monstrueuse. Cette nouvelle recherche l'occupe pendant plus d'une année, à l'issue de laquelle il décide de s'intéresser de très près à l'ancienne mine d'argent de Mérens. Malgré différents avertissements donnés par les villageois, il explore les lieux à fond, se dispute à plusieurs reprises avec les contrebandiers qui n'apprécient pas sa présence, et finit par découvrir le couloir muré derrière lequel Y'Golonac attend son heure ...

Qui ? Pourquoi ? Comment ?

En mars 1925, il se décide à passer à l'action. Sa rancœur contre le séminaire lui fait choisir la chapelle comme lieu d'invocation. Il y dépose le livre maudit, puis se rend à la mine. Il se protège en traçant une formule sur le mur de briques, puis il en commence la démolition. La divinité est libérée, mais contrairement à son habitude, décide de "ménager" celui qu'elle destine à devenir son Grand Prêtre. Cependant, sa présence dégage une aura si forte qu'Aguire, fou de terreur, quitte précipitamment les lieux, sans passer récupérer le livre à la chapelle. Il ne reviendra plus à Mérens jusqu'au jour d'arrivée des investigateurs.

Entre-temps Y'Golonac a choisi sa victime : il a dévoré l'esprit et l'âme de Baumier, et a pris son apparence. Il lui faut maintenant piéger le maximum d'innocents avec le livre maudit.

Fin Mars, le berger pourchassé par les contrebandiers (voir paragraphe "les contrebandiers de Mérens"), se réfugie chez le guérisseur qui profite de l'aubaine pour le conduire à la chapelle. Y'Golonac/Baumier n'a aucun mal à inciter le malheureux à lire la page fatidique des "Révélations de Glaaki". La scène horrible qui a lieu ensuite se passe de commentaires.

Pendant la nuit du Samedi au Dimanche de Pâques, Antonio Aguire se rend à la chapelle dans l'intention de reprendre le livre : il ignore en effet sous quelle forme se trouve la divinité, et même s'il a réussi à la libérer. Cette incertitude augmente son angoisse. Malheureusement pour lui, au moment où il prend le livre dans la chapelle, il est surpris par Baumier, qui réussit à le lui arracher non sans lui en laisser une page dans les mains. Sous les yeux d'Aguire terrorisé, Y'Golonac perd peu à peu sa forme humaine, et le professeur les derniers points de SAN qui lui restaient. Il s'enfuit mais son esprit totalement subjugué guide ses pas vers le royaume souterrain de la divinité toute

puissante. Il surprend involontairement le groupe des contrebandiers croisés le soir même à l'auberge, et tire sans avertissement, blessant l'un des hommes. Une fusillade éclate mais il est trop tard : Aguire a disparu dans les ténèbres des profondeurs.

Au matin, lorsque le chauffeur monte à la chapelle voir le guérisseur, il subit le même triste sort que le berger. Baumier vient de commettre son deuxième crime.

Le dénouement

Les investigateurs doivent découvrir les tenants et les aboutissants de cette sinistre histoire, et repousser Y'Golonac dans son royaume souterrain. Il leur faudra pour cela lui infliger suffisamment de dommages ou réussir à l'emmurer à nouveau dans la mine. Une alliance avec les contrebandiers est possible, si les investigateurs réussissent à leur prouver la culpabilité du pseudo-guérisseur. Un minimum de discrétion s'impose pour cette "chasse à l'homme" s'ils ne veulent pas être inculpés d'homicide volontaire.

Note : au cas où les joueurs n'auraient qu'une très vague connaissance du Mythe, le Gardien peut les informer sur l'identité de la divinité à laquelle ils s'opposent : le professeur, dans son délire, ne cesse de répéter le nom d'Y'Golonac.

Par ailleurs, si les joueurs ne se décident pas à quitter l'auberge le dimanche matin pour mener leur enquête, le Gardien pourra, à sa guise, envoyer à la chapelle, puis faire disparaître, d'autres habitants du village (en commençant par la patronne de l'auberge, pour que les joueurs soient privés de soupe!).

Caractéristiques des PNJ

Pour Baumier/Y'Golonac, le Gardien se reportera aux caractéristiques de Y'Golonac sur la règle. Il n'y a pas de changement.

Voici les principales informations concernant Antonio Aguire.

FOR : 12 - CON : 10 - TAI : 11 - INT : 14 -
POU : 15 - DEX : 13 - APP : 9 - EDU :
16 - SAN : 75 -
Points de vie : 11 -
Professeur puis parapsychologue.

Compétences principales : Histoire : 80 % - Archéologie : 40 % - Occultisme : 60 % - Anthropologie : 30 % - Lire/écrire le basque : 80 %, l'égyptien : 20 %, l'allemand : 30 %, le latin : 5 % - Tir à l'arme de poing : 70 % - Géologie : 10 % - Discussion : 20 %
Arme : revolver calibre 32

Paul et Caly

LES CONTREBANDIERS SONT-ILS COUPABLES ?

TRUCS ET ASTUCES POUR REALISER DES COSTUMES MEDIEVAUX



Vous êtes un peu bricoleur ? Vous ne manquez pas d'imagination ? Alors, c'est gagné ! Voici quelques idées pour vous transformer en superbe personnage du Moyen Age.

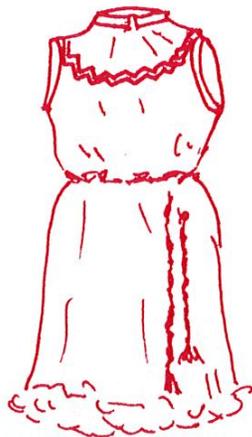
La règle d'or : "fouiner et récupérer".

Mettez vite de côté les vieux rideaux, dessus-de-lit, chutes de tissu, vêtements trop étroits, démodés ou défaits (vestes, chemises, capes, pantalons de toile ou velours), les housses en "fourrure" de siège-auto, les vieux cols sur des manteaux, les chapeaux de feutre ... Il y en a des trésors inutilisés qui dorment dans les greniers !

Utilisez les tissus d'ameublement un peu lourds et usés : velours, satin épais, toile coton tergal, popeline épaisse ... Les rubans, galons dorés, cordelières ... Allez fouiner dans les merceries ! Vous pouvez aussi acheter des chutes de tissu en solde ou compléter vos costumes avec des coupons neufs. Des petites choses donneront beaucoup de cachet à votre costume : les boutons à habiller, que l'on trouve encore dans certaines merceries, se porteront en accessoire par exemple sur la coiffe, recouvert du même tissu que la robe. Ces boutons sont vendus en deux parties destinées à être emboîtées. Il suffit de découper dans le tissu un cercle d'un diamètre légèrement supérieur à celui du bouton, de passer un fil sur le pourtour de ce cercle de tissu, et d'habiller le bouton en tirant doucement sur le fil, puis

d'emboîter la deuxième partie et de couper le bout de fil qui dépasse. Quand vous en aurez un dans les mains, vous verrez comme c'est facile ! Si vous ne cherchez pas à assortir le bouton avec la robe, vous pourrez acheter de gros boutons de manteaux, ou même vous faire donner des boutons dépareillés. Il existe des boutons pression décoratifs, qui rehausseront aussi bien des poignets de force (n'est ce pas Croc?) qu' une superbe robe.

Évitez les rayures, les fleurs trop voyantes, les pois, les figures géométriques sauf si elle sont de style gothique. Ne mélangez jamais plus de trois coloris complémentaires, ou jouez sur les dégradés. Les couleurs de base sont : le bleu ciel, le bleu marine, le vert, le jaune et or ou le vieil or, le rose, le noir, le blanc, le bordeaux, le violet, le rouge profond.



Croquis N° 1

A vous de jouer.

La tunique

Croquis n° 1. Plier le tissu - Découper l'encolure - Coudre les côtés en laissant une fente.

Il ne reste plus qu'à la mettre en valeur.

- En ajoutant un volant d'une couleur différente sur les épaules. (colerette)
- En soulignant les bords avec de la fourrure ou un large galon doré.
- En mettant une ceinture en cuir, un galon, une cordelière.
- En fermant l'encolure avec un lacet.

A cette tunique facile à réaliser, vous pouvez coudre des manches style kimino ou bouffantes. Mais plutôt que de la fabriquer entièrement, vous pouvez mettre en valeur des sweats, chemises sans poche ou maillots style "marin".

Le pantalon

Croquis n° 2. Prenez un pantalon de toile ou en velours (le jean et le jog n'ont pas le look très médiéval ...), et ajoutez une pièce de tissu au bas-ventre. Cousez-la sur un bord, et utilisez un velcro sur l'autre.

Un collant de laine pourra tout aussi bien faire l'affaire (mais c'est cher ! N.D.L.R.)

Les coiffes

Croquis n° 3. Pour les hommes : les chapeaux de feutre et bonnets de laine seront parfaits.

Avec une casquette de style "armée

française”, vous obtiendrez un fez ou un calot en rabattant la visière à l’intérieur.

Vous pouvez vous tricoter une cagoule (voir “côte de maille”), ou la coudre dans un sac à pommes de terre (toile de jute).

Le rond de tête peut être confectionné dans une plaque de mousse roulée serrée et dont les deux extrémités seront cousues. L’habiller. Il sera garni d’un pan de tissu tombant sur le côté.

Pour les femmes : il peut être posé sur un voile ou glissé sous une mentonnière.

Les coiffes seront confectionnées dans le même tissu que la robe, et décorées le cas échéant par le même galon. Coller le tissu sur le carton avec une colle spéciale qui ne tache pas.

Le hennin sera fait d’un tissu recouvrant un cône de carton souple et résistant. En découper le bas à la mesure de celle qui le portera, de manière à dégager le front et à couvrir les oreilles et la nuque. Fixer sur la pointe un voile transparent. Le hennin peut être tronqué, le haut en étant alors fermé par un carton, et un long voile étroit, épinglé au carton, en fera le tour complet, passant par-dessus la pointe tronquée, et sous le menton. *Cette coiffe est particulièrement inadaptée aux cavalcades nocturnes dans les bois ! Devinez pourquoi !*

Le tambourin permettra le recyclage d’une boîte de fromage type “camembert” de dix huit centimètres de diamètre environ. Habiller le dessus et le tour. La mentonnière sera un rectangle de tissu fixé à l’intérieur. Un voile transparent pourra l’agrémenter : il sera fixé sur le dessus de la coiffe, à droite et à gauche, ses extrémités retombant sur les épaules.

Diminutions aux emmanchures et au



Croquis N° 2



Croquis N° 3



col. La cote de maille s’attache dans le dos. Pour sa longueur, penser qu’elle doit recouvrir le haut des jambes. Les jambières seront formées d’un trapèze tricoté et cousu ensuite. Pour leur longueur, arrêter à quelques cm en-dessous de l’aine pour ne pas être gêné dans ses mouvements. Les jambières seront solidement cousues à un vieux short solide (jean par exemple), en faisant se chevaucher short et jambières sur une dizaine de cm. Faire une couture très résistante (au moins double).

La cagoule est aussi en forme de trapèze. S’inspirer d’une cagoule d’enfant. La faire bien évasée sur les épaules.

Pour teindre votre cote de maille, le plus simple est la peinture en bombe. Passer d’abord une couche de noir comme apprêt, puis, bien sûr, une couche d’argent (heu ... pardon ... de peinture argentée.)

Le casque

Le casque gêne la vision et alourdit la tête, mais peut enrichir un costume d’apparat. Chercher d’abord l’inspiration dans tous les emballages de dimension convenable : petits cubitainers à vin, cartons, barils de lessive ... mais aussi dans un vieux casque intégral, un casque style “football américain”, un ballon en plastique découpé ... Le décorer : monter une visière, des cornes, le peindre soigneusement.

L’épée

Acheter un tube d’isolation électrique et son enveloppe de mousse. Un mètre semble être la longueur idéale, soit 20 à 30 cm pour le manche.

dans la nuit, effet garanti ! Mais réservez ce genre d'ornements à une créature maléfique plutôt qu'à une gentille demoiselle ou à un preux chevalier.

Mettez d'abord une crème de protection, nivéa par exemple, puis étalez le fond de teint. Avec les autres couleurs, utilisez un coton-tige pour tracer. De la colle scotch colorée au rouge à lèvres, ou du vernis à ongles, donne une vilaine cicatrice boursouflée, mais attention aux allergies !

Enfin, si vous connaissez un maquilleur de théâtre, demandez-lui conseil.

Armure d'écailles

Relativement difficile à réaliser, elle nécessite du carton, du papier d'aluminium, de la ficelle et une chemise ou un tablier comme support.

- Coller le papier d'aluminium sur le carton.

- Découper des lattes de 2 cm sur 5.
- Percer deux trous en haut de chaque latte et y faire passer la ficelle.
- Dans le tablier (pour un devant d'armure) ou la chemise (pour une armure complète) faire des encoches permettant de fixer les lattes à l'aide de la ficelle. Il faut commencer par en bas et placer les lattes de façon à ce qu'elles masquent les lanières des lattes inférieures. Les lattes doivent être très serrées et indépendantes les unes des autres.

Armure-corset

Utiliser un ou plusieurs bidons d'huile soigneusement nettoyés.

- En découper le haut et le bas puis ouvrir les bidons dans le sens de la longueur.

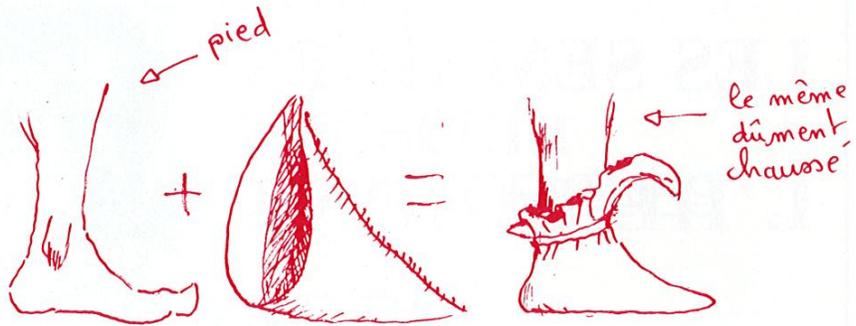
- Fixer des œillets sur l'arrière pour faire passer la lanière de fermeture ou mettre des lanières à boucle.

Cotte de maille

Attention ! Ce labeur long et fastidieux est réservé aux plus courageux d'entre vous. Si vous redoutez les ampoules, tricotez-la en laine, mais elle durera beaucoup moins longtemps et perdra sa tenue.

Il faut du coton cablé de 2,5 mm et des aiguilles n° 8 ou 10. Tricoter au point de riz : "une maille à l'endroit, une maille à l'envers", et *inverser* au rang suivant : tricoter à l'envers une maille qui se présente à l'endroit.

Diminutions aux emmanchures et au col. La cotte de maille s'attache dans le dos. Pour sa longueur, penser qu'elle doit recouvrir le haut des jambes. Les jambières seront formées d'un trapèze tricoté et cousu



Croquis N° 4

ensuite. Pour leur longueur, arrêter à quelques cm en-dessous de l'aîne pour ne pas être gêné dans ses mouvements. Les jambières seront solidement cousues à un vieux short solide (jean par exemple), en faisant se chevaucher short et jambières sur une dizaine de cm. Faire une couture très résistante (au moins double).

La cagoule est aussi en forme de trapèze. S'inspirer d'une cagoule d'enfant. La faire bien évasée sur les épaules.

Pour teindre votre cotte de maille, le plus simple est la peinture en bombe. Passer d'abord une couche de noir comme apprêt, puis, bien sûr, une couche d'argent (heu ... pardon ... de peinture argentée.)

Le casque

Le casque gêne la vision et alourdit la tête, mais peut enrichir un costume d'apparat. Chercher d'abord l'inspiration dans tous les emballages de dimension convenable : petits cubitainers à vin, cartons, barils de lessive ... mais aussi dans un vieux casque intégral, un casque style "football américain", un ballon en plastique découpé ... Le décorer : monter une visière, des cornes, le peindre soigneusement.

L'épée

Acheter un tube d'isolation électrique et son enveloppe de mousse. Un mètre semble être la longueur idéale, soit 20 à 30 cm pour le manche. Après avoir déterminé la position de sa garde, couper la mousse à cet endroit. Faire la garde par exemple avec du carton, l'entourer de scotch électrique large, en percer le milieu d'une ouverture en étoile, passer le tube dedans. Fixer la garde au tube. Il est possible de décorer l'arme avec

du scotch électrique large. Le placer dans le sens de la longueur pour ne pas comprimer la mousse, ce qui rendrait l'arme dangereuse. (*Attention, je l'essaierai sur vos têtes. N.D.L.R.*) Par sécurité, il faut aussi rembourrer de mousse le bout de l'épée.

La poignée de l'épée pourra être décorée avec du plastibo, que l'on trouve dans les librairies techniques, en pains de 450 gr. Etant assez lourd, il peut déséquilibrer l'épée : dans ce cas, l'alourdir sur son milieu ou son extrémité par un poids bien fixé, que l'on habille avec soin pour éviter les accidents.

Le bouclier

Penser d'abord que certains organisateurs refusent l'usage du bouclier.

Fabriquer une armature avec quatre tubes d'isolation électrique fixés entre eux par les coudes vendus spécialement avec ces tubes, et les habiller de leur enveloppe de mousse. Fixer dessus une bonne épaisseur de carton et décorer.

Ces quelques idées vous aideront à devenir un beau seigneur, un terrible guerrier ou une jolie princesse. Pensez à être à l'aise dans votre costume au cas où il vous faudrait courir dans les fourrés ou combattre ... Veillez surtout à fabriquer des armes non dangereuses. Mais n'oubliez pas que si le déguisement est trop précis (clerc, magicien ...), il ne sera pas facile à réutiliser dans un autre rôle. C'est là que les petits accessoires facilement amovibles rendront service.

Rendez-vous dans le prochain numéro pour organiser un banquet médiéval. N'attendez pas jusque-là pour nous envoyer vos idées. De bonnes photos noir et blanc pourraient être publiées.

Anaïs et le Moine Fou

Il était une fois ...

LES SEMAINES DE L'HEXAGONE

Vous ne savez pas quoi faire cet été ? MOI SI !

Nous vous livrons tels quels trois extraits d'articles parus dans des journaux de tendances bien différentes au sujet d'un événement qui tend à se reproduire de façon cyclique tous les étés depuis ... trois ans.

(in "Le malfrat du Sud Est")

La scène se passe dans un bar sympa, à l'ancienne, face à la gare : je me dirige d'un pas assuré vers la lourde porte vitrée. "Il" sera là, "il" est là depuis septembre dernier, depuis qu'"il" est descendu de ce train qui le ramenait d'une autre planète, depuis que sa vie s'est arrêtée devant un demi-pression. Je le trouve assis, vautrait serait plus exact, sur une banquette dans un coin sombre, l'œil éteint et le visage blafard. A côté de lui, sur le siège, un sac en toile, énorme, le seul objet auquel il semble tenir réellement : son trésor. Quand un client quitte la salle, il s'anime alors un peu, un borborygme infâme s'échappe d'entre ses lèvres ... "caap...sule s'iou plaît !" La patronne, dressée semble-t-il, à ce rituel bizarre, s'approche alors de lui avec douceur et dépose sur sa table le bien précieux qu'il convoite. Les quelques rondelles métalliques glissent prestement entre ses doigts et vont rejoindre leurs consœurs dans le sac en attendant des jours meilleurs ...

Voyant dans quel état de délabrement le personnage a sombré depuis ma dernière visite, voyant les ravages qu'ont fait dans cet esprit quelques malheureuses journées de stage ... vais-je lui annoncer que tout cela recommence l'été prochain ?

★ ★ ★

(in "Le BCBG du Sud-Est")

Eh bien oui, nous aurons encore le plaisir d'accueillir entre nos murs cette année, le groupe de jeunes gens et de jeunes filles si charmants et surtout si originaux que nous avions déjà rencontrés plusieurs étés de suite. Il semble que la formule de séjours qu'ils proposent "du jeu, encore du jeu, rien que du jeu ..." connaisse un succès croissant d'année en année. Certains de nos lecteurs trouvent un peu inquiétant que tous ces gens d'âge dit pourtant de raison, passent leurs après-midis et leurs nuits à recommencer la bataille de Waterloo, à se faire peur avec des créatures monstrueuses ou à jouer aux gendarmes et aux voleurs. Nous leur objecterons qu'ils ne font rien de bien dangereux en fait, et que tous paraissent bien cultivés et à peu près sains d'esprit ...

★ ★ ★

(in "Le Républicain consciencieux")

Grèves, tremblements de terre, guerres civiles aux quatre coins du globe ... tous ces faits divers sont éclipsés par la dépêche qui nous parvient à l'instant, transmise par l'AFP : "Été 87 - Semaines de l'Hexagone - Jeux de Rôles - Wargames - Grands Natures - deux mois de vacances ludiques délirantes - RENNES - PARTHENAY - MORESTEL - Tous renseignements et inscriptions : Xavier JACUS, 2 bis rue Gilles de Trèves, 55000 BAR LE DUC - Quelques commandos de l'organisation secrète "Dragon Radieux" participeraient à l'opération ..." Une bien terrible nouvelle, dont l'importance, vous le comprendrez, éclipse facilement toutes les autres !

Rappelons un peu, pour ceux de nos lecteurs qui prennent le train en marche, ce que sont ces étranges "semaines".



Le principe de base en est fort simple : réunir en un lieu agréable une cinquantaine de joueurs débutants ou confirmés, quelques vétérans du jeu qui les aideront par leurs conseils, une ludothèque monstrueuse et vogue la galère ! Afin de permettre à tous de jouer jusqu'à plus soif, pas de soucis matériels, nourriture, logement en dur ou sous tente assurés et boisson à demande pour les plus bavards. Un programme intensif d'animations est de plus prévu pour chaque rencontre : Grands Natures, Killers, banquets ... et autres dont les organisateurs gardent le secret ! Ambiance sympa assurée.

Notre correspondant sur le front nous précise de plus que cette année l'organisation de chaque séjour sera autonome et qu'une nouvelle équipe d'animateurs sera présente sur chaque site.

PARTHENAY : les deux premières semaines de Juillet, en même temps que le Festival Ludique International. PARTHENAY, ceux qui ne connaissent pas ne pourront bientôt plus ignorer le nom, est une ville médiévale à quelques dizaines de kilomètres de Poitiers.

RENNES : les deux semaines suivantes de juillet, dominante Wargame (mais cela n'exclue pas les JdR !).

MORESTEL : premier séjour du 1er au 15 Aout, dominante JDR, animation confiée à une tribu de gobelins. Lieu d'hébergement : centre de la CORA, comme l'été dernier. Deuxième séjour du 16 au 30 août, au château du Marteray, dominante JDR, animation confiée à une tribu d'orcs malfaisants.

Un jeu "Grandeur Nature" sera organisé dans le cadre de chacun des sites.

Information de dernière minute : il n'y aurait que cinquante places maximum par site, et les inscriptions sont ouvertes !

Prix de journée : 150 f. en dur, 130 f. sous tente.

Prix de semaine : 950 f. en dur, 850 f. sous tente.

★ ★ ★

EN CONCLUSION : nous avons reçu également cet étrange courrier dans notre boîte aux lettres. Il semblait avoir été posté à Rio de Janeiro :

"Yé souis tré intéressé par vos stages d'été que vous z'appelé Semaines de l'Hexagone. Jé viens cé sour ! Jé déjà retenou mon billé d'avion. Ma jé suis oun po inquiet perché jé compte venir à le séjour de Morestel. Yé souis un Argentin tré joueur, ma aussi tré gourmand. Esché la nourriture é bonne ? Yé souis oun po inquiet perché lé "courrier de Buenos Aires" disé ché lé cuisinier de centre de séjour y jésé pas beaucoup des gros beefsteacks ? Pouvé-vous signor mé rassurer ?"

Et nous avons répondu ceci :

"Sénior Dalous ! Nous vous remercions pour votre missive qui témoigne de l'intérêt prodigieux que vous portez à nos modestes rencontres ! Rassurez-vous, le sénior cuisinier de l'an dernier n'é plou la. Les bruits les plous mystérieux ont couru quant à sa disparition ... Nous n'épiloguerons pas ... Cette année, même les Argentins mangeront à leur faim, foi de goblin !"

Johnny Métal

N.D.L.R. : Veuillez nous excuser pour le ton déplorable de ce reportage qui ne correspond pas du tout à ce que nous avons demandé au journaliste chargé de le réaliser. Le temps presse, nous le publions tel quel, mais il y a du licenciement dans l'air !

BANC D'ESSAI

DEUX JEUX
TESTES

ARRIVEE EN FORCE
DES JEUX MEDIEVAUX "HISTORIQUES" :

PENDRAGON

EDITIONS GALLIMARD

LEGENDES DE LA TABLE RONDE

CHEZ JEUX DESCARTES

PENDRAGON

Présentation

Sur la boîte (style cassette vidéo, en plus grand), une magnifique illustration, un chevalier, une épée, une femme allongée, une forêt, et un macaron : "Oscar du meilleur jeu de rôle - Los Angeles 1986". Damned ! Pour son premier jeu de rôle, Gallimard frappe fort et bien !

Oyez, oyez braves gens ! Traduit du jeu anglais de chez Chaosium et portant le même nom, voici le beau, le grand, le magnifique Pendragon. Ouvert à la lueur d'une torche, le jeu surprend : deux livrets très bien présentés, 40 feuilles de personnage, une table en couleur des plus célèbres blasons de l'époque, un paravent grand luxe pour le maître, une grande carte de l'Angleterre arthurienne, 7 d6, 1 d20, un feutre. Le tout pour moins de deux cents livres ... pardon francs.

Trrrrrrraaa, trrrrrrraaa ... (tambour).

Contexte

Après le contenant, le contenu. Pendragon nous plonge dans l'univers de la table ronde avec Arthur, Merlin, Lancelot, Morgane, Guenièvre ... tout en restant assez proche de la réalité historique (époque fruste et barbare donc). On peut citer, pour l'ambiance, le film Excalibur.

Les descriptions sont attrayantes et complètes avec notamment un système de "textes dans la marge" comprenant des extraits de légendes et des explications quant aux grands personnages.

Maintenant, prenons notre hache et enfour-



chons notre destrier : sus au découpage des règles.

Création des personnages

D'abord une remarque d'ordre général : la version française reprend dans une bonne traduction certaines règles parues dans les extensions d'outre Atlantique. Le résultat est donc bien pensé et cohérent.

La création du personnage est simple et complète.

- Tout d'abord, la race (Anglais, Irlandais, Gallois), le rang social du père (de l'écuyer au Roi), la filiation, etc ...

- Puis viennent les caractéristiques principales. Tirées sur 3 d6, elles varient cependant

de 3 à 21, grâce aux bonus de race : par exemple un Saxon a + 3 en force, + 3 en taille, - 3 en dextérité. Les caractéristiques secondaires en découlent : points de vie, seuil d'évanouissement ...

- Ensuite vient un moment passionnant : on modèle le profil psychologique du personnage au moyen de 12 paires de termes antithétiques variant de 0 à 20, comme couardise-courage, justice-injustice, générosité-égoïsme ...

- La quatrième étape détermine les compétences, avec un score de base variant selon la race et la profession du père (donc l'éducation), et des points à répartir

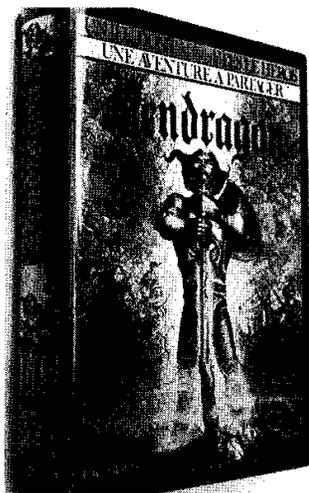
BANC D'ESSAI

selon l'âge, choisi librement. Un personnage peut donc être très fort au départ. Mais gare aux effets de la vieillesse à partir de 35 ans !

- Des signes physiques distinctifs complètent l'ensemble : longs bras, cheveux argent, accent fier ... Ces signes sont définis d'après l'Apparence, tous les personnages étant beaux dans Pendragon. La loyauté envers le suzerain (très important), les amours, les haines, les passions, etc ... sont également définis par le jet d'un d20.

- Ne reste plus qu'à choisir le blason pour les chevaliers.

La création est donc très complète, mais je lui fais un reproche : un personnage n'a pas d'autre choix que la chevalerie (ou la profession d'écuyer qui y conduit). Ceci constitue donc un handicap par rapport à des jeux comme "Légendes de la Table Ronde". La magie aussi reste interdite à votre personnage. Mais les magiciens sont tellement rares dans la Légende !



A présent, coiffons notre heaume et plongeons dans la mêlée.

Le combat

Le système est lui aussi très simple mais efficace. Les deux adversaires lancent un d20 sous leurs compétences respectives. Le plus gros chiffre, en restant sous sa compétence, touche l'autre. Moyennant quelques finesses quant aux coups critiques, aux chutes, aux évanouissements, aux boucliers, le total reste très abordable.

Les dommages : un certain nombre de d6 par personnage (de 3 à 7 pour les hercules !) représente les dégâts des armes à une main, plus un d6 pour les deux mains, divisé par deux pour la dague etc ... Simpliste ? Peut-être, mais quelle ambiance (pensez à Excalibur) !

Déliions les lanières de notre heaume, car le combat n'est pas tout.

La vie

Eh oui, dans Pendragon le personnage vit

PENDRAGON

en-dehors des aventures : il vieillit, sa famille évolue, il courtise, se marie, tournoie, fait des enfants : cela est prévu dans des tables facilement accessibles. Le fait est assez rare pour être souligné.

La gloire

Grandiose musique, chœurs célestes, lumière tombant du ciel : la gloire. Elle est primordiale, elle est le but de chacun. Combien sont glorieux les Chevaliers de la Table Ronde, Lancelot, Perceval, Galaad, combien sont craints et détestés Morgane, Claudas de la Terre Déserte, Frolle d'Alémanie ! Ceci se traduit en terme de jeu par la renommée, cette chimère pour laquelle beaucoup sont tombés. Elle s'acquiert par le combat bien sûr, mais aussi par le comportement social, la courtoisie, l'amour, la haine. Il y a donc le risque de la course à



la renommée comme existe la course à l'expérience dans d'autres jeux. Un atout : elle n'est pas que combat (voyez Guenièvre), elle peut hausser le niveau de jeu.

Conclusion

Trois points forts, donc, pour ce jeu qui se voudrait aussi épique que l'époque qu'il décrit : la jouabilité, la simplicité et l'ambiance.

Signalons néanmoins un point noir : la gent féminine ne se sentira peut-être pas très à l'aise dans cette époque où la force brute est tant prisée. Toutefois, les règles admettent l'existence de femmes-chevaliers.

D'autre part, pour les anglicistes, trois extensions sont parues dans la langue d'Arthur : "The Pendragon Campaign" comporte des scénarii, la magie enfin clarifiée et un approfondissement quant à la Légende de la Table Ronde. Avec "The Noble Book", vous saurez tout sur la noblesse, la guerre, l'économie, et vous trouverez le plan d'un château-fort. Enfin, "The King Arthur Companion", assez ardu et littéraire, est un recueil inépuisable pour tout ce qui concerne la Table Ronde.

En définitive, Pendragon est un bon jeu, destiné de part sa qualité à un bel avenir, d'autant plus qu'il bénéficie du réseau de

distribution "Gallimard".

Que jamais la veuve et l'orphelin ne souffrent en votre présence !

Joël MORET-BAILLY

LEGENDES DE LA TABLE RONDE

Présentation du jeu

"La Table Ronde" fait partie de la dernière collection éditée par Jeux Descartes, et intitulée "Premières Légendes". La volonté de l'équipe qui a créé cette nouvelle mouture de "Légendes" est évidente : proposer un produit qui respecte l'esprit "culturel" de la collection, mais dont les règles soient d'une approche plus facile pour un public souvent repoussé par la complexité de "Légendes Celtiques" ou "Légendes des mille et une nuits." Deux titres sont déjà disponibles : "Premières Légendes Celtiques" (une demi-nouveauté puisqu'il ne s'agit que d'une adaptation de "Légendes Celtiques"), et "Premières Légendes de la Table Ronde" qui est une création originale.

L'auteur de cette table ronde version JDR n'est autre que Anne Vétillard, bien connue de nos lecteurs puisqu'elle a signé de nombreux articles, nouvelles et scénarios dans notre revue. Ses qualités d'écrivain sont donc déjà bien connues, et il est inutile de préciser que l'un des premiers plaisirs que l'on prend à la lecture de "La Table Ronde" est directement lié à la qualité de l'écriture, vivante et bien stylée.

La boîte de jeu, en carton fort, contient principalement deux livrets (et les désormais traditionnels dés à 4, 10 et 20 faces.). Le plus épais des deux (un pavé abondamment illustré de 176 pages !) est intitulé "le jeu" et contient l'ensemble des règles nécessaires à la création du personnage joué, ainsi qu'au fonctionnement du système de simulation. Nous y reviendrons ... Le second livret (106 pages encore !) est une présentation du contexte historique et social particulier du jeu.

Une ambiance chevaleresque

Le livret de civilisation vous permettra de vous faire une bonne idée de l'ambiance de l'époque. Divers aspects de la société sont longuement décrits, depuis l'organisation féodale, jusqu'aux lois de la chevalerie. Le travail est abondamment documenté, et les références à des ouvrages historiques ou littéraires sont nombreuses. Toutefois, ne croyez pas, futur Maître des Légendes de la Table Ronde, que vous aurez à subir un pensum historique rébarbatif. La volonté de l'auteur est claire, et précisée dès l'introduction : "La réalité historique (...) ne doit servir que de support, de source d'inspiration au jeu de rôle, sans devenir une contrainte au plaisir du jeu. Quelques anachronismes se sont glissés subrepticement dans ces pages ... que les puristes veuillent bien nous les pardon-

ner !" Rassurons rapidement les "puristes", les imprécisions ou les adaptations historiques sont très rares, et nous avons eu quant à nous bien du mal à les discerner !

En feuilletant ce second livret, vous aurez le plaisir de découvrir la richesse de l'héraldique de l'époque (moins colorée malheureusement que dans "Pendragon", mais plus complète). Des croquis détaillés vous permettront d'apprendre ce qu'est un bec de corbin, ou de savoir distinguer une armure à mailles pleines d'une armure à mailles quasigénées. Bref, toujours le même souci de précision, fort agréable ... ce petit quelque chose en plus qui a fait la réputation de la collection "Légendes". Nous vous laissons le plaisir de découvrir les merveilles contenues dans ces pages ...

Une création de personnage allégée ...

Un personnage de Jeu de Rôle, c'est avant tout une créature vivante, ayant une origine sociale, des particularités physiques ou culturelles, avant d'être une collection de chiffres ininterprétables, alignés sur une feuille blanche. Cette volonté de donner vie au personnage est bien sensible dans la règle puisqu'on vous demande tout d'abord de choisir un pays d'origine et un milieu social. Avant même d'avoir des caractéristiques ou des compétences, votre personnage sera ... par exemple un noble du Pays de Galles, Baron, et premier enfant de la famille (l'importance du rang d'aînesse !). Un tirage au dé pourcentage, réalisé suivant le milieu d'origine, permettra de choisir une occupation à notre baron : alchimiste, astrologue, chevalier, enchanteur ou sorcier. S'il avait été bourgeois au lieu de noble, il aurait eu le choix entre 32 professions différentes !

La nature n'étant pas totalement ingrate, notre personnage bénéficiera ensuite d'un certain nombre de dons (artistique, combat, foi, communication ... etc...). Passons à la phase suivante de la création : trois caractéristiques définissent notre héros (le physique, le psychique et l'apparence). Quatre d4 donnent le nombre de points à répartir entre physique et psychique, suivant la dominante choisie. Trois d4 -2 permettent de se faire une idée de l'apparence. Taille et Poids dépendent du score "physique" ainsi que du sexe.

Toutes ces informations vont permettre maintenant de déterminer les compétences et sortilèges dont dispose votre personnage. Le score de base dépendra de la somme des valeurs du don et de la caractéristique concernée par la compétence, et son niveau de maîtrise (MS) évoluera fonction du temps d'apprentissage. Ex : "convaincre" qui est une compétence de marchand repose sur la caractéristique "psychique" et sur le don "communication".

Chaque personnage dispose en début de jeu de 12 compétences (plus éventuels bonus).

Lorsqu'un "aventurier" tentera une action mettant en cause de façon directe l'une de ses compétences, le maître de jeu pourra se référer à son niveau de maîtrise (MS jet d'un d20). Il est cependant important (et ceci nous paraît valable pour l'ensemble

des jeux par ailleurs) que la compétence soit "jouée" ainsi que le recommande l'auteur : l'application de cette règle rendra le jeu beaucoup plus vivant ! Il ne faut pas limiter un "je raconte une histoire drôle" à un simple jet de dé !

Le même système, classique par ailleurs, est utilisé pour les compétences de combat ainsi que pour la gestion de la magie.

Le système de simulation ...

L'auteur insiste longuement sur la nécessité de "jouer" le mieux possible son personnage, qui doit prédominer sur les aspects techniques du jeu. Cette tendance à la "théatralisation" du jeu sur table se développe de plus en plus et nous y sommes pour notre part très favorables. L'évolution est quasi-générale sur ce plan, même si les créateurs restent encore très divisés sur l'aspect plus ou moins "technique" et "réaliste" du système de simulation qu'ils proposent (comparez par exemple le nombre de tableaux figurant par exemple dans "Maïélices" et dans "JRTM" !)

La technique de simulation du combat a été simplifiée par rapport à "Légendes", très simplifiée même, si on se limite aux règles élémentaires, sans choisir les additifs optionnels. Voici quelques-uns des aspects essentiels de la séquence :

- L'unité de temps élémentaire se nomme "la base". Sa durée est de trois secondes (3 s). Toutes les actions se déroulent pendant une base sont simultanées. Pendant ces 3 s, un personnage pourra accomplir deux actions élémentaires (ex : attaque et feinte de corps).
- le temps d'utilisation des armes de jet est généralement plus long, et il est précisé pour chaque arme.
- Les chances de toucher sont variables suivant les armes (chiffres d'attaque) et seule une esquivée réussie permettra à l'adversaire d'éviter les dommages.
- L'armure absorbera un certain nombre d'entre eux et les autres se déduiront du potentiel de fatigue. Un combattant dont le potentiel de fatigue devient négatif sombre dans le coma.
- La quantité de points de dommage infligés déterminera également le type de blessure reçue.

Les points communs avec le système initial de Légendes ne manquent pas, et faciliteront l'adoption des nouvelles règles par les vétérans du jeu. A moins que ceux-ci ne préfèrent "adapter" l'univers du Roi Arthur en attendant la sortie de la version promise pour la règle originelle.

Quelques mots sur la magie

Certains sortilèges peuvent être connus avant le début du jeu. L'acquisition se fera en dépensant un ou plusieurs points d'apprentissage, et il y aura pour chaque sortilège un niveau de maîtrise, comme pour chaque autre type de compétence.

La magie, dans son ensemble, est répartie en sept domaines distincts : alchimie, astrologie, enchantement, magie naturelle, médecine, magie noire et magie artistique.

Chaque domaine correspond à une classe de personnage bien particulière.

La chance de réussite d'un sort dépendra, tout comme dans Légendes, de différents facteurs : niveau de maîtrise, temps de préparation, fatigue ... etc ... Un rituel très précis, incantations, composants matériels, sera indispensable pour l'exécution correcte de tout rituel magique.

Le premier livret comporte une description détaillée de tous les sortilèges utilisables dans chacun des domaines.

Un bestiaire fabuleux

Une quarantaine de pages est consacrée à la description des différentes créatures que pourront rencontrer vos héros. De nombreuses illustrations agrémentent le texte. Le bestiaire de la table ronde est varié, depuis l'ondine, d'apparence ma foi fort agréable, jusqu'à l'"homme cornu" dont la rencontre ne doit guère être plaisante !

En conclusion

Notre jugement d'ensemble sur "Premières Légendes de la Table Ronde" est très favorable. D'une part la tentative de simplification de la règle d'origine nous paraît réussie. D'autre part, l'important travail documentaire réalisé pour la mise au point du jeu permettra au futur "Maître des Légendes" de se mettre facilement dans l'ambiance. Nous regrettons simplement l'absence dans la boîte de base d'un paravent réunissant tous les tableaux, ainsi que d'une feuille de personnage, indépendante des livrets, qui aurait été plus simple à reproduire. Le prix, relativement élevé, de la boîte, aurait justifié à nos yeux la présence de ces deux accessoires. De bonnes soirées en perspective, en compagnie de Lancelot et du Roi Arthur !

Paul CHION



**LEGENDES DE
TABLE RONDE**

LA LEGENDE DES PRISMES

INTRODUCTION A UNE CAMPAGNE ORIENTALE

Les jours anciens

Le premier âge du monde fut celui des esprits et des semi-divinités. La Terre était alors vierge et sauvage.

La Tradition voulait qu'un grand Dragon orange demeurant au sein du volcan Yutamo gouvernât cette île. Seul le peuple de Korobokorus, qui s'installa plus tard dans la forêt, réussit à s'implanter. Mais les morts dues aux multiples attaques du Dragon furent nombreuses parmi ces barbares. Voyant que leurs fières armes étaient impuissantes, ils demandèrent aide au Wu Jen YAMORO en échange des trésors du Dragon et de la régence du territoire. Il construisit cinq prismes qui emprisonnèrent dans leur spectre le Dragon, l'envoyant sur une île qu'on appela plus tard Ile du Dragon. De plus, ces prismes donnaient l'éternité et le Pouvoir à ceux qui les possédaient.

Puis vint une génération d'hommes chassés de l'île de Wa, bestiaux et sauvages. Ils s'entendirent bien avec la population initiale de barbares Korobokorus. Ils peuplèrent les contrées les plus sauvages du pays. Siècle après siècle, les familles se formèrent et les guerres commencèrent. Yamoro sur son île se souciait peu de ces querelles, exigeant juste que personne ne coupât l'un des spectres des prismes mais en fait il est dit qu'il avait déjà pris ses précautions pour cela.

Vint dans ces heures noires un shukenja nommée Tameka. Il prônait

l'Amidisme. Rapidement il mit sous son ordre les hommes du nord de l'île, les pêcheurs, les chasseurs. Yamoro, jaloux de Tameka, envoya sur ces ports un énorme Tsunami. Tameka réussit à vaincre la tourmente, mais par ce cataclysme des milliers de vies disparurent, causant la désolation sur le territoire. Déterminé, et connaissant la légende des prismes, le shukenja se dirigea vers les Monts Suno, ayant compris que l'un d'eux s'y trouvait, afin d'en couper le spectre. Ainsi, il détruirait Yamoro car tout son pouvoir résidait dans ces prismes. Yamoro comprit au dernier moment les pensées de Tameka et essaya par tous les moyens de barrer la route à son ennemi. Il y eut alors un combat dont peu d'humains sur cette terre peuvent aujourd'hui imaginer l'importance : à cinq cents lieux l'un de l'autre, les deux hommes luttèrent mentalement pendant que les éléments se déchânaient dans un tumulte infernal. Mais Tameka eut le dessus et réussit à passer sa main à travers le spectre. Yamoro tomba. Dans un dernier effort, il ensorcela son île, empêchant toute créature de la violer à jamais. Pendant ce temps, le Dragon, réveillé, écumait de rage, voyant ses trésors volés. Il se rua de toutes ses forces contre ses pilliers, brûlant la forêt avec une telle rage que les trois quarts disparurent pour toujours, donnant plus tard les Nuwitaho. L'île entière était rouge et orange par le sang et les flammes. Beaucoup d'hommes et de Korobokorus périrent sous le feu du Dragon.

Tameka, s'apercevant alors de son erreur, décida de se racheter car il était encore trop utile pour se faire seppuku. Il était grand dans l'art de la peinture et il eut l'idée de peindre le Dragon. Ainsi, jour après jour, il le peignit, et jour après jour les couleurs du Dragon pâlissaient pour finir par disparaître : le Dragon était prisonnier du tableau.

Tameka, en guise de pardon, offrit le tableau au plus important seigneur de la guerre, Muno Atamura. Le shukenja le nomma, lui et ses descendants, devant Amida-Boudha, Empereur de Kozakura, puis il se retira dans le nord du pays pour prêcher l'Amidisme, pendant des siècles, dans la population paysanne.

Vint alors une grande période de calme et de prospérité, pendant des années et des années. Ces histoires de prismes et de tableau s'oublèrent. Les régions s'organisèrent et la capitale devint une ville raffinée. C'était Heian - ville du soleil levant.

Telle est l'histoire des Jours Anciens que peu d'Hommes connaissent en ces jours d'abondance.

1632 Kirashi

Les jours nouveaux.

Il y a environ deux siècles, vint un groupe d'humains grands et raffinés, adeptes d'une religion appelés Zen. Ils ne tardèrent pas à être insérés dans la vie de la capitale Heian. Plus encore, le Grand-Prêtre de la secte fut invité par l'Empereur lui-même.

Ce dernier ne fut pas long à oublier son ancienne religion, trop astreignante à son goût, et à pratiquer le Zen qui se mariait fort bien avec le raffinement des palais. Malheureusement, ces hommes, loin d'apporter la sagesse promise, se contentèrent de prendre de plus en plus de pouvoir dans la hiérarchie politique. Ainsi, en cinquante ans, grâce aux faveurs de l'Empereur - et surtout de sa Favorite, Dame Jifu - les moines Zen étaient maîtres du territoire puisque l'un d'eux s'était fait nommer Shogun. Celui-ci imposa sa religion et ses temples dans le pays à coups de grandes rafles et de pillages de sanctuaires amidistes ; Tameka échappa à de nombreux attentats. Des plantations d'opium se développèrent dans les grandes plaines fertiles qui entourent le port de Wang, reconstruit afin de pourvoir les sanctuaires Zen de moyens plus grands d'illuminations célestes. Le seul contre-pouvoir que possède l'Empereur est la toile de Tameka représentant le Grand Dragon Orange.

Mais la haine engendre la haine : les Barbares incultes du sud se révoltèrent contre le pouvoir du Shogun, les paysans et montagnards se groupèrent en fanatiques sociétés secrètes amidistes, se ruant, tels des commandos noirs, de plus en plus souvent, sur la population pratiquant le Zen. Les conflits s'accrochèrent, l'Empereur fut maudit pour sa passivité, de grandes batailles eurent lieu,

n'apportant que des morts inutiles.

Il y a de cela cinquante ans se fit un dénouement politique : une énorme troupe de ninjas amidistes, arrivant par terre et par air, s'empara du Shiro Shogunal avec grand-peine évidemment. Le pays se sentit libéré de la toile d'une énorme araignée. Hélas, la mort du tyran en fit naître un autre, puisque le conseil amidiste, où même Tameka refusa de siéger, mit à la tête de la partie ouest du pays un puissant daimyo humain, Ato Shinori. Il se nomma Shogun et usurpa les couleurs utilisées par ce rang. Il fit venir des terres lointaines un Wu Jen s'appelant Fushiro, et s'entoura des plus cruels samurais du pays. Son but avoué est de prendre le Pouvoir pour lui seul, quels que soient les moyens utilisés, et de reprendre le tableau de Tameka, sachant bien que l'Empereur ne le détruira pas, de peur des conséquences terribles de ce geste. La guerre se prépare, ainsi que bien d'autres sinistres complots, et le seul moyen que l'Empereur a de reprendre le pouvoir sur Kozakura est de retrouver les Cinq Prismes Magiques de Yamoro.

Légendes des prismes.

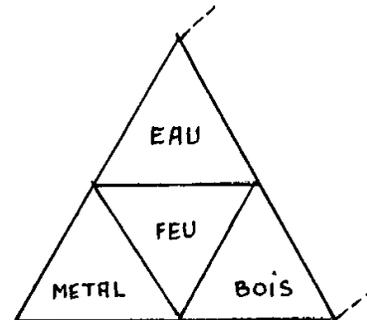
A l'Elu qui l'Unique possèdera
La Terre appartiendra
Mais l'Un et les Quatre sont égaux
Car s'il est vrai que ces derniers

De l'Unique sont fondés
l'Inverse aussi se vaut.

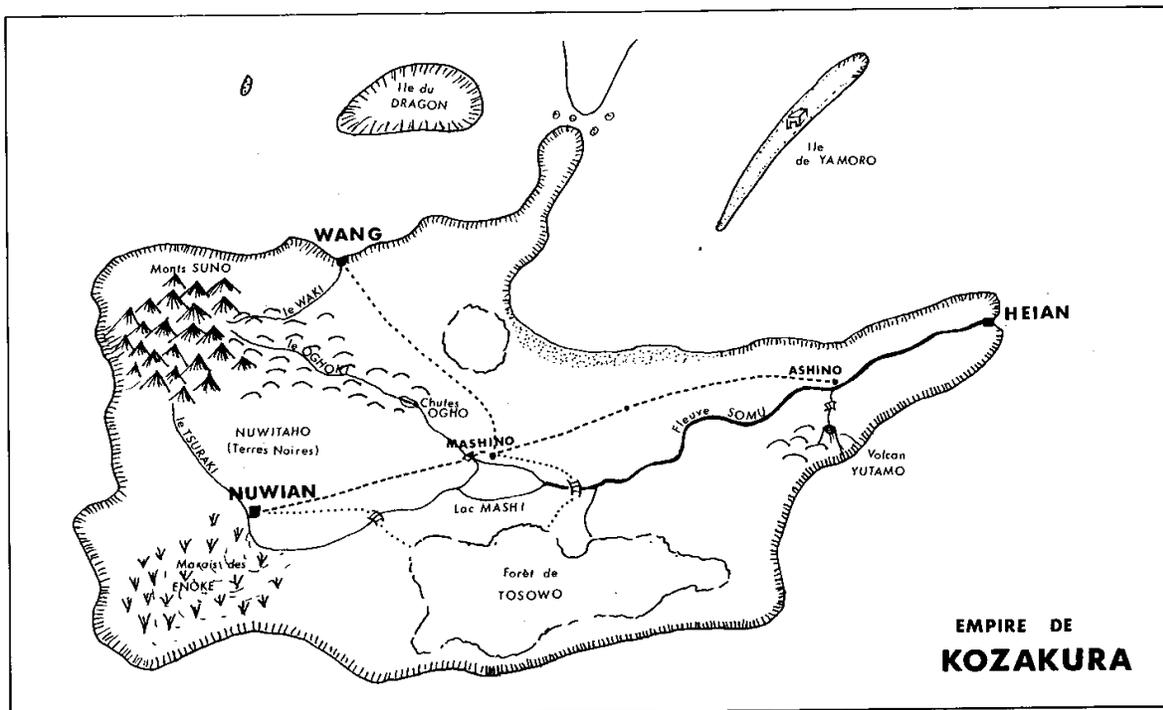
Notes sur les prismes.

Ces prismes apportent donc le Pouvoir et l'Eternité. En fait, ils apportent plusieurs sortes de pouvoirs.

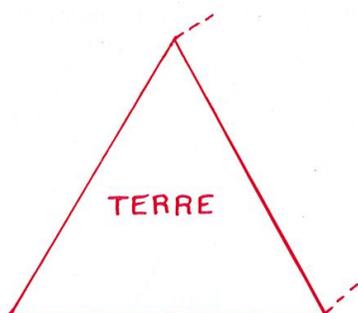
Ils représentent les cinq éléments chinois qui sont la Terre, l'Eau, le Feu, le Métal et le Bois. Si l'on possède l'un des prismes, on peut gouverner l'élément qui lui correspond (si on a le pouvoir magique pour).



Par conséquent, comme le dit la Légende, la Terre appartiendra à l'Elu qui possèdera l'Unique, Unique car supérieur aux autres, et Unique car dans la tradition chinoise, les quatre éléments proviennent de la Terre : l'Eau de la Source, le Feu des volcans, le Bois des racines, le Métal des minerais. Mais la Légende dit aussi : "L'Un et les Quatre sont égaux." En effet, la Terre engendre



les autres éléments, mais l'ensemble de ceux-ci équivaut à la Terre car les prismes ont ce pouvoir si on les met dans une certaine position : les sommets des prismes forment des angles isocèles à 90 degrés, donc en les assemblant de cette façon on obtient un grand prisme équivalent à celui de la Terre :



Ainsi, lorsque les aventuriers, recherchant inlassablement les prismes par les monts et par les plaines, découvriront chez Tameka la légende des prismes, ils comprendront à l'instant, je n'en doute pas (niark niark), qu'il leur suffit de récupérer non pas cinq, mais quatre prismes : ceux de L'Eau, du Feu, du Bois et du Métal suffisent. Par ailleurs, il faut savoir que les cinq prismes se trouvent tous à des endroits précis. Celui de la Terre, en particulier, gît sur l'île de Yamoro, il est donc inaccessible

après la malédiction de Wu Jen.

Histoire des quatre prismes.

- Prisme de l'Eau : Yamoro le confia à un kami (esprit, cf Kogaratsu, "le Mon au Lotus de Sang" collection Dupuis Aventures). Ce kami s'appelle Mashi et demeure dans le lac du même nom. Certains anciens de Mashino disent qu'il sort du lac lorsque la lune est pleine pour hanter le village.

- Prisme du métal : Yamoro le cacha dans les profondes mines des monts Suno. Son spectre est froid et sombre. C'est le spectre que voila Tameka. Ce dernier l'emporta en grand secret pour empêcher les hommes d'abuser des pouvoirs du prisme. Ce fait explique que Tameka vive toujours malgré les siècles. Il vit actuellement dans la péninsule du nord de Kozakura pour avoir fui autrefois les rafles de Shogun vers l'île de Wa avec la population. Il est à noter également que les mines Wifu des Monts Suno sont actuellement investies par les Ninjas Amidistes. Ils s'y entraînent, y forgent des armes et enfin, y élèvent de grands faucons appelés Tarl qui leur servent de monture.

- Prisme de Feu : Yamoro le cacha au sein des laves du volcan Yutamo. Mais les Korobokorus le découvrirent, il y a très, très longtemps. Tosowo, le chef des barbares, le prit pour augmenter sa domination, mais ce prisme, tel le fléau d'Isildur, lui brûla lentement son âme et son corps. Depuis, les Korobokorus de l'île détestent la magie et tout ce qui s'y rapporte. C'est pour cette raison qu'ils refusèrent la toile du Dragon que Tameka leur offrait en guise de pardon, et surtout c'est pourquoi ils offrirent cet objet précieux, le prisme, aux Enokes, peuplades humaines aux mœurs sauvages et sanguinaires habitant dans les marais. On dit que leur chef serait un Hengeyokai.

- Prisme du Bois : Yamoro (toujours lui) le confia à un kami du nom de Muhafu, mi-homme mi-loup, qui gouverne une grande troupe de loups, et qui domine toujours de nos jours un bois au nord de Mashino. Il est probable que le Shogun découvrant la venue d'aventuriers fureteurs se mettra lui aussi à rechercher les prismes, et prendra sans doute possession de celui-ci puisqu'il est dans les mains des alliés de son éminence grise Fushiro.

Frédéric LESIGNE

ENFIN!

des jeux de rôles vraiment moins chers.

JRTM : 178 F
BUSHIDO : 159 F

Des joueurs de jeu de rôle ont enfin créé une centrale d'achat de jeux de rôle en France.

Le but de cette association est de vendre les jeux moins chers. En effet, vous avez tous remarqué le succès fulgurant du jeu de rôle en France.

Mais en même temps, les prix des jeux, qui auraient normalement dû diminuer, sont toujours restés aussi élevés.

MCM vous propose un catalogue rempli de rubriques concernant le JdR. Ce catalogue sera entièrement gratuit. Il comportera des aides de jeu très claires et vous apprendrez les nouveautés et nouvelles folies d'Angleterre grâce à son correspondant J. BOCKETT.

Venez rejoindre MCM dans son combat contre les prix.

RECEVEZ GRATUITEMENT LE CATALOGUE EN ECRIVANT A : MCM / MDR 3 - 2 RUE MAURICE VANNIER - 78110 LE VESINET

HAUFFLE LE VENT DE LA VENGEANCE



SCENARIO POUR "BUSHIDO"

Par un beau mois d'été, dixième semaine de l'année, le soleil se couche derrière les grands arbres bordant le chemin, faisant naître des milliers de nuances rouges et orangées dans le ciel nippon. Pour des raisons quelconques (à déterminer par le Maître de Jeu) le groupe d'aventuriers vient de Kokawa et se dirige vers Wakayama. A leur gauche, les personnages peuvent entendre couler la rivière Kino. A quelques centaines de mètres devant eux, ils aperçoivent bientôt le pont qui enjambe fièrement l'eau fraîche et limpide.

UNE RENCONTRE INATTENDUE

Au moment de traverser le pont, le groupe est surpris par un homme essouffé qui surgit des fourrés, complètement paniqué. Il est vêtu modestement et se présente comme un des porteurs de Dame Nato. Celle-ci, sa suivante et les autres porteurs sont aux prises avec un monstre dans la forêt, près d'une chapelle dédiée à Mori-No-Kami. L'homme supplie à genoux les personnages de le suivre pour secourir sa maîtresse en danger. N'obéissant qu'à leur courage et à leur honneur, les personnages arriveront, guidés par le porteur, à un petit escalier en bois menant à la fameuse chapelle. Là se trouvent deux Kagas, Dame Nato (avec un tanto), sa servante réfugiée dans un des Kagas, deux servants armés de yari protégeant leur maîtresse. Un serviteur a déjà disparu en allant en éclaireur dans la forêt environnante. Les aventuriers entendront bientôt les féroces rugissements du monstre - en fait un couple de tigres. Toute personne ren-

trant dans les bois aura 30 % de "chance" de tomber nez à museau avec l'un des deux animaux. Soudain, les événements se précipitent : l'un des deux tigres surgit des fourrés face à dame Nato. Tout samouraï digne de ce rang se devra d'affronter la bête seul à seul. Soudain, venues d'on ne sait où, deux flèches, coup sur coup, se plantent dans les flancs zébrés du tigre. Un nouvel arrivant, son dai-kyu à la main, intervient dans la scène : c'est un samouraï à fière allure. L'un des personnages le reconnaîtra rapidement. Il s'agit de Wakizaka, un ami d'enfance.

Note : le maître de jeu aura pris soin, avant le début de la partie, de prévenir l'un des joueurs de ce fait particulier.

Les retrouvailles seront chaleureuses et Dame Nato invitera ses sauveurs à passer la nuit dans l'établissement d'où elle venait. En effet, elle avait l'intention d'aller jusqu'à Osaka après sa halte à la chapelle. Mais maintenant, il est bien trop tard, et il est préférable qu'elle retourne à Wakayama pour repartir le lende-

main, mais cette fois-ci en empruntant le chemin de la côte. Wakizaka s'excusera : il doit se retirer pour régler une affaire urgente mais il propose à ses nouveaux amis de les retrouver à l'auberge du champ fleuri, aux portes de Kada.

L'HISTOIRE DE WAKIZAKA

Après leur charmante soirée à Wakagama, où ils auront écouté de superbes morceaux de musique japonaise et bu l'un des meilleurs thés de toute la région, ainsi que du saké, les personnages partiront pour Kada à la rencontre de leur ami. Kada est un petit village de pêcheurs donnant sur Tomagashima-Suido. L'auberge se trouve à l'entrée, près des rizières. Les nouveaux arrivants trouveront facilement des chambres libres et, après s'être renseignés, ils apprendront que Wakizaka est parti pour le village et qu'il ne reviendra qu'en fin d'après-midi. A son arrivée, celui-ci s'expliquera sur son désir de vouloir les rencontrer ici.

Son père était un puissant samouraï régnant sur l'île d'Awaji. Il envoya son fils, dès son plus jeune âge, sur le continent, pour parfaire son éducation et sa connaissance du combat. Alors qu'il était absent de l'île, il y a environ neuf ans de cela, un traître s'empara du château de Sumoto et massacra toute sa famille ainsi que les conseillers de son père. Cet individu règne maintenant sur

l'île à la place de l'héritier légal : Wakizaka.

Ce traître est un ancien conseiller de son père : Koishi Itho, soutenu par d'autres samourais rebelles ainsi que par un clan du continent, les Iwaki. Ceux-ci contrôlent d'ailleurs la région où se trouve le groupe. Wakizaka a réussi à regrouper d'anciens samourais encore fidèles à la famille et dont certains s'étaient réfugiés sur le continent.

Il a appris en outre que sa sœur était encore vivante et retenue prisonnière dans un temple sur l'ordre de Koishi. Or, bien que rempli d'un courage fougueux, Wakizaka ne peut aller délivrer sa sœur ni seul, ni avec une troupe trop importante qui serait détectée dès son débarquement sur l'île. Tant que le traître détient sa petite sœur, il ne peut déclencher une attaque d'envergure. Wakizaka demande aux personnages de venir avec lui sur l'île pour l'aider à retrouver sa sœur pendant que ses samourais et leur troupe attendent pour reprendre l'île. Après ces explications, et, cela va sans dire, après l'acceptation des personnages, tous iront se coucher : dès demain, un bateau de pêcheurs les attendra pour partir pour l'île.

UNE NUIT AGITEE

Mais la nuit sera loin de favoriser leur repos. En effet, vers une heure du matin, les personnages réussissant un jet de pouvoir seront réveillés par des bruits de chevaux entrant dans la cour de l'auberge. C'est une troupe armée, composée de samourais et d'ashigaru. Ils portent tous le mon des Iwaki. Deux samourais se placeront avec leurs arcs derrière l'auberge pour empêcher toute fuite, un samourai montera à l'étage avec quatre ashigaru, tandis que le dernier samourai et les deux derniers ashigaru resteront vers les chevaux. Cette expédition a pour but d'arrêter mort ou vif Wakizaka, ainsi que toute personne complotant avec lui, pour l'empêcher d'atteindre l'île : ceci nuirait aux plans qu'ont élaboré Koishi et les Iwaki. En effet, la famille de Wakizaka était plus proche des clans de l'île Shikoku que de ceux du continent. D'ailleurs, les Awa ont promis à Wakizaka de lui fournir des troupes maritimes pour l'assaut de la forteresse de Sumoto.

Avant le combat, et s'ils ne sont pas surpris et ligotés de suite, Wakizaka dira aux personnages de s'échapper et de le retrouver au port. Là, les

survivants pourront apercevoir un unique bateau de pêcheur, un bateau à voile. Wakizaka les rejoindra bientôt et les invitera à monter à bord puis ils partiront pour Awaji.

DU CONTINENT A L'ILE

Le voyage, ayant pris exemple sur la nuit, sera fort mouvementé. Les Iwaki ont assuré leurs arrières en cas d'échec de la mission contre l'auberge en plaçant dans la cale du bateau de pêcheur un trio de ninjas dont le but est encore moins avouable que celui de la troupe de l'auberge. L'équipage du bateau de pêche n'est composé que de deux hommes, considérés comme des extras (1 PV).

Après ce petit intermède, les survivants (*au M.J. : comprenant obligation Wakizaka*), débarqueront dans une petite crique isolée de l'île. De là, ils partiront en direction de Iwaya, un petit village de pêcheurs dont certains, connus de Wakizaka, savent où est retenue sa sœur. Ils y apprendront que Koishi a levé des troupes et en a fait venir du continent pour prévenir l'attaque que pourrait lancer Wakizaka. Par les pêcheurs, le groupe apprendra que la sœur de Wakizaka est retenue dans un temple bouddhiste situé au sud de l'île près de Minato. Guidés par Wakizaka, les personnages y partiront sur le champ. En route, ils devront par plusieurs fois se cacher et prendre des chemins détournés pour éviter les troupes militaires patrouillant dans l'île. Mais ils arriveront sans encombre en vue du temple.

L'ATTAQUE DU TEMPLE

Là, c'est aux joueurs de définir une tactique selon les plans fournis. De premier abord, tout est calme et le lieu semble voué à la méditation. L'approche du mur d'enceinte se déroulera sans encombre. Cependant, une inspection rapide de l'intérieur du lieu saint montrera que celui-ci est à orientation Yamabushi et que ses cours sont remplies de moines-guerriers. Ce temple est de niveau 3 et les bâtiments où pourrait être séquestrée la jeune fille sont peu nombreux.

Caractéristiques du temple :

Abbot : Gakusho niv. 4

Prêtres supérieurs : 5 Gakusho niv. 2

Village intérieur : classe F (80 paysans)

Moines-guerriers : 120 moines niv. 1

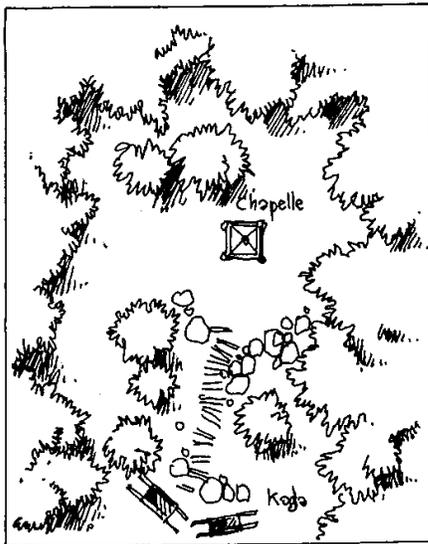
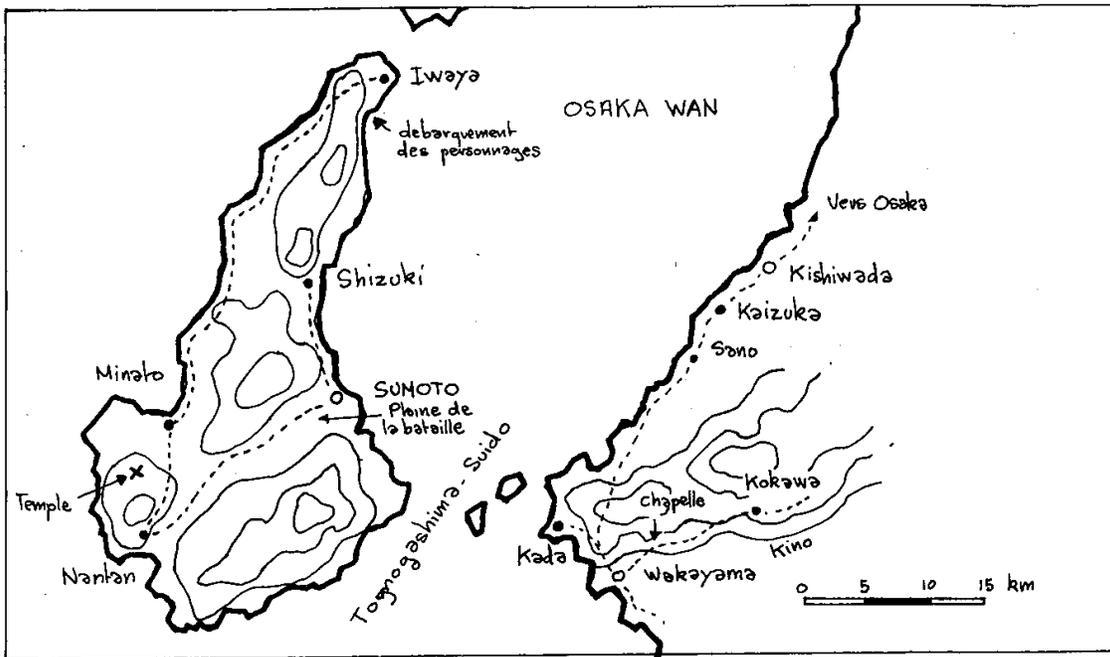
Pour les caractéristiques des différents moines, se référer à la table de création du livret 2.

Si l'attaque se fait pendant la nuit, la moitié des moines dormiront, et les personnages pourront localiser un petit bâtiment éclairé et particulièrement surveillé.

Si tout se passe bien, les survivants devraient repartir avec la sœur vivante. Wakizaka les guidera jusqu'à un autre temple où les personnages devront l'attendre. En effet, Wakizaka doit repartir pour le continent afin de réunir les forces qui lui seront nécessaires à la reconquête de l'île.

L'ATTENTE

Les personnages ainsi que la sœur seront logés dans un ancien temple bouddhiste tenu par deux vieux Gakushos. Evidemment, l'attente ne sera point de tout repos. Koishi apprend le jour même l'enlèvement de la sœur de Wakizaka, et il est fortement déterminé à la reprendre : elle est son seul atout contre les ambitions de Wakizaka. Ainsi, les personnages ne seront pas étonnés de voir, un jour plus tard, des hommes en armes encercler le temple. Même au cas où les personnages auraient eu l'intelligence de changer d'endroit, Koishi les retrouverait. Il y aura en premier lieu une demande de restitution de la sœur par le samourai commandant les troupes. Puis il y aura une salve de flèches contre le temple. Bien que ce temple soit à moitié en ruines, il est quand même sacré, et cette attaque déplaît tout à fait au Bouddha. Lors de tout combat qui se déroulera près du temple, les personnages auront une armure augmentée de deux points, et tous leurs BCS seront à + 2 pour toute action n'allant pas contre le temple. Leurs adversaires, quant à eux, auront une armure baissée de -1 et ils devront pour toute action qu'ils veulent entreprendre réussir un jet d'agilité ou considérer leur action comme un raté critique. Après quelques assauts (nombre d'assailants à déterminer par le MJ), les survivants pourront voir arriver des troupes portant à leur tête les bannières de la famille Wakizaka. C'est en effet Wakizaka qui vient de débarquer avec les cinq mille hommes des samourais qui lui sont restés fidèles (mille hommes promis par les Awa attendent au large du château que les troupes terrestres atteignent ce dernier). Wakizaka ayant récupéré les personnages, l'armée se met en

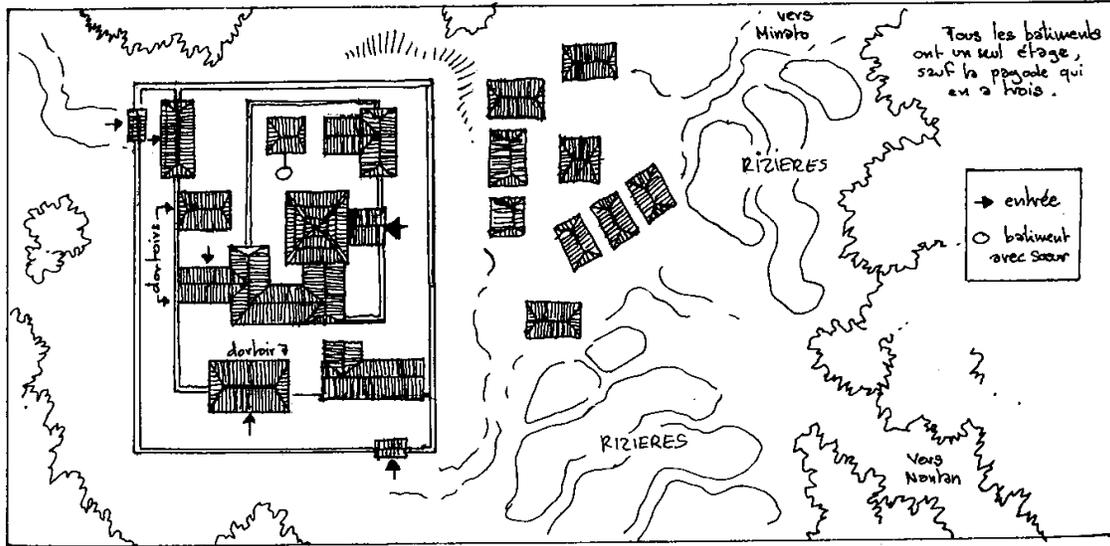
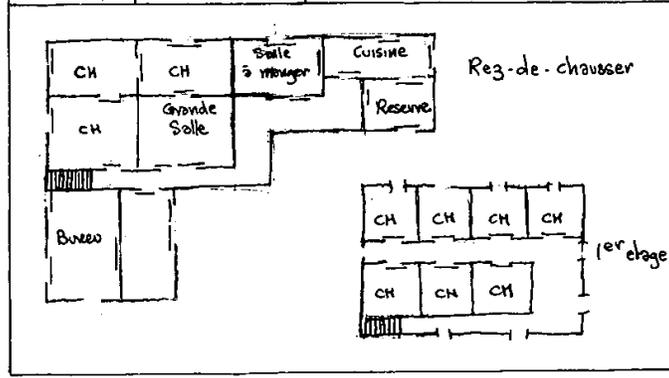


Auberge

Ecurie

Aubergiste : Extra 1HP
 Yakuza : 1 niveau 2
 : 1 niveau 2 Sumo
 niveaux 1

Armes : Tanto, Arayashi
 (Inutile de leur mettre : Massage!)





marche pour la grande plaine située devant Sumoto où, d'après les éclaireurs, Koishi a réuni trois mille hommes soutenus par un renfort des Iwaki de trois mille hommes aussi. Il va sans dire que Koishi a laissé le gros de sa troupe dans le château.

Chaque armée prend position de chaque côté de la plaine. Le maître de jeu se référera aux règles données dans le livret 2 pour gérer cette bataille. S'il s'avérait que Wakizaka et ses troupes soient défaits, appliquez les règles normales de fuite pour les personnages en n'oubliant pas qu'ils se trouvent sur une île ! Dans le cas contraire, c'est à dire si les troupes de Wakizaka ont le dessus (à plus de trois contre un), les survivants de l'armée de Koishi se replieraient dans la forteresse de Sumoto. Là se trouvent encore deux mille hommes de réserve. Il faudra alors faire le siège du château, en appliquant encore une fois les règles du livret 2 (ne pas oublier la participation active du Ninja du groupe, s'il y en a un).

Caractéristiques du château :
Niveau : 2
Garnison : 5000 hommes

Note : pour ce qui est du commandement des deux armées, c'est à dire du tirage du CSB du Sensojutsu, ce sont Wakazaki et Koishi qui sont à la tête de leurs propres troupes.

LE DENOUEMENT

Si Wakizaka a été vaincu, les personnages devront fuir l'île, s'ils n'ont pas déjà été arrêtés, ou se faire seppuku pour ceux qui attachent la plus grande importance à leur honneur. Dans le cas contraire, Wakizaka deviendra le chef de son clan, et donc de l'île, et récompensera les personnages qui l'ont suivi, selon leur valeur (règle sur l'honneur et la disgrâce), et se montrera d'une grande largesse en référence au tableau des honneurs : en effet, le service rendu dépasse la simple participation à la bataille, puisque grâce aux aventuriers, Wakizaka a pu retrouver sa soeur.

Franck Drevon

CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX PERSONNAGES.

Wakisaka : bushi niv 3.

For : 18-6.

Dex : 30-10.

Vit : 21-7.

San : 18-6.

Int : 21-7.

Vol : 19-6.

Bugeï : Senjo-jutsu : 39-8.

Kenjutsu : 57-12.

Kyujutsu : 57-12.

Archerie : 51-11.

Chikujo-jutsu : 39-10.

Okuden : coup de précision à l'arc : 40-8.

Statut personnel : 45.

Statut de groupe : 91.

Statut social : 55.

On : 70

Equipement : vêtement de samourai de bonne qualité.

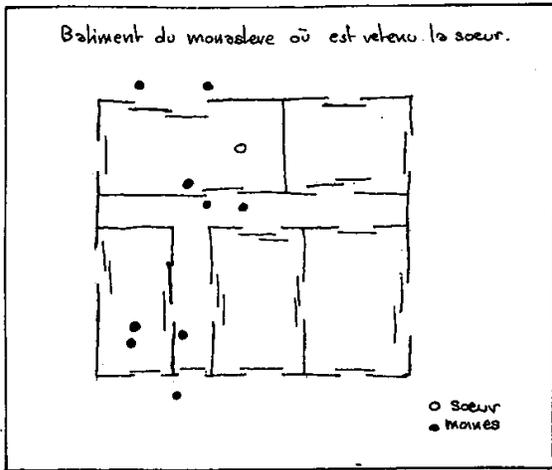
Armure de samourai lourde complète :
CA : 8. Katana et wakisashi de bonne qualité.

Koishi : bushi niv 4.

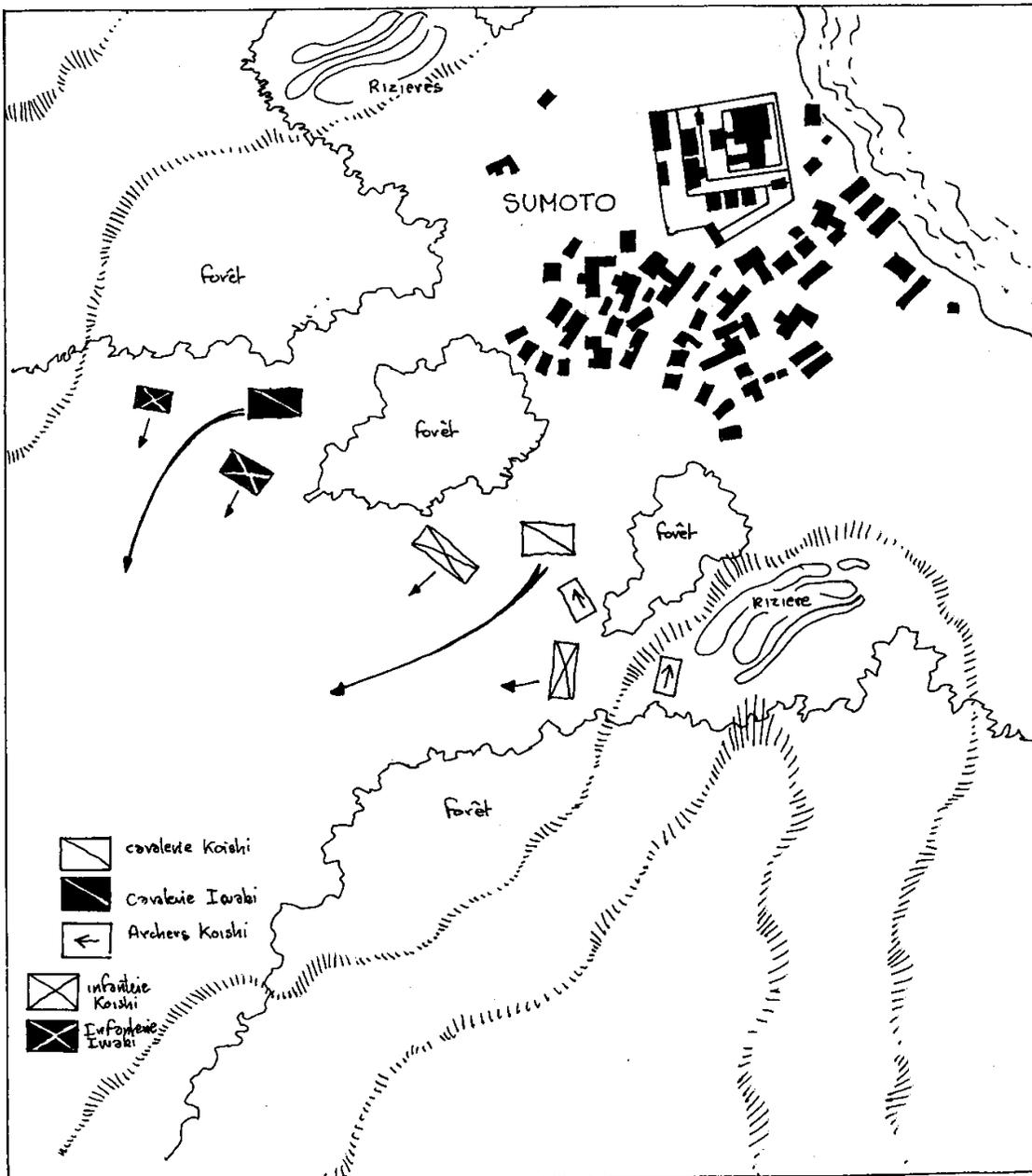
Int : 30-10.

Vol : 15-5.

Bugeï : Senjo-jutsu : 42-10.



La forteresse de Sumoto





Taratata ... Taratarata ... Rata Et rata ...

ON A RATE ...

... l'occasion de préciser que le scénario pour **Rêve de Dragon**, "L'Alchimiste", paru dans le n° 7, a été joué au triathlon, à Boulogne Billancourt, les 25 et 26 octobre.

ON A ENCORE RATE ...

... la signature au bas du scénario pour **Légendes de la Table Ronde** "Le Dragon du Val des Pierres Levées". L'auteur en est Anne Vétillard, ne vous en êtes-vous pas doutés ?

ERRATUM ENCORE !

Que tous ceux qui sont morts en jouant le scénario en solo "Kuujuaq" daignent excuser Jacques Giguère, car son organigramme à *lui* est correct. Une relecture trop rapide a causé trois erreurs pour lesquelles les responsables ont été cloués au pilori par une froide nuit d'hiver. Afin de vous réchauffer le cœur.

Paragraphe 26, au lieu de lire "allez au 56", il fallait lire "allez au 57".

Paragraphe 66, il fallait lire : "Avez-vous déchargé votre traineau ? Oui, allez au 86, non, allez au 36".

Enfin, le paragraphe 67, soit-disant manquant, s'est caché au 66 !

La rédaction du Dragon Radieux prévoirait-elle l'édition d'un sottisier ? Enfin, ce n° 9, je l'ai relu et rere lu, j'espère que cette fois ...

CALY

COURRIER

QUI ENTENDRA CE MESSAGE ANGOISSE D'UN DE NOS LECTEURS BELGES

Un vent de désespoir souffle sur mon cœur, pourtant endurci, d'écrivain de 1920, de médecin de 1870 et de nain dans un passé éloigné. Il faut croire que l'hiver que nous subissons a décimé les monstres si chers à ma hache. En vain, depuis trois mois, j'essaie d'attirer des joueurs dans mes pièges sordides. Nous ne sommes que cinq à oser affronter les tourments que nous prépare le MJ. Et, pour chaque partie, il y a toujours bien un absent ! O ! Grand Cthulhu ! Que faut-il faire pour obtenir des aventuriers ? N'y a-t-il donc pas de créatures pour te défier ? Quelques-uns étaient fort disposés, mais dès qu'il a fallu se déplacer de deux malheureux kilomètres ... D'autres ne sont disponibles qu'une fois par an, se consacrant corps et âme à leurs belles études. Et partout, lorsque nous demandons un local, les portes se ferment.

Peut-être le club "Les Messagers de l'Enfer" n'aura-t-il été qu'un beau rêve. Pourtant je ne peux baisser les bras maintenant ! Ces trois mois n'ont pas été que des défaites que diable ! (...)

Malgré tout, je ne peux croire en la mort du Jeu de Rôle à Tournai. Je ne m'avouerai vaincu qu'en toute dernière limite, mais j'aurai bien besoin d'un remontrant pour le moral !

Pascal, de Tournai.

PORT DE BOUC - 11 et 12 avril -

Le club de Jeu de Rôle "Un Dragon A Waterloo" organise, les 11 et 12 avril 1987, son premier challenge inter-club de jeux de rôle. Il invite tous les clubs ainsi que les individuels à participer à cette manifestation, qui, nous l'espérons, sera couronnée de succès. Venez nombreux au lycée Paul Eluard pour jouer ou découvrir les Jeux de Rôle.

Pour tout renseignement : tél au 42 06 53 15, demandez Philippe - tel au 42 06 68 14, demandez Thierry.

LA ROCHE SUR YON - 30 et 31 mai -

Pour la troisième année consécutive, le Fief du Dragon Diplômé de La Roche Sur Yon organise un Donjon et Dragon en Grandeur Nature, pendant le week-end de l'Ascension. L'aventure médiévale se déroulera dans un univers fantastique animé par 300 figurants.

Les équipes de 10 joueurs confirmés, souhaitant participer, peuvent s'adresser à Jean-Pierre Leloup - 77 Rue Boileau - 85000 La Roche Sur Yon, tel. 51 05 24 10 H.R. ou à Daniel Miaud - 44 Rue Lescure 85000 La Roche Sur Yon, tél. 51.36.08.40. H.R.

Clôture des inscriptions le 15 avril 1987.

Fiche Aide de jeu n°7 A.D&D

DRAGONS' STORY...

2^e PARTIE

Il est possible d'éviter le combat contre un dragon, quel que soit le type.

En effet, leur corde sensible est l'argent, l'or, les trésors. Ces monstres sont par nature égoïstes, avides, avares, lâches même (acceptant d'être capturés) et orgueilleux et vaniteux donc sensibles à la flatterie. Parmi les plus orgueilleux, on trouve 40 % des dragons d'argent, 80 % des dragons dorés et Bahamut lui-même. Il se peut qu'une personne habile arrive à les manipuler, à les motiver dans des actes insensés comme attaquer une puissante créature à qui ils disputent la position dominatrice, en les alléchant par la perspective d'un immense trésor. Ils deviennent alors stupides, les pierreries et les bijoux plein la tête. Attention, si l'appât du gain les fait quelque peu déraisonner, ils n'en restent pas moins intelligents et se méfieront, demanderont des garanties, la source des informations, etc. A la moindre suspicion, il faut considérer que le dragon n'acceptera pas ces propositions ou fera croire aux joueurs qu'il est tombé dans le panneau (voilà une réaction intelligente !).

Il faut ajuster la réputation du dragon, son trésor à sa puissance. S'il réussit à atteindre l'âge d'un ancien, c'est qu'il était loin de la civilisation ou possédait des sortilèges intéressants donc un trésor conséquent (car pour vivre vieux avec les groupes d'aventuriers qui sillonnent les pays relève maintenant du miracle à entendre ce qu'ils racontent dans les tavernes).

Voici quelques éléments pour préparer la défense de votre pauvre dragon.

Le dragon est grand, sa caverne sera vaste, il en aura aménagé une partie pour y entasser son butin, là où il dort. Si elle est très grande, les joueurs seront obligés de s'avancer au milieu et seront vulnérables de l'arrière. S'ils avancent, ils auront des lanternes ou ils parleront. De toute manière, ils auront plus de chances de faire du bruit. Il peut poser des bouches magiques (magic mouth), disposer un lit de feuilles mortes ou utiliser d'autres sorts pour prévenir les intrusions (avec un familier par exemple). Il utilisera ses sorts au mieux (invisibilité, ESP, clairaudience, œil magique (wizard eye), terrain hallucinatoire pour dissimuler un gouffre, globe mineur d'invulnérabilité, bruitage, etc.). Son antre peut être fermé (immenses portes, ancien château), protégé par une immense trappe qu'il passe en survol, une étendue d'eau (sur une île), caché dans la brume ou dissimulé par une illusion. Les dragons volent, mais ce ne sont pas des oiseaux ! Il leur faut une longue distance pour s'envoler et atteindre leur vitesse maximum (voir manœuvrabilité), cet espace peut se trouver à l'entrée de la caverne, dégagé et empêchant ainsi l'approche à couvert. La caverne peut avoir une autre issue. Etant prévenu de l'attaque, il sort pour prendre tout le monde à revers pendant que chacun est affairé à compter et à charger le trésor. Mais il ne quittera pas son trésor sans vendre chèrement sa peau. Ce lieu d'action lui sera le plus favorable possible, éloigné de la civilisation, permettant de mettre à profit ses diverses capacités.

Il essaiera de se protéger de ce qu'il connaît : invisibilité, attaques multiples, atta-

ques de dos, attaques aériennes. Il peut avoir des gardes s'il possède le sort de charmer les monstres ou les personnes renouvelant le sort pour ne pas rompre le charme ou le sort de trouver un familier. Il aura des stratégies de défense prévues pour des attaques classiques. Si les joueurs font preuve d'imagination, ne les pénalisez pas systématiquement.

Ses attaques sont à mener intelligemment. Il cherchera à surprendre, à ne pas l'être, pour choisir la meilleure solution. S'il souffre, il choisira le plus dangereux potentiellement (plate mail : des blessures, robe ou personne invisible : des sortilèges). Il n'hésitera pas à utiliser tous ses souffles si nécessaire.

Vous noterez l'énorme différence qu'il y a entre attaquer un dragon ("facile !") et se faire attaquer par un dragon ("dur, dur ...").

Avant la description de chaque type, voici le récit de trois attaques de dragons.

On avait décidé d'attaquer un dragon noir qui était dans le fond d'une caverne. Après avoir trouvé une seconde issue, on se divisa en deux groupes de 3, l'un pour l'attirer, l'autre pour le frapper. Trente minutes pour se mettre en place, et le premier groupe arrive par l'entrée principale. De suite, deux assaillants s'enfuient, paniqués. Le dragon se réveille. Le dernier du groupe lance un missile magique, avant d'essayer de les imiter. Le dragon commence à le charger, il fonce sur nous, les plus nombreux. Initiative. Un des guerriers se cache, on se replie.

Grand-Père Dragon vous aide ...

Encore un magique missile. Le dragon passe. Le guerrier frappe. Le dragon soufflé. Des flèches partent. Bonne série de dés, le dragon s'écroule, mais le guerrier aussi.

Une autre fois, on voulait s'en prendre à un dragon blanc amateur de musique. On ouvre une porte et on se trouve face à lui. Quelle surprise ! "Ne pénétrez plus ici, sauf pour me jouer de la musique", nous dit-il. On ressort. Personne ne sachant jouer d'un instrument, on prépare un plan diabolique, minuté, précis. Après avoir lancé des sorts de protection, un seul arrive visible, tarde pour jouer le temps que les autres se placent et pour une attaque simultanée. Seulement, le dragon détectait l'invisible, il souffle : 5 morts et 2 très grièvement blessés qui ont réussi à se glisser dans un couloir hors de sa portée. Il était inutile d'insister et les survivants savaient que les dragons blancs détectent l'invisible.

La troisième fut la plus lourde à gérer : imaginez un ancien dragon rouge qui attaque, invisible, un groupe de 110 personnes ! - des bandits convoyant des esclaves. Le chef, un guerrier niveau 9, était entouré de son ami, un prêtre niveau 8, de son conseiller magicien niveau 6, et d'une garde respectable. Tous les hommes à cheval, les esclaves à pied, plus les mules portant le butin, les chariots tirés par des chevaux, quelques chiens : 400 mètres de convoi environ. Le dragon souffle sur le groupe de commandement, 15 morts, plus de chefs, je ne parle pas du moral des troupes ! Le dragon apparaissant, il s'ensuit une panique indescriptible ! Les esclaves enchaînés essayent de s'échapper pris par la peur, certains chevaux s'emballent, des mules fuient, des hommes se débarrassent de leurs affaires, armes et boucliers et courent comme des fous, d'autres restent cloués sur place par cette vision, des chariots tirés par des chevaux affolés écrasent gardes et esclaves, les chiens hurlent ... l'arrière-garde prend une position de défense sous les ordres d'un lieutenant qui crie : "Dispersez-vous !". Des flèches pleuvent sur le dragon qui avant de commencer son demi-tour souffle sur ce qui reste de l'arrière-garde. Il faut plusieurs rounds pour le terminer et lorsqu'il revient, il n'y a pratiquement plus personne, d'en haut, il voit les gens, les chevaux, les mules s'enfuir, certains chariots se renversent : en un mot le désastre (un dévouement de dragon).

Le tableau 6 regroupe les caractéristiques des dragons de A.D. & D. On y trouve le nombre, la classe d'armure, les bases de déplacement, la manœuvrabilité, les dés de vie, les attaques, les chances de se trouver dans l'ancre, d'y dormir, de parler et d'avoir des sorts, l'intelligence, l'alignement, la taille et le type de trésor. Il y a 7 dragons mauvais (noms de couleurs), 7 bons (noms de métaux) et 8 neutres (noms relatifs à la nature). On rencontre le plus fréquemment les dragons blanc, noir, de cuivre et de laiton. Les autres sont rares ou même très rares (les plus puissants ainsi que le féérique et le dragon des ombres). Une description individuelle vient compléter ce

tableau.

LE DRAGON BLANC

On le rencontre dans les régions froides où il vit dans une caverne de glace. Il fait partie des dragons les moins intelligents. Il est aussi mauvais qu'âpre au gain. Son souffle est un cône de froid de 21 m de long et 7,5 m de large. Peu d'entre eux utilisent des sorts : ils peuvent avoir un maximum de 4 sorts de niveau 1 qu'ils gagnent toutes les deux tranches d'âge (un vieux peut avoir 3 sorts niv. 1).

LE DRAGON BLEU

Il habite dans des régions désertiques ou arides. Son ancre peut être souterrain. Son souffle ressemble à une décharge électrique de 30 m de long sur 1,5 m de large. Quand cela est possible, il acquiert ses sorts ainsi : tranches d'âge de 1 à 3, 1 sort niveau 1 ; de 4 à 6, 1 sort niv. 2 ; pour 7 et 8, 1 niv. 3. Un très vieux dragon bleu a donc 3 niv. 1, 3 niv. 2 et 1 niv. 3.



LE DRAGON CHROMATIQUE

Connue aussi sous le nom de Tiamat, elle dirige le Premier Plan des Neuf Enfers. C'est là qu'elle fraye avec les autres dragons mauvais. Elle hait tout ce qui est bon et elle a deux passions : la cruauté et amasser des richesses. Elle sort rarement de son ancre si ce n'est pour placer de nouveaux dragons ou pour chercher un trésor. Tiamat est un dragon à part. Elle est unique, ne peut être soumise. Elle a une nombre de points de vie fixe (128 pv). Elle est capable de voyager de manière astrale ou éthérée. Elle possède de multiples attaques : deux griffures, une piqûre de la queue (on doit alors réussir un jet de sauvegarde sous le poison ou mourir), et 5 têtes qui peuvent mordre, souffler ou lancer un sort : la tête blanche lance un cône de froid ou 2 sorts niveau 1, la tête noire crache un jet d'acide

ou utilise 2 sorts niv. 2, la verte provoque un nuage de chlore ou lance 2 sorts niv. 3, de la bleue part une décharge électrique ou 2 sorts niv. 4, et la rouge crache le feu ou utilise 2 sorts de niveau 5. Chacune peut souffler une seule fois par jour avec la puissance d'un ancien dragon (portée et dégâts). Un exemple : Tiamat peut griffer, piquer de la queue, mordre avec la tête blanche, lancer un sort avec la noire, un autre avec la verte, souffler avec la rouge et la bleue le même round ! (en général, ça calme !).

Chaque tête peut encaisser 16 points de dégâts avant d'être hors d'usage (n'avez pas peur, elle sera remplacée le lendemain par régénération). Si elle prend 48 points de dégâts sur le corps, elle se dissipe et retourne sur son plan d'origine. C'est là que l'on peut la tuer, comme pour les démons. Hélas, ce n'est pas si simple car elle a toujours dans son ancre une garde composée d'un énorme dragon adulte de chaque couleur : tous parlent et utilisent des sorts. Ils servent autant comme gardes qu'à perpétuer les races.

Les couleurs des têtes de Tiamat viennent se fondre dans le cou en tirant sur des gris, des pourpres sur le dos, des verts pâles sur le ventre et les pattes, du marron foncé au bout de la queue.

LE DRAGON NOIR

Ses endroits de prédilection sont les marais, les fondrières et autres marécages. Son ancre est souterrain, profond et sombre. Il crache un jet d'acide rectiligne de 18 m de long et 1,5 m de large. Ceux qui possèdent des sorts en ont un de niveau 1 par tranche d'âge. Ils ne les utilisent qu'une fois par jour. Un dragon noir adulte peut donc lancer jusqu'à 5 sorts dans la même journée.

LE DRAGON ROUGE

C'est certainement le plus redouté des dragons mauvais. Il est avide et avare. On le rencontre dans les régions montagneuses. Il souffle un cône de feu de 27 m de long sur 9 m de large. Beaucoup d'entre eux possèdent des sorts qu'ils connaissent au rythme d'un par tranche d'âge, le niveau changeant toutes les deux tranches. Un vieux dragon rouge a 2 sorts niv. 1, 2 sorts niv. 2 et 2 sorts niv. 3.

LE DRAGON VERT

Il vit dans une caverne souterraine proche ou à l'intérieur de forêts, de bois tristes, sauvages et désolés. Son souffle est un nuage de chlore de 15 m de long sur 12 m de large et 9 m de haut. Si les dés l'indiquent, il aura 1 sort de niv. 1 pour chacune des 4 premières tranches d'âge et 1 de niv. 2 pour les suivantes. Un vieux dragon vert aura donc 4 sorts niv. 1 et 2 sorts niv. 2.

LE DRAGON D'ARGENT

C'est le pendant du dragon rouge, en bon. On le trouve aussi bien dans les pics de montagne nuageux qu'à la cour de Baha-

en vous parlant de ... lui-même !

TABLEAU 6

NOM DU DRAGON	Blanc	Bleu	Chrom.	Noir	Rouge	Vert	Argent	Bronze	Cuivre	Laiton	Or	Platine	Brume	Féérig.	Nuage	Ombre	Carpe	Céleste	Esprit	Lové	Mer	Terre	Abréviation	
Nombre	1-4	1-4	Unique	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-3	Unique	1-2	1-6	1-2	1-2	1-4	1	1-4	1-4	1	1-4	Nbre	
Classe d'armure	3	2	0	3	1-1	2	1-1	0	1	2	1-2	1-3	1-2	5/1	0/1-3	1-2	3	1-2	1	2	0	4	Ca	
Base de mouvement (en m)	40 100	30 80	20 60	40 80	30 80	30 80	30 80	30 80	30 80	40 80	40 100	30 100	20 110	20 80	20 130	60 80	20 60	20	40	40	10	30	T A MVT E	
Manœuvrabilité	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	A	E	E	—	D	E	E	—	E	Manœuv.	
Dés de vie	5-7	8-10	16	6-8	9-11	7-9	9-11	8-10	7-9	6-8	10-12	21	9-11	Spéc.	12-14	4-6	5-7	11-13	9-11	6-8	11-13	7-9	DV	
Nombre d'attaques	3	3	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	4	3	3	3	4	3	3	3	Nbre Att.	
Dégâts	1-4 1-4 2-16	1-6 1-6 3-24	2-16 3-18 2-20 3-24 3-30 1-6	1-4 1-4 3-18	1-8 1-8 3-30	1-6 1-6 2-20	1-6 1-6 5-30	1-6 1-6 4-24	1-4 1-4 5-20	1-4 1-4 4-16	1-8 1-8 6-36	2-12 2-12 6-48	1-4 1-4 2-24 2-8	1-2	1-10 1-10 3-36 3-12	2-5 2-5 3-12	1-4 1-4 2-16	1-6 1-6 4-40	1-4 1-4 2-24 1-8	1-3 1-3 2-16	1-12 1-12 6-36	2-8 2-8 1-20	Dégâts	
Souffles	1	1	5	1	1	1	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	Non	1	Non	Non	1	Non	Souffles	
Repaire	20	50	90	30	60	40	55	45	35	25	65	75	35	25	25	40	60	60	60	60	60	60	R	
Dormir	60	30	10	50	20	40	15	25	40	50	10	5	20	40	10	50 (5)	0	0	0	0	0	0	0	D
Parler	20	60	100	30	75	45	75	60	45	30	90	100	100	90	100	100	0	100	100	100	100	100	P	
Sports	5	30	100	10	40	20	75	60	40	30	100	100	100	100	100	Spéc.	0	100	100	100	100	100	S	
Intelligence	7-10	11-12	17-18	8-10	15-16	8-12	15-16	15-16	13-14	13-14	17-18	19-20	15-16	13-18	17-18	11-18	5-7	15-16	13-14	13-14	11-12	8-10	Intel.	
Alignement	MC	ML	ML	MC	MC	ML	BL	BL	BC	BC	BL	BL	N	BC	N	MN	N	NL	NC	NC	N	N	Align.	
Taille en mètres	8	13	18	9	15	11	15	13	11	9	16	22	15	0,2	20	6 à 9	5	15	15	16	10	5	Taille	
Type de trésor	E O S	H S S	H S T U	H S T	H S T	H S T	H S T	H S T	H S	H	H R S T	H R S TV	X Y Z	S T U	R T X Z	Spéc.	Non	H x 2	H	H x 1/2	H x 2	H	Trésor	

mut, le roi des dragons bons. Il se polymorphe souvent en animal ou en humain, prenant l'apparence d'un vieillard ou d'une jeune demoiselle. Il possède deux souffles qu'il utilise suivant le cas : un cône de froid de 24 m de long sur 9 m de large et un nuage paralysant de 15 m sur 12 et 6 m de haut. Il peut employer 10 sorts maximum qu'il obtient selon son âge : très jeunes, 2 sorts de niv. 1 ; jeune, 2 sorts de niv. 2 ; 1 niv. 3 à l'âge adolescent et jeune adulte ; 1 niv. 4 quand il devient adulte et vieux ; 1 niv. 5 pour les 2 dernières tranches. Un dragon argenté adulte a donc 7 sorts : 2 niv. 1, 2 niv. 2, 2 niv. 3 et 1 niv. 4. Il faut noter que 25 % des dragons d'argent possèdent un livre de sorts, ce qui leur permet plus de choix qu'un tirage au hasard. Il faut limiter le nombre de sorts de chaque niveau comme pour les magiciens, c'est-à-dire suivant son intelligence. Il ne peut être soumis.

LE DRAGON DE BRONZE

Il préfère établir sa demeure souterraine près de grandes étendues d'eau : lacs, mers, océans. Bien qu'il adore les richesses, c'est un bienfaiteur de la nature et il se transforme souvent en animal pour surveiller les activités des humains. Ses deux souffles sont soit une décharge électrique de 30 m de long sur 1,5 m de large soit un nuage de gaz répulsif de 6 m de long sur 9 m de large et 9 m de haut qui oblige les personnages à fuir le dragon pendant 6 rounds si le jet de sauvegarde sur les souffles est raté. Cela peut lui laisser le temps de se transformer pour éviter la rencontre par exemple. Il possède aussi des sortilèges (60 %) : 1 niv. 1 pour les deux premières tranches d'âges, 1 niv. 2 pour les 2 suivantes, 1 niv. 3 pour les 2 suivantes et 1 niv. 4 pour les 2 dernières. Un dragon de bronze adolescent a 2 niv. 1 et 1 niv. 2.

LE DRAGON DE CUIVRE

Ce sont les cavernes des régions rocheuses et arides des pays chauds qui abritent ce dragon. Il est plutôt égoïste et sa nature chaotique lui fait oublier de temps en temps son bon fond quand un gain est possible. Comme les autres dragons bons, il possède 2 souffles : un jet d'acide de 21 m de long sur 1,5 m de large et un nuage de gaz de 9 m de long sur 6 m de large et 6 de haut qui ralentit de moitié (déplacement et attaques) des personnages ayant raté leur jet de sauvegarde sur le souffle. Ce ralentissement dure 6 rounds. Lorsqu'il a des sorts, c'est 1 niv. 1 pour les tranches d'âge 1 à 3, 1 niv. 2 pour les tranches 4 à 6 et 1 niv. 3 pour les 2 dernières. Ainsi un ancien dragon de cuivre possède 8 sorts (3 + 3 + 2).

LE DRAGON DE LAITON

La demeure du dragon de laiton se trouve dans les grands déserts de sable. Comme pour le précédent, il est égoïste et sa bonne nature prend parfois des tournures franchement neutres. Il est assez hardi et aime beaucoup discuter. Il utilise deux gaz comme souffle : l'un soporifique sous la forme d'un cône de 21 m de long sur 6 de large, l'autre sous la forme d'un nuage ondulant de 12 par 15 par 6 m, qui cause la peur. Les jets de sauvegarde se font à +2 si le dragon est de petite taille, à -2 s'il est énorme et sinon normalement. Toutes les personnes ou créatures manquant leur

sauvegarde, s'endormiront ou fuiront quel que soit leur niveau. Il peut connaître 1 sort de niveau 1 pour chacune des 4 premières tranches d'âge et 1 de niv. 2 pour les suivantes.

LE DRAGON D'OR

Il habite sous n'importe quel climat et choisit son repaire dans des cavernes ou dans de vieux châteaux. Son antre est toujours fait en pierres solides. Il est bon, juste et loyal. Il aime les pierres, les métaux précieux et se nourrit de perles et de bijoux. Il a la possibilité de prendre l'apparence d'animaux ou d'humains jusqu'à trois fois par jour. C'est sous la forme d'un animal



qu'on le rencontre le plus souvent. Il a deux souffles : un cône de feu de 27 m sur 9 et un nuage de chlore de 15 m par 12 par 9. Les dragons dorés qui parlent ont tous des sorts. Chaque tranche d'âge leur permet d'utiliser de nouveaux sorts : 1 niv. 1 pour la première, 1 niv. 1 pour la seconde, 2, niv. 2 pour la 3^e, 2 niv. 3 pour la 4^e, 2 niv. 6 pour la dernière. Ainsi, un ancien dragon doré dispose de 12 sorts de niveau 1 à 6. Ils sont très intelligents et choisiront toujours les sorts les meilleurs pour une situation donnée. 50 % d'entre eux possèdent un livre de sorts, limités en nombre par l'intelligence, ce qui rend le choix plus réel. Comme le dragon d'argent, il ne peut être soumis.

LE DRAGON DE PLATINE

Son nom est Bahamut, c'est le roi des dragons bons. Il vit avec sa cour dans un palais fortifié et nul ne sait exactement où se trouve cet endroit. On parle du plan élémentaire de l'air ou un plan intermédiaire entre les Sept Cieux ou les Trois Paradis. Il passe un quart de son temps à errer sur terre sous l'apparence d'un vieillard, un ermite accompagné de 7 canaris qui sifflent doucement. Mais il peut se transformer à volonté en n'importe quelle créature. Comme on l'a vu pour Tiamat, Bahamut est unique. Il ne peut être soumis. Il a toujours 168 points de vie. Il peut voyager de manière astrale ou éthérée. On le rencontre 9 fois sur 10 accompagné de ses 7 con-

seillers, amis et gardes du corps. Ce sont 7 anciens dragons dorés au maximum de leur possibilités. Mais, j'y pense, les canaris ...

En plus des attaques des pattes et de la gueule, Bahamut dispose de 3 souffles et jusqu'à 21 sorts. Il crache un cône froid de 24 m de long sur 9 de large. Il émet un nuage de vapeur qui donne une forme gazeuse pendant 2 heures (12 tours) à ceux qui ont raté leur sauvegarde sur les souffles. Imaginez le résultat s'il lance le sort de rafale de vent ... Il lance aussi une vibration sonore qui a pour effet de désintégrer jusqu'à 150 points de vie. Pensez à la sauvegarde des objets s'il reste des survivants. C'est le moment de faire des 20 car les jets de sauvegarde contre les souffles se font tous à -3 à cause de la puissance de Bahamut.

Du côté des sorts, il n'est pas en manque et il n'a que l'embarras du choix. En effet, il possède des livres dans lesquels se trouvent tous les sorts connus. Il peut utiliser 2 sorts de chaque niveau (1 à 7) une fois par jour ainsi qu'un sort de chaque niveau de prêtre, une fois par jour à concurrence de 21 sorts dans la journée. A cause de sa très grande intelligence, Bahamut est insensible aux sorts basés sur l'illusion de niveaux 1 et 2.

LE DRAGON DES BRUMES

Ce dragon solitaire vit dans des cavernes naturelles proches des côtes, de chutes d'eau des régions où il y a de fortes précipitations. Dans 10 % des cas, ils seront deux de tranche d'âge 1d4 + 4. Son état favori (50 % du temps) est une forme gazeuse cohésive ressemblant à de la brume. Ainsi, sa CA tombe à -2, et il a 30 % de résistance à la magie (calculée par rapport à un magicien 11^e et modifiée de 2 ou -5 % par niveau de différence : face à un sort lancé par un magicien 7^e, il a 50 % de résistance à la magie). Il ne peut pas se battre ni souffler sous cette forme, mais peut utiliser ses sorts. S'il est menacé ou ennuyé, il reprendra une forme solide pour attaquer : griffures, morsure et coup de fouet avec sa queue recouverte d'écaillures aux arêtes vives pour les opposants arrières. Son souffle, auquel il est insensible, est un nuage de brume humide de 27 m de long sur 9 de large et 9 de haut qui aveugle pour 1 à 4 rounds. Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde prennent de 3 à 12 points de dégât par round, ne pouvant plus respirer correctement l'air et ayant l'impression de se noyer dans cette atmosphère humide. Les autres toussent, s'étouffent ce qui se traduit par seulement 1 à 4 points de dégât chaque round passé dans le nuage qui dure de 5 à 8 rounds suivant le vent.

Les sorts sont choisis et utilisés uniquement à des fins d'amusement, par pure espièglerie et non méchanceté pour apporter un trouble au sein d'un groupe. Consultez les listes de sorts et réfléchissez à une bonne utilisation. L'imagination permet ce choix et s'ils ont l'occasion, ils chercheront à apprendre water breathing et legend lore en particulier. 65 % utilisent des sorts de magicien et 35 % des sorts de druide avec la puissance indiquée dans le tableau suivant.

Tranche d'âge	Points de vie	Résistance à la magie	Niveau de magicien	Niveau de druide	Couleur
1	1 - 2	12 %	2	3	Rouge
2	3 - 4	24 %	4	4	Rouge orange
3	5 - 6	35 %	6	5	Orange
4	7 - 8	48 %	8	6	Jaune
5	9 - 10	60 %	10	8	Vert
6	11 - 12	72 %	12	10	Bleu vert
7	13 - 14	84 %	14	12	Bleu
8	15 - 16	96 %	16	14	Violet

TABLEAU 7

Les sorts d'attaque et de défense ne sont appris qu'après avoir réfléchi à l'utilisation pour une bonne farce. Ils utilisent les sorts au gré de leur fantaisie mais font parfois des préparatifs pendant des mois pour réaliser "le meilleur de l'année". Leur communication télépatique, d'une portée de 2 miles, leur permet d'agir en parfaite coordination. Parlant le langage des oiseaux et des animaux qui les entourent, ils les utilisent pour les aider dans leurs farces. Ils parlent en plus leur propre langue, le dialecte de leur alignement, le langage des sprites, des pixies et des elfes.

Voici quelques idées de farces : un servent invisible va ennuyer les joueurs. Ventriloquisme sur une mule. Faire léviter un personnage de un mètre. Transformer un chien en lapin. Certains sorts se prêtent mieux que d'autres à ce genre d'exercices mais je ne veux pas vous donner une liste fastidieuses. Cherchez, c'est tellement plus amusant.

LE DRAGON DES NUAGES

Voici un autre dragon solitaire. On ne les trouve en couple (d4+4 pour la tranche d'âge) que dans 5 % des cas. Il vit très proche du ciel. Les trois quarts vivent sur des îles de nuages au sein d'un nuage géant et un quart seulement dans des cavernes enveloppées de nuages. Il n'aime pas les intrus et les évite ou les attaque. Il peut prendre une forme gazeuse à volonté et se trouve souvent ainsi (75 %). Sous cette forme, il a une CA de -3, une résistance à la magie de 50 % et il peut lancer ses sorts sans pouvoir attaquer physiquement ni souffler. En forme solide, il utilise griffures, morsures et sa queue s'il y a des adversaires derrière lui.

Son souffle est une rafale d'air de 36 à 42 m de long (3 fois ses dés de vie) sur 9 de large et 9 de haut. Les papiers, les objets légers ou fragiles seront soufflés et emportés ou déchirés et cassés si on tente de les retenir. Les vêtements, sacs et tissus qui n'étaient pas solidement attachés se retrouveront en lambeaux. Les objets de grande surface (bouclier, caisse, tonneau, boîte ...) seront emportés et bosselés (résistance aux crushing blows applicable). On retrouvera ce qui reste de ces objets jusqu'à 60 m plus loin. Le souffle emportera aussi toutes les créatures dont le poids est inférieur à 5 kg par point de vie du dragon (20 po = 1 kg). Dans ce poids on trouve le poids du per-

sonnage plus ce qu'il porte (ou ce qui lui reste) plus 5 kg par point de force si le personnage a pu s'accrocher à un objet très sûr comme un rocher ou un arbre. Prenons un exemple : un humain de 85 kg portant 35 kg de matériel (armure, épée ...), ayant 18/95 en force tente de s'accrocher à un énorme rocher. Il représente une masse totale de 230 kg. Un dragon adulte souffle 325 kg (65★5) donc il est emporté.

Les personnages prennent alors autant de points de dégât dus aux chutes et aux particules de vent que le nombre de pv du dragon. Les dégâts sont réduits de moitié pour ceux qui ont réussi à s'agripper quelque part. Il n'y a pas de jet de sauvegarde sauf pour ceux qui se trouvent en bordure de la rafale. Si le jet est réussi, les dégâts sont aussi divisés par 2. Les créatures pleinement affectées seront projetées à une distance variant de 30 cm à 1,80 m multiplié par les dés de vie du dragon. Dans l'exemple précédent, cela varie entre 4 m et 24 m.

Il utilise des sorts selon sa tranche d'âge. Ils ne sont pas tirés au hasard ; 1 : fog cloud, 2 : precipitation, 3 : stinking cloud, 4 : cloudburst, 5 : call lightning, 6 : weather summoning, 7 : control weather, 8 ; control winds (voir aussi l'Unearthed Arcana). Il peut utiliser chacun deux fois par jour.

Ils parlent leur propre langue (ainsi que la langue commune avec beaucoup d'hésitation) mais peuvent aussi se faire comprendre des autres dragons.

Il ressemble au dragon doré. Il a des franges au niveau de la tête, son corps est translucide, couleur opale changeant suivant le milieu avec des tâches qui révèlent son humeur ; blanc perle : neutre, gris foncé : en colère et rose doré : très content.

LE DRAGON DES OMBRES

Voici une espèce de dragon nocturne qui vit sur les plans de l'obscurité et le Pays des Ombres et aussi dans les cavernes souterraines des régions tempérées car il ne supporte ni le froid, ni la chaleur. Il est rarement accompagné d'une femelle (25 %). Mais s'ils sont deux, il y aura une couvée de 5 à 8 œufs dans un coin sombre et le premier éclos dévorera les autres. Il préfère marcher à voler car il est non seulement lourd mais fatigué dès qu'il vole quelques tours. La taille détermine les dés de la vie, comme pour les autres, mais d'une

manière différente : 25 % sont petits (les femelles), 50 % sont normaux et 25 % sont énormes (les mâles). De plus, il faut toujours +1 point de vie par dé. Un ancien dragon des ombres a donc 9 pv par dé soit 54 au total.

On le rencontre rarement en plein jour ; il dort la moitié du temps. La nuit, on a seulement 5 % de chance de le trouver endormi. Son aptitude visuelle est réduite en lumière naturelle, mais à la lueur des étoiles, il voit comme un humain en plein jour. Il possède aussi une infravision de 60 m et une ultravision de 60 m. Il se cache dans les ombres comme un voleur 10^e, soit 63 %.

Ceux qui ont 17 ou 18 en intelligence utilisent des sorts d'illusionniste : 2 niv. 1 à l'âge adulte, 2 niv. 2 une fois vieux, 2 niv. 3 pour les très vieux et 2 niv. 4 pour les anciens qui ont donc 8 sorts de niveau 1 à 4.

Comme beaucoup d'autres dragons, il possède 3 attaques et un souffle. C'est un nuage de ténébres de 12 m de long sur 9 de large et 6 de haut. Les particules qui le composent aveuglent tous ceux qui s'y trouvent même s'ils ont l'infravision. De plus, leur énergie vitale est réduite au quart ou à la moitié si le jet de sauvegarde est réussi, c'est-à-dire que le niveau ou les dés de vie sont divisés par 4 avec toutes les conséquences que cela implique. Cet état dure autant de tours que sa catégorie d'âge. Les sorts sont définitivement perdus pour l'occasion. Il faudra les récupérer par les méthodes normales (repos, méditation et lecture). Le dragon n'est pas affecté par son nuage et en profite pour attaquer. Il est d'ailleurs immunisé contre toute perte de niveau d'énergie. Il ne peut être soumis ni vendu.

Son trésor se compose de 10 à 80 pierres opaques de couleur foncée, le noir ayant sa préférence. Il adore les objets en relation avec l'ombre ou le noir. Par contre, il détruit les objets basés sur le feu et la lumière. Il n'utilise pas de sorts émettant lumière ou feu.

Ils parlent tous la langue des dragons mauvais ainsi que des langues supplémentaires suivant leur intelligence ; 11 et 12 : 1 langue, 13 et 14 : 2, 15 et 16 : 3, 17 et 18 : 4.

Son corps est allongé. Il a la forme d'un ver d'ombre noire et légère. Ses ailes semi-transparentes ressemblent à celles des chauve-souris. De part sa nature, il ne peut être blessé que par des armes magiques. La chose la plus facile à détecter chez le dragon des ombres est l'opalescence de ses yeux. Comme son infravision est supérieure à la vôtre, quand vous l'avez vu, il connaît certainement déjà votre présence.

LE DRAGON CARPE

Voici un dragon qui a bien peu de possibilités. Il ne peut pas voler, ni se polymorpher, ni se rendre invisible. Il n'a pas de souffle et ne respire que sous l'eau. Il lui arrive parfois de s'aventurer sur la terre ferme. Il est alors gauche et ne peut y rester plus d'une heure. Malgré cela, c'est une créature farouche car son élément, l'eau douce, est rarement favorable aux joueurs.

Il ne peut exéder l'âge adulte. Si vous tirez une tranche supérieure, redescendez-la à adulte. En effet, à l'âge de 101 ans, il se métamorphose en un des 5 autres dragons

orientaux avec autant de chances pour chaque type. C'est le seul dragon oriental à pouvoir être soumis. Il porte aussi le nom de Yu Lung.

Son corps et sa queue sont ceux d'une carpe géante (d'où son nom). Il a cependant une tête de dragon et deux pattes antérieures.

LE DRAGON CELESTE

Il vit sur les pics de hautes montagnes et dans des châteaux de nuages. C'est le souverain des airs, le plus rapide et le plus leste ou plutôt le moins emporté, mis à part le petit dragon féérique. Quand il est vieux ou plus, il est accompagné une fois sur deux par 1 à 6 wind walker. Ce sont des serviteurs fanatiques qui n'ont qu'un seul but : défendre leur maître et au besoin, venger sa mort. Ils ne peuvent être charmés. Pour plus de précisions, se reporter au MM1 page 101.

Son souffle est un cône de feu de 27 m de long sur 9 de large. Attention ! Ils peuvent l'utiliser 6 fois par jour. Mais il fait autant de dégâts que le nombre de points de vie restant au dragon. La puissance de son souffle diminue avec ses blessures contrairement aux autres. Il peut aussi lancer le sort de contrôle du climat 2 fois par jour s'il est très jeune, 4 fois s'il est jeune, 6 fois adolescent, etc, jusqu'à 16 fois quand il est ancien.

Il adore manger perles et opales. Il accueillera favorablement les mortels lui apportant ces mets délicats. Il parle sa propre langue, la langue commune et le dialecte de son alignement. Bien qu'ayant un corps (de couleur jaune) sans ailes, il vole grâce à un organe du cerveau qui lui donne ce pouvoir. Si on essaye de l'extraire, toutes les facultés magiques sont perdues. On lui donne aussi le nom de T'ien Lung.

LE DRAGON DE L'ESPRIT

On le trouve dans les rivières et les lacs. Son autre nom est Shen Lung. C'est le plus commun des dragons orientaux. Son corps dépourvu d'ailes et sa queue sont hérissés de pointes. Il a aussi une moustache et 2 cornes sur la tête. Il vole grâce au même organe que T'ien Lung. Ne possédant pas de souffle, il attaque avec les pattes, la gueule et la queue qui est souple comme celle d'une wyvern sans le poison. Sa puissance vient aussi de ses capacités et de ses sorts.

Il respire aussi bien dans l'air que dans l'eau. Il ne prend aucun dommage de l'électricité, mais il prend double dommage par le feu. Il est immunisé contre le poison. Il ne peut être approché à moins de 20 mètres par les arthropodes (araignées, crustacés, insectes, myriapodes). C'est-à-dire les araignées, les scorpions, les crabes, les crevettes, les mille-pattes ... Il a une capacité naturelle comparable au sort de firewater qui cause de 2 à 12 points de dégât. Il peut enfin commander des créatures écailleuses dont le nombre varie avec la catégorie d'âge : 2 à 20 multiplié par la tranche d'âge (pur un vieux, de 12 à 120).

Côté sorts, il peut lancer bénédiction et malédiction (bless et curse) une fois par jour. Il peut utiliser 3 fois par jour les sorts de contrôle du climat et tempête de glace (ice storm). Il parle sa propre langue.

LE DRAGON LOVÉ

Il préfère vivre dans les marais et les marécages. Il est plus petit, plus fin et plus long que Shen Lung. Il ressemble un peu à un serpent d'où son nom de dragon lové. Il se sert de ses griffes et de sa gueule pour attaquer mais pas de sa queue. Quand il réussit à mordre, chaque round suivant voit son adversaire mordu automatiquement (1 à 8 points de dégât) car il se trouve entouré, serré et étouffé par sa queue : on ajoute alors en plus de la morsure 2 à 12 points de constriction (c'est aussi automatique). Il n'a pas de souffle mais d'autres capacités et sortilèges.



Il respire dans l'eau comme dans l'air. Il peut voler grâce à ce même organe dans le cerveau. Il a aussi une possibilité de firewater qui fait de 1 à 6 de dégâts. Il peut commander des créatures écailleuses : de 1 à 10 multiplié par sa tranche d'âge. Il est capable de lancer le sort de charmer les monstres 3 fois par jour. On peut donc penser qu'il sera accompagné par quelques créatures des marais. Son nom oriental est Pan Lung et il parle la même langue que Shen Lung.

LE DRAGON DES MERS

Lung Wang, c'est son nom, et le dragon carpe, Yu Lung, sont les seuls dragons qui ne volent pas. Il vit en mer et dans de grandes étendues d'eau. Il peut soulever et donc faire chavirer n'importe quel bateau. Il est capable d'éperonner comme le plus grand des navires de guerre. Il est brutal et on le craint. C'est lui le maître de ces lieux et il demande des tributs comme droit de passage pour chaque bateau. Pour ceux qui effectuent des voyages réguliers, un accord est plus ou moins en place entre lui et les navigateurs. Ils déposent simplement un trésor à la mer à un endroit précis. Lung Wang va le chercher plus tard. Ce monstre solitaire ressemble à un dragon tortue. Il a une carapace d'environ 10 mètres de dia-

mètre, une tête de dragon avec des moustaches (comme Shen Lung) et une crête à la place de cornes.

Il se bat avec des griffures et des morsures, un souffle, des capacités, mais des sorts autres que ceux qu'ont tous les dragons orientaux. Il parle sa propre langue. Il respire aussi bien dans l'eau que dans l'air. Il peut commander des créatures écailleuses : de 4 à 40 multiplié par sa tranche d'âge.

Son souffle est un cône de vapeur de 30 m de long sur 15 de large. Il provoque autant de points de dégât qu'il lui reste de points de vie. Mais il ne peut l'utiliser que 3 fois par jour.

LE DRAGON DE LA TERRE

Voici le seul dragon oriental qui possède des ailes pour voler et non cet organe si particulier. Il ressemble à un lion avec une tête de dragon aux traits de visage humain. Il sait voler, nager bien que ne pouvant pas respirer sous l'eau, se déplacer sur et aussi sous la terre. C'est là qu'il vit. Il peut avancer de 20 mètres par tour en creusant. Cette vitesse est réduite en fonction de la nature du sol pour tomber à 3 m par tour dans de la pierre. Il attaque avec pattes et gueule, possède des capacités et des sorts, mais pas de souffle.

Il peut faire une fois par jour un tremblement de terre, comme le sort (earthquake) sans possibilité d'annulation. Ses dimensions sont celles d'un carré de côté égal à 9 m multiplié par la tranche d'âge. Ce sort peut faire effondrer la caverne où il se trouve en compagnie des aventuriers. Cela ne le gêne que peu car ce style d'attaque n'a aucun effet sur lui. Il sera simplement obligé de déblayer et de vider les décombres.

N'oubliez pas avant de jouer un dragon de lire ce qui concerne le type (attaques, sorts, capacités naturelles, protections, souffle, restrictions ...), de revoir les tableaux, de penser aux propriétés communes à tous les dragons, en particulier pour les dragons orientaux. Les joueurs aiment tuer des dragons (c'est quand même une partie du nom du jeu), alors apprenez à leur offrir une belle résistance.

Eric Mathelin

DERNIERE MINUTE

REIMS - 11 et 12 avril -

Pour la deuxième année consécutive, le Forum de Reims, organisé par le Veni Vidi Ludi aura lieu les 11 et 12 avril. De nombreuses animations sont prévues avec créateurs et éditeurs. Un des grands moments sera le championnat de France de Légendes.

Pour tout renseignement, contacter le VVL - centre Saint Exupéry - parc Léo Lagrange - 51100 REIMS.



COUP D'OEIL

VITRINES

JEUX MODULES

JEUX DESCARTES

A la lisière de la nuit. Supplément pour Maléfices concernant l'emploi de la Magie, de la Sorcellerie et du Spiritisme. Cet additif conséquent à la règle de base (104 p) devrait faire bondir de joie tous les adeptes de Maléfices. En effet, de nombreux points de règles qui avaient été laissés dans l'obscurité dans le premier ouvrage sont ici largement détaillés. La présentation de la brochure (typographie, illustrations) est extrêmement agréable et les différents chapitres techniques sont entrecoupés de nouvelles originales qui peuvent constituer autant de sources d'inspiration pour créer vos propres scénarios. Tout au long des pages vous sont proposés quantités de sortilèges et d'incantations ainsi que la description de nombreuses amulettes, d'élixirs et de potions. Michel Gaudou, Hervé Fontanières et Guillaume Rohmer ont réalisé un travail fort bien documenté et qui mérite le succès. Dépêchez-vous de vous le procurer si vous ne voulez pas connaître d'incroyables ennuis lors de votre prochain Sabbat (le passage concernant les voyages en balai ne manquant pas d'humour !).

LE DERNIER CERCLE

Les brouillards de Tenrod. Une aventure du 6ème au 9ème Cercle, écrite par Stéphane Truffert et Alexis Lang. "Combien d'hommes sont tombés sur la route de la cité d'or ? Combien sont arrivés aux portes de ses temples ? Et de ceux qui ont eu l'audace d'y pénétrer, en est-il un seul qui ait revu le jour ? Il faut aujourd'hui que des aventuriers courageux aillent au bout de la route que tant d'autres ont suivie." La maquette de ce nouveau module du Dernier Cercle est bien réalisée et abondamment illustrée. L'aventure est décomposée en différents chapitres et vous tiendra en haleine pendant de longues heures. Les plans et les tableaux regroupés au centre de la bro-

chure ont été exécutés avec beaucoup de soin et sont faciles à consulter. "Les brouillards de Tenrod" marquent un pas en avant important dans la qualité des modules édités par nos confrères grenoblois du Dernier Cercle qui se placent à un niveau tout-à-fait compétitif par rapport aux produits anglo-saxons. (32 p - 65 f.)

GALLIMARD

Pendragon. Traduction française du jeu de Greg Stafford édité par Chaosium Inc. La société Gallimard se manifeste par des incursions de plus en plus nombreuses dans le domaine du jeu de société et du Jeu de Rôle en particulier et commence en éditant Pendragon l'exécution de son ambitieux programme 87. Celui-ci devrait se poursuivre notamment par la traduction de **Dardevils** (les aventuriers). Pour les commentaires concernant Pendragon, voir notre banc d'essai dans ce numéro.

Egalement chez Gallimard, rayon librairie, sortie de "**Jeux de Rôles**, tout savoir sur les Jeux de Rôles et les livres dont vous êtes le héros", un guide réalisé par Gildas Sagot. Ce livre de 160 p destiné plutôt à notre avis au grand public, comporte d'abord une présentation des origines et de la technique du Jeu de Rôles, un guide détaillé des différents jeux disponibles sur le marché, puis une description des livres-jeux et jeux d'ordinateurs. La seconde partie



traite des sources d'inspiration utilisables. A la fin du livre, vous trouverez une "aide de jeu" indispensable, à savoir la liste des clubs auxquels vous pouvez adhérer, ainsi que la liste des magazines existant. L'ouvrage, s'il n'apprend pas grand-chose aux "vétérans", a le mérite d'être clairement présenté et facile à consulter. A offrir à votre voisine si elle vous importune sans arrêt par des questions sur vos loisirs bizarres !

SCHMIDT

La version française de **Chill**, présentée au Salon du Jouet, devrait être disponible en magasin à la sortie de ce numéro.

T.S.R.

Plusieurs nouveautés depuis le "Wilderness Survival Guide" annoncé dans notre dernier numéro : **Night of the seven swords**, module OA2 pour AD&D Oriental Adventures. Tous les ingrédients d'une aventure classique sont réunis : deux clans rivaux, un château hanté, une relique mystérieuse... L'ambiance orientale est omniprésente et ce module vous permettra de passer un agréable moment. Il est utilisable également avec Bushido.

Adventures of black moors, module DA1 pour D&D. Cette aventure pour personnages du 10ème au 14ème niveau se déroule dans le monde de Blackmoor. Une large partie du livret de 64 p est d'ailleurs consacré à la description de ce monde. Une carte en couleur format A 2 accompagne l'ensemble. La suite de cette campagne, le module DA2, **Temple of the Frog**, devrait être disponible sous peu.

The Book of Lairs, une aide de jeu de 96 p, contient de nombreux détails sur les tanières de 61 groupes de monstres choisis dans les différents Monsters Manuals. Chaque description peut faire l'objet d'une courte aventure ou être intégrée par le Maître de Jeu à une de ses campagnes. La plupart des rencontres proposées correspondent à des groupes de joueurs du 3ème au 7ème niveau. Un investissement utile si vous êtes fanas du genre.

CROC Incorporated

"Acide formique va bientôt sortir. La couverture, c'est un super stuka des familles (avec des graffitis partout). Vachement destroy." Signé : Croc. NDLR : Acide formique c'est la suite de Bitume.

INFOS

REVUE DE PRESSE

Chroniques d'outre monde n° 4 (janvier) continue à publier différents additifs aux règles de Trauma, le jeu présenté dans le n° 1. Dans ce numéro, vous trouverez des précisions concernant le commerce des armes, ainsi qu'un scénario, "Alizés", se déroulant en république centrafricaine. Une longue bande dessinée, un scénario pour Rêve de Dragon et un pour l'Appel de Cthulhu viennent compléter le sommaire.

Epées et sortilèges. Le numéro 1 du Jeu de Rôle recommence tout à zéro et vous propose un numéro 1 nouvelle mouture. L'équipe de P.B. Productions a mis le paquet cette fois-ci : couverture quadri signée Caza et diffusion dans les kiosques. Nous attendons les numéros à venir pour nous faire une opinion sur ce nouveau magazine. Dans le n° 1 nous avons noté un article sur l'Anti-Paladin, un banc d'essai de Maléfices et Paranoïa, un programme basic pour la création de personnages dans Mega ainsi que différents scénarios (AD&D, l'Œil Noir).

White Dwarf n° 86. Dans le numéro de février de notre confrère anglais, nous vous signalons un scénario moderne pour l'Appel de Cthulhu, "Curse of the Bone", une étude sur le personnage du gnome dans "Warhammer Fantasy Roleplay", et une présentation des mercenaires dans AD&D.

Le Journal du Stratège n° 31 continue sa parution régulière et s'adresse à tous les fans du wargame. Différents articles techniques dans ce numéro ainsi qu'un scénario pour "Cry Havoc" et un compte-rendu du week-end napoléonien organisé par Xavier Jacus. Abonnement : 6n° 88 f. à Hexalor - 20 rue Paul Vautier - 55200 Lérouvillle.

Nous avons reçu également différents fanzines :

- **Magie Elfique** n° 3, publié par l'association Axes, 5 rue de Thionville - 75019 Paris, augmente peu à peu son nombre de pages. Ce numéro contient notamment une étude sur les elfes et la suite de la présentation du monde de Narcrim.

- **Vopaliec** n° 85, traitant de "Diplomacy", "Cluedo". Abonnement 80 f. à association vopaliec SF - 26 square des anciennes provinces - 49000 Angers.

- **N.L.M.** la revue d'infini n° 8, janvier 87, se consacre à la science fiction. Nous y avons trouvé de nombreuses informations sur les dernières productions littéraires dans ce domaine ainsi que sur l'activité des créateurs. Abonnement : un an 80 f. à la librairie Ailleurs - 28 rue Pharaon - 31000 Toulouse.

- **Les jardins de Féa** n° 1 et 2, publiés par le club Féathalion, un nouveau fanzine de 16 p, distribué aux adhérents de l'association. Nous avons lu avec le sourire "la cote d'amour des magasins parisiens", avec intérêt une courte étude sur les niveaux de connaissance des langues dans AD&D, et nous souhaitons longue vie aux admirateurs de la charmante Féa. Le club propose également un serveur minitel diffusant différentes informations sur les jeux. Fonctionnement à partir de mars. Tél : 1.39.62.20.01.

COMPTE RENDUS

Bernath / Exclusif - 50 45 12 61 - 74000 Annecy



ON EN CAUSERA LONGTEMPS Annecy 87 - La s.f. et son coup d'éclat.

Alors qu'il faisait si froid dehors (brrr ...), il a fait très bon (Mmmmm ...) se retrouver tous, invités et visiteurs, à l'intérieur du centre Bonlieu où se déroulait la partie "Jeux de Rôles" de la grande manifestation "La S.F. dans tous ses états", les 16, 17 et 18 janvier.

Entre les tables, les murs d'écran T.V. d'Alphazine S.F. et l'atelier robotique de la Maison de l'Enfance, l'on aura pu rencontrer Jean-Pierre Vernay, François Nédélec, Didier Guiserix, Pierre Rosenthal, mais aussi, derrière

leur stand, le magasin Neurones, les revues Casus Belli, Jeux et Stratégies, Chroniques d'Outre Monde, et bien sûr le Dernier Cercle et le Dragon Radieux.

Un des grands événements, et non des moindres, de ces trois jours, fut le tournoi Rhônes-Alpes Multijeux S.F. ... Tout au long du dimanche, sur un scénario fou fou fou de Pierre Milko et Jean-Louis Payan, régna une chaude ambiance autour de nombreux jeux : Empire Galactique, Paranoïa, Space Master. Les joueurs qui tirèrent le mieux leur épingle du jeu furent Daniel Uiber, Christophe Desbois, Nathalie Perret et Alex Coccina. Mais pour qu'il n'y ait pas de jaloux, tous les participants, Maîtres de Jeu y compris, reçurent un prix.

Ha, on oubliait ...

Les visiteurs ont pu remarquer des gens qui couraient dans tous les sens, un listing à la main, en vous demandant si vous ne vous appeliez pas Phil O'Dendron, le Loup Blanc ou Johnny B. Et oui, le Dernier Cercle a encore

fait des ravages avec son jeu infernal, quelques privilégiés ont joué à Avatar.

De mémoire de *conventionneux*, on aura rarement vu une rencontre aussi bien organisée. Remercions pour cela la ludothèque de la Maison de l'Enfance d'Annecy et tout particulièrement Lydia Mocolin.

Nous espérons donc grandement que la manifestation se reproduira l'année prochaine et les années à venir.

Jean-Luc et Fred

E. Bernath / Exclusif - 50 45 12 61 - 74000 Annecy



COMMUNIQUE CLUBS / CALENDRIER

GRADIGNAN - 11 au 15 AVRIL

Cette année encore, la Guilde des Mammouths Maudits (GÉMAMA) organise du 11 au 15 avril STRATEGES 87, la deuxième convention des jeux de rôles et de simulation du Sud-Ouest. Au programme, le tournoi des Stratèges qui récompensera le plus polyvalent sur trois jeux, à savoir Call of Cthulhu, Zargo's Lord et le Gang des Tractions Avant, mais aussi des tournois de AD&D et Super Gang. De nombreuses démonstrations et initiations seront proposées au public : Terres du Milieu, Maléfices, Judge Dredd, Légendes ... A cette occasion est organisé un concours de scénarios, impérativement de type médiéval fantastique, les scénarios devant être remis ou envoyés avant le 5 avril à "Guilde des Mammouths Maudits - MJC du Bourg - 8 av. Jean Larrieu - 33170 GRADIGNAN." Pour connaître le règlement complet du concours, pour se renseigner ou s'inscrire, s'adresser au club.

NANCY - 21 et 22 mars

"Le Cycle des Jeunes Royaumes" permettra de vous initier au nouveau jeu en français Stormbringer, à Nancy le 21 et 22 mars. A cette occasion, ORIFLAM en fera le vernissage. Démonstration, tournoi, initiation et exposition sur le thème des jeunes royaumes en constituera le principal intérêt. Cette manifestation est organisée par messieurs RIBAUT Fabrice et VICI Patrick en collaboration avec EXCALIBUR, ORIFLAM et ESPACE 85 (section la cour des miracles). L'entrée, l'initiation et les démonstrations sont gratuites mais l'inscription au championnat de Stormbringer est soumise à un droit de 25 f. qui vous sera remboursé le jour de la manifestation (règlement par chèque accepté). Pour tout renseignement : EXCALIBUR - 35 Rue de la Commanderie - 54000 NANCY. Attention, il faut lire Stormbringer avant le championnat.

LILLE

Deux malades, atteints assez sérieusement par la maladie du Jeu de Rôles, cherchent d'autres maniaques du d20 dans la région de LILLE, et surtout sur les universités de LILLE 1, 2 et 3. Contacter le F 411, à la résidence Hélène BOUCHER, 59655 VILLENEUVE D'ASQ (Cité Scientifique).

MONTROUGE

A Montrouge, "l'Antre des trois dragons" se réunit tous les samedis entre 14 h. 30 et 19 h. pour jouer à AD&D, AT&T, C of C, bientôt JRTM. Contactez Jean-Luc au 42 53 44 26. Peuvent entrer dans l'Antre les personnes ayant entre 14 et 25 ans.

SENS -27 -28 JUIN

La M.J.C. de Sens organise un Donjon et Dragon en semi-réel, le samedi 27 et le dimanche 28 juin 1987, limité à 50 joueurs. Pour renseignements et inscriptions, s'adresser à : M.J.C. de Sens - Rue René Binet - 89100 Sens - Tél 86 64 44 42.

COLOMIERS - 27 décembre

(compte-rendu de Finn)

"J'arrivai au matin entre les fêtes pour cette première manifestation du club de la Maison de la Culture du Château d'eau à Colomiers. Une équipe jeune avait donné à chaque participant l'envie de jouer, de faire jouer, de présenter des jeux : jeux de rôle mais aussi de plateau comme Zargo's lords. Cela amena tout naturellement à une ambiance d'effervescence et de gaieté.

Dans ces conditions, présenter un jeu, pour un professionnel comme François Nédélec, ou parler d'un journal comme "Dragon Radieux", ce n'est plus une tâche dont on s'acquitte mais un plaisir amical. Oui, l'ambiance était excellente !

Bien sûr, il n'y avait pas foule, mais pensez-vous, un 27 décembre ... Ceux qui sont venus ont été conquis et espèrent bien revenir l'année prochaine."

2° SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION 28 mars - 5 avril

Les Semaines de l'Hexagone et le Dragon Radieux seront heureux de vous rencontrer à leur stand, au parc des expositions de la porte de Versailles. Pendant les neuf jours du salon une animation intensive a été prévue par l'équipe d'organisation :

- Tournois et championnats de Diplomatie, Légendes, Cry-Havoc, Siège, Samourai, Super-Gang, Appel de Cthulhu, Baston, Ost, Oeil Noir, Ambition, Borodino, Gorilla, Master Mind, Belote, Rêve de Dragon, An Mil, Talisman, Armada ... sans oublier de nombreuses démos sur les nouveautés 87 (Chill, Empire et Dynastie, Kabbale, Pendragon, Sorcier de la Montagne de Feu ...).

Renseignements et inscriptions : Comité des Expositions de Paris - Salon des jeux de Réflexion - 7 rue Copernic - 75782 PARIS Cédex 16.

TOULOUSE - 21 MARS : Comme chaque année, le TOURNOI ENSEEIHT DE JEUX DE ROLES rassemble les meilleures équipes de toutes les grandes écoles de France. Cette manifestation se tiendra le samedi 21 mars dans les locaux de l'ENSEEIHT. Il est possible de jouer dans trois aventures choisies parmi les systèmes de jeu suivants :

Pour la première aventure : AD&D, Rêve de Dragon, L'Appel de Cthulhu.

Pour la deuxième aventure : Toon.

Pour la troisième aventure : MERP, Maléfices, Daredevils, Jeu de Science Fiction. Renseignements : Club Jeux de Rôles, de Simulation et de Stratégie de l'ENSEEITH - 2 rue Charles Camichel - 31071 TOULOUSE CEDEX.

QUIMPER - 22 mars

Le club quimperoïse "Au Troll Farci" organise le dimanche 22 mars une journée de rencontre de jeux de stratégie, diplomatie et wargames (sur hexagones ou avec figurines). Inscriptions : Centre des Abeilles - Rue du sergent Le Flao - 29000 Quimper, ou par téléphone : Bruno Le coq (de 19 à 20 h. en semaine) - 98 53 53 42.

CLUSES

Pour sa troisième année d'existence, le club de jeux Epée et Esprit s'installe dans la MJC de Cluses (Haute-Savoie). Au programme du premier semestre 87, un tournoi de Jeux de Rôles au niveau départemental et un killer au niveau local. Adresse : Epée et Esprit - MJC - 74300 CLUSES. Renseignements : 50 98 54 49 ou 50 98 51 57.

SAINT DIZIER

Le club des trappeurs d'imaginaire (Jeux de Rôles et de Simulation) se réunit tous les samedis de 14 h. à 19 h. à la MJC de St Dizier - 3 rue Marcel Thil - 52100 ST DIZIER. Tél : 25 05 13 17. Président : Bruno FRERARD. Secrétaire : Olivier Hadet. Cette noble corporation a organisé un tournoi les 21 et 22 février.

CONTACTS ...

PARADOXES

GN ? Géhenne !... Oui, c'est quelquefois l'enfer d'organiser un Grandeur Nature ... 666 fois sur le métier remettre son ouvrage, diable !

Vous, oui vous ... vous avez envie d'organiser un Grandeur Nature et ne savez pas comment concrétiser votre Super Projet ? Nous, à **PARADOXES**, on ne fait que ça, on en rêve, le jour, la nuit, et le reste du temps on en organise. Écrivez-nous au **27 Bld Malesherbes - 75008 Paris**, ou appelez le 42 66 56 00 (20-23 h.) ou 39 91 21 49 (19-20 h30) et on viendra, à pied, à cheval, en voiture ou en ovni pour vous donner un coup de main (élaboration de scénarios, aide technique, fabrication de matériel, mise au point de combat ...).

Paradoxes organisait à sa manière le réveillon du nouvel an. Voici une présentation rapide du scénario qui fut joué ce soir-là.

Tout commence par une lettre datée du premier janvier 1900, découverte par Nicolas Briard dans les archives de son arrière grand-père, le docteur en médecine Bertrand Briard.

"Je ne puis trouver le sommeil, d'ailleurs suis-je vraiment éveillé ? Je sais qu'il me faut soulager mon esprit, l'exorciser en quelque sorte. Lorsque je reçus l'invitation de mon ami, le professeur Vallois, éminent physiologiste à la Sorbonne, je ne m'attendais pas à être confronté à de tels événements ... J'étais heureux à l'idée de revoir Vallois à propos duquel les rumeurs les plus fâcheuses circulaient dans le monde universitaire. Ses collègues les plus proches laissaient entendre que depuis quelques temps le professeur se laissait aller, que ses cours jusqu'ici dignes d'éloges devenaient sujet de risée, et que Vallois avait dû prendre des vacances forcées en sa maison de campagne, lieu même où je me rendis à l'occasion de ce "réveillon du nouveau siècle".

Grâce aux nombreuses chandelles, la pièce principale était claire et accueillante et un feu de cheminée la chauffait agréablement. Outre mon ami Morland, mathématicien et collègue de Vallois, j'eus le plaisir de retrouver deux autres de mes connaissances, mademoiselle Verneuil, jeune pianiste en vogue, et monsieur Cardinal, un explorateur de retour d'Amazonie.

Un verre de porto à la main (je n'ai jamais supporté le whisky aussi bon fût-il) et grignotant d'excellents canapés, j'assistai à l'arrivée du Tout Paris : une journaliste du "Petit Parisien", un avocat du barreau, un couple de chimistes réputés, certains dilétantes et même un de ces hommes qui, sur les traces de monsieur Clément Ader, tentent de vaincre la gravité terrestre à bord de curieux appareils. Se joignaient aussi à la fête le plus riche propriétaire terrien de la région et monsieur Resnier, l'antiquaire, qui ramenait avec lui la jeune sœur de Vallois, sortie de son pensionnat pour cette occasion.

Au repas, qui malgré l'absence de Joseph, le cuisinier, fut des plus copieux, l'ambiance était quelque peu tendue. La raison première n'en était pas comme nous aurions pu le craindre, l'évocation de l'affaire Dreyfus que chacun évitait soigneusement. Non, le problème venait de ce que certains invités, sans égard pour notre hôte, se chamaillaient ouvertement avec une animosité déplacée. De plus, la conversation tourna autour d'un sujet peu en rapport avec les circonstances : la mort, ou plutôt la possibilité d'une vie post-mortem. Favraux, ce soit-disant médium, dont j'appris par la suite qu'il avait été mêlé à une sombre affaire de suicide collectif, cet homme sournois et débauché, prenait un plaisir malsain à incommoder l'assemblée par ses conversations morbides. Il s'en prit même, par le biais de l'Église, à la jeune sœur du professeur Vallois, et, par moments, ce dernier avait presque l'air de s'en amuser. J'avais, en ces occasions, peine à reconnaître mon ami, comme s'il n'était plus lui-même. Il y eut quand même de bons moments, et nous rîmes de bon cœur lorsque le paysan, désignant le saumon fumé, demanda s'il s'agissait là du fameux jambon de Parme.

Puis vinrent minuit et le champagne. Richard Gauthier, très sympathique malgré ses idées saugrenues, nous prit à témoin pour une séance d'hypnose. Mademoiselle Verneuil, se montrant des plus sceptiques, releva le défi. Je connais bien mademoiselle Verneuil, et puis me porter garant de sa bonne foi. Elle atteignit effectivement un état de transe, et lorsque Gauthier lui eût ordonné de se réveiller, elle prononça cette phrase énigmatique : "Deux peuvent l'empêcher, un les guider." Puis tout se déclencha : d'abord mademoiselle Verneuil s'effondra ; je me précipitai et diagnostiquai un cas d'empoisonnement. Heureusement, je ne me sépare jamais de ma trousse, et je pus trouver à temps un antidote qui la remit sur pied. La tension montait de plus en plus, les personnalités de certains changeaient, comme celle de la jeune sœur de Vallois qui, sans se cacher, tenta de séduire le chimiste. L'antiquaire se fâchait sans raison lorsqu'un fumeur allumait son cigare à la flamme d'un chandelier à sept branches dont il prenait grand soin. Puis ce fut au tour de Favraud d'être empoisonné, là encore mon antidote fit merveille. Qui ? Qui était l'assassin et pourquoi ?

Puis un cri nous parvint de la bergerie, où nous accourûmes comme un seul homme. Mademoiselle Vallois, parvenue à ses fins, avait entraîné le chimiste dans cette petite pièce, et ils avaient découvert le corps du cuisinier, se balançant sans vie au bout d'une corde de chanvre. Les incidents continuèrent : l'explorateur, atteint de démence, nous prenant pour des indigènes coupeurs de têtes ; l'aviateur tentant d'assassiner l'une de ses amies à coups de couteau, tentative qui se solda par un échec ; enfin l'empoisonnement simultané de l'antiquaire et de l'hypnotiseur, que je sauvai tous deux de justesse.

Monsieur Resnier, paraissant ne pas se remettre de ses émotions, se mit à délirer à propos de son chandelier, ordonnant tout d'abord qu'on le rallume avant de nous supplier de n'en rien faire. Je peux jurer qu'alors l'antiquaire souffrait d'un dédoublement de la personnalité, jusqu'à son timbre de voix qui changeait.

Alors, les sept bougies du chandelier étant éteintes, l'aviateur l'examina et en dévissa la partie supérieure qui contenait ... un vieux parchemin. Il y était question d'étoile à cinq branches et de changement de corps, détaillé en quelques vers se terminant par une incantation. Un rituel de magie noire !

Gauthier, l'hypnotiseur, voyant Resnier apeuré au contact de Favraux et de la pianiste, fit bientôt le rapprochement entre les empoisonnements et cette drôle de phrase : "Deux peuvent l'empêcher, un les guider." Favraux, mademoiselle Verneuil et lui-même avaient été empoisonnés. Favraux était médium et mademoiselle Verneuil particulièrement réceptive ; lui-même, hypnotiseur, serait celui qui les guiderait ; il suffisait de trouver cette étoile.

On la trouva dans la grange, et, pendant que les deux médiums se concentraient sur l'antiquaire, nous plaçâmes le chandelier au centre de l'étoile. Gauthier nous lut l'incantation, l'étoile s'enflamma, Resnier poussa un cri d'agonie et le chandelier disparut.

Ce fut Gauthier qui tenta de nous faire croire que l'antiquaire, possédé par l'esprit d'un sorcier, voulait investir le corps de Vallois. Il montait les convives les uns contre les autres pour écourter cette soirée et procéder à son rituel de transfert. Il voulut éliminer les médiums pouvant le contrecarrer et ce, dès la fin de la séance d'hypnose. Avec le temps, je parviendrai peut-être à comprendre ce qui s'est passé au cours de cette soirée ... La science peut tout expliquer ... Mais je vais me coucher à présent et ... je laisserai ma chandelle allumée."

André Foussat - Anne Vétillard

DECouvrir UN JEU :

SPACE OPERA

Space Opera est un jeu de rôles relativement ancien (1980), et pourtant peu connu et peu pratiqué. Pourquoi ? Mystère ... Nous allons essayer de le faire connaître et de le pratiquer ensemble.

Résumons-nous : vous vous êtes procuré par un moyen ou par un autre les règles de Space Opera et vous avez passé pas mal d'heures à potasser les deux livrets. Tout ça pour vous apercevoir que, même pour qui maîtrise bien la langue anglaise, ces règles sont franchement indigestes. D'accord. Space opera n'est pas un jeu de rôles pour débutants, c'est exactement le contraire. Ne montrez jamais les règles à une personne "novice", elle serait traumatisée.

Les règles

Les règles de base tiennent dans deux volumes de 92 pages chacun. Pour jouer à petite ou moyenne échelle, ces règles suffisent largement. Si l'on veut pratiquer un jeu plus guerrier, on pourra acheter le livret *Ground and Air Equipement* et *Space Marines*, qui sont respectivement une description très détaillée des caractéristiques et du maniement d'appareils militaires divers (des grenades "bouton" au *Planet-Buster*, missile hyperpuissant permettant de détruire une planète, en passant par des jets, chasseurs spatiaux, blindés, armes nucléaires etc etc ...) et un système de batailles permettant de "wargamiser" le jeu. Mais il est parfaitement possible de ne pas voir Space Opera au travers du viseur d'une arme quelconque (heureusement).

Il existe aussi des livrets regroupant des descriptions de vaisseaux spatiaux, des atlas décrivant des secteurs spatiaux et des races ...

Mais n'anticipons pas.

Le jeu

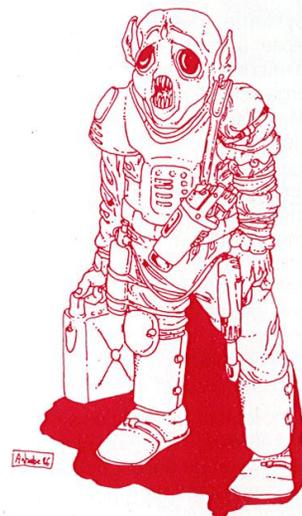
La conception de Space Opera est très classique. Il est indispensable, pour commencer à pratiquer ce jeu, d'avoir déjà joué à un jeu de rôles ou d'en connaître les principes de base.

De plus, ce jeu peut être très amusant pour le maître de jeu, appelé ici *Star-Master* ou SM, mais il devra posséder

un sens poussé de la technologie. Si le futur vous donne des boutons, jouez plutôt à Légendes.

A Space Opera, tout est rationnel et il n'est pas possible d'écarter une incohérence par un "c'est magique" bien senti, comme le permettent d'autres jeux. Space Opera est hyperréaliste, et il est ardu de s'y adapter pour le SM. Tout le monde a déjà vu une arbalète ou un chevalier en armure, un château. On voit beaucoup moins souvent un croiseur de 100 000 tonnes pouvant atteindre 30 fois la vitesse de la lumière et possédant des propulseurs à combustion d'antimatière. De plus, l'autorité localisée n'est plus qu'une vague plaisanterie, ainsi que l'union de provinces ou la fédération d'états. Tout est à une autre échelle, on parle ici de l'UFP, l'*Union Fédérale des Planètes*, et d'autres organisations. Tout peut se passer sur une seule planète ou bien chaque partie peut faire l'objet d'étonnants voyages intersidéraux : ce n'est plus qu'une question de temps, de SM et de moyens.

Dans l'univers de Space Opera, la Terre s'est développée à un point extrême et a fondé un empire spatial. Durant les explorations, d'autres races furent découvertes : Félines, Canines, Ursoïdes, Insectoïdes, etc... ainsi que les traces d'un incroyable empire interstellaire et d'une race extrêmement avancée techniquement et biologiquement : les *ForeRunners* ou *Pré-curseurs*. Cet empire se serait détruit, selon les légendes parcourant l'es-



pace, il y a très longtemps. Il y est fait référence plusieurs fois dans les règles : les *ForeRunners* auraient créé plusieurs des races disponibles dans Space Opera, créé certaines armes presque mythiques, détruit des planètes pendant la guerre, et accompli moult merveilles. Ils auraient aussi développé une incroyable discipline mentale qui aurait finalement pris la forme des capacités psioniques.

La Terre a développé des organismes pour gérer cette fédération de planètes :

- La StarForce
- L'I.P.A.

- Les Explorers, etc ...

de plus, le commerce interstellaire s'est installé.

Les planètes ne se développant pas simultanément, il n'est pas étonnant de trouver dans les règles des armes telles que la masse d'arme ou la hache de bataille cotoyant le laser lourd et le pistolet à fusion. Certaines planètes, où la vie est trop fragile, sont interdites. Par un contact brutal, l'union terrienne la détruirait ou l'endommagerait. Il suffit de penser que des civilisations plus ou moins évoluées peuvent se cotoyer si elles ne prennent pas contact.

Les joueurs

Space Opera nécessite un maître de jeu, le StarMaster, et cinq ou six personnages. Jusqu'ici, rien d'inhabituel. Le chapitre 1.7 (how many characters), complique les choses. Si on le suit à la lettre, chaque joueur devrait incarner simultanément jusqu'à cinq personnages de différentes classes (Astronaute, Technicien etc ...) dans la StarForce, et d'autres en plus dans d'autres modules, ce qui ferait une cinquantaine de personnages par joueur, en poussant un peu les choses ! Tout cela pour qu'un explorateur ne se retrouve pas avec un marchand ou un mercenaire.

Ce système par équipe permet d'exploiter au mieux les possibilités du jeu, d'accord. Mais il nécessite aussi une organisation sans faille de la part du SM, et pas mal d'expérience de la part des joueurs : il n'est pas évident de jouer cinq personnages différents, sans en favoriser un qui possède des caractéristiques supérieures à la moyenne, ou un autre auquel le joueur s'identifie mieux. De plus, le SM aurait du mal à s'occuper, par exemple, d'une vingtaine de personnes de son univers, et il y aurait beaucoup de temps mort pour les joueurs. Cette solution est à réserver aux spécialistes.

Personnellement, trouvant ce système bien compliqué, j'ai créé l'*Organisation*, un moyen de passer au système de jeu "un personnage par joueur".

Cette Organisation est supervisée par des transhumains exceptionnels, et tout ce monde est commandé par quelques personnes mystérieuses que l'on soupçonne d'être les derniers ForeRunners. L'Organisation, ForeRunners oblige, possède des moyens technologiques supérieurs, et est considérée comme une sorte de service "plus que secret" par les quelques personnes au courant de son existence (par exemple les sept amiraux à la tête de la StarForce, les chefs de Guilde, très hauts dignitaires etc ...)

Lorsque l'Organisation repère une personne intéressante, elle lui fait passer des tests, ouvertement ou non, et s'ils sont positifs l'enrôle dans des conditions plus qu'acceptables, quelle que soit sa formation de départ :

Armée, Marchands, Police ou autres. La nouvelle recrue est civilement déclarée morte, une nouvelle vie lui est créée et elle fait désormais partie à part entière de cette organisation occulte, pour l'aider à résoudre tout problème épique se présentant. *On la soupçonne de préparer le renouveau des ForeRunners.*

Il faudra bien sûr adjoindre quelques personnages non joueurs au groupe, mais il est bien plus facile de gérer 5 ou 6 Non-Players que dix ou quinze personnages piquant une crise d'activité soudaine et surchargeant dangereusement les fusibles du StarMaster. Tout autre système pourrait être employé à la place de celui de l'Organisation. A vous de voir ...

Commençons

Il faut bien sûr commencer par tirer les personnages. Les caractéristiques sont très faciles à tirer, les talents (skills) déjà moins, mais c'est une question d'habitude. *Il existe souvent des liens entre les talents.* Par exemple, la Physique des champs de force nécessite une certaine expérience en physique nucléaire ...

Si vous utilisez le principe de l'Organisation, laissez de côté la situation professionnelle des personnages (StarForce, Explorers ...) et commencez avec un personnage faisant un boulot tranquille avant de se faire enrôler. Je vous conseille au début d'abandonner tout ce qui concerne les vaisseaux spatiaux, croiseurs ou chasseurs, ainsi que le combat aérien. Idem pour tous les systèmes politiques, organisation commerciale et autres secteurs spatiaux. N'utilisez pas non plus trop vite les capacités psioniques, qui sont extrêmement puissantes, mais pas évidentes à mettre en œuvre. Il faut surtout approfondir :

- les skills
- les combats
- la récupération des points de dégâts.

Évitez les pannes (*Breakdowns*), car si elles se provoquent facilement, elles se réparent au bout d'une semaine de calculs pour le SM.

Ayez toujours sous la main les caractéristiques de quelques NPCs en tout genre, cela peut toujours servir.

Lisez beaucoup de romans et de BD. Ce n'est pas honteux de piquer ici et là une petite idée, et il n'est pas évident de créer des écosystèmes réellement originaux ou de décrire dix vaisseaux spatiaux différents sans se répéter.

De plus, les possibilités de scénarios n'ayant quasiment aucune limite, méfiez-vous du gigantisme. N'allez pas vous enliser dans une idée trop élevée pour votre niveau, mais notez la précieusement, en vous disant que ce scénario est parfaitement réalisable et qu'il faut attendre d'avoir les moyens de le développer. Commencez par de petites enquêtes, un rapt, une énigme (scénario type Alien), pour vous élever graduellement, lorsque le jeu sera rodé, jusqu'à des scénarios de véritable Space Opera (type StarWars).

Pour commencer, il vous faudra une planète où regrouper tous vos joueurs. Ne vous compliquez pas avec les différentes planètes de naissance et autres atmosphères au début, ni avec les ajustements de *Stamina* (constitution) suivant la gravité, et autres. Vous devez toujours avoir à l'esprit que les règles possèdent plusieurs niveaux, et que vous ne pourrez les utiliser toutes qu'au bout d'un temps, parfois long, d'apprentissage. Voici un exemple de planète "standard" pour commencer à jouer :

Planète n° 3 : CYBANIS

Distance du soleil	: 500 LS (Comme la Terre)
Lgr de l'année	: 1,3 année terrienne
Lgr du jour	: 21 heures terriennes
Diamètre planétaire	: 9764 kilomètres
Gravité	: 1,033 (dense)
Température	: - 49° à + 65° C.
Type d'atmosphère	: 500 mm avec 2 à 90 mm (basse pression)
Type d'hydrosphère	: 37 %
Nationalité spatiale	: UFP
Races présentes	: Humaine, Feline, TransHumaine, Ursoïde
Niveau technologique	: 10
StarPorts	: 4 x AAAAA
Organisation sociale	: Société ouverte
Force sociale	: 7
Xeno acceptance	: 11 %.
Type de gouvernement	: Confédération
Soutien au gouvernement	: 43 %
Loyauté	: 57 %
Répression	: 40 %
Corruption	: 12 %
Bureaucratie	: Presque inexistante
Production	: 3,2 MCR
Taxes	: 40 %
Dépenses militaires	: 25 %

Remarques : Commerce majeur : produits technologiques.
Restrictions commerciales : très peu. Débouchés : 65 %.

David COLLET



L'ÉPIDÉMIE

SCENARIO
POUR SPACE OPERA

« Loin dans l'immensité de l'espace »

L'histoire

La *StarBase Tharon 5* (en orbite autour de *Tharon*), est un *StarPort* par où transitent la plupart des voyageurs civils de l'UFP.

Le vaisseau *Trans2488* est un vaisseau paquebot parti de *Dispro* et à destination de *Koréa*, faisant escale à *Tharon 5*. Peu après son départ, il cessa de donner de ses nouvelles et plongea dans l'*HyperEspace*. Son voyage devait durer 23 jours et 17 heures ; il émergea dans l'Espace normal avec huit minutes d'avance, à 800 LS de *Tharon 5*, ne répondant toujours pas aux appels radio. La situation était grave car l'appareil se déplaçait à une vitesse beaucoup trop élevée. Il se trouvait légèrement en-dehors de la trajectoire qui devait le mener à son hangar, et il était toujours impossible de le contacter. Le vaisseau heurta de plein fouet le *StarPort* détruisant presque totalement plusieurs aires de la base, avant que l'alerte ait pu être donnée. Les victimes se comptèrent par milliers. Le vaisseau, heureusement, n'explora pas, mais fut réduit à l'état d'épave.

Le Service d'Urgence y pénétra pour

essayer de ramener les éventuels survivants au choc. L'équipe envoyée sur place ne put faire qu'une triste constatation : pas un seul des mille passagers et membres d'équipage n'était vivant ; de plus, le *MédiTech* de l'équipe fut formel : tous étaient morts depuis environ deux semaines ... apparemment d'une épidémie. Ce fait choqua, car pratiquement personne sur le territoire contrôlé par l'UFP n'était mort de maladie depuis plus de deux siècles, vu l'état d'avancement de la chimie cellulaire. Pourtant, les passagers du *Trans2488* avaient tous péri de manière atroce : des hommes avaient succombé à des maladies que l'on croyait légendaires (la peste et la variole), des *Feline MekPurr* étaient morts de la *Lèpre Froide*, d'autres étaient impossibles à identifier car atteints par l'*auréole*, une maladie des mondes extérieurs causant d'horribles déformations du tissu vivant, etc ...

La zone étant dangereuse, elle fut isolée dans une "bulle", champ de force empêchant toute contamination.

Le *commandore* de *Tharon 5*, *Jarveüs Merco*, ne savait que faire. Finalement, il préféra contacter l'organisation regroupant

les joueurs pour ne pas alerter l'Agence de Police Interstellaire de peur d'affoler la population.

La mission

Que s'était-il passé dans l'Espace, à bord de ce vaisseau ?

Les renseignements

Les joueurs devront tout d'abord se rendre sur *Tharon 5*. S'ils ne possèdent pas de vaisseau, il en sera mis un à leur disposition : l'*Atalon*.

Une fois sur place, ils devront mener une enquête. Ils pourront, par exemple, rencontrer le *MédiTech* du Service d'Urgence, divers témoins de la collision, *Jarveüs Merco* bien sûr, ils pourront se rendre à bord du *Trans2488*, sous scaphandre, avec décontamination à la sortie etc ...

Ils apprendront que les victimes ont perdu soudainement toute immunité à la maladie ... à toutes les maladies en

même temps, inexplicablement. Personne, et surtout pas le Méditech (complètement dépassé par les événements), n'a d'opinion précise sur l'affaire. Mais une peur qui pourrait bien tourner à la psychose commence à s'installer doucement parmi les personnes informées de l'affaire ... et qui sont d'ailleurs mises au secret.

Le rapport de vol du Trans2488 signale seulement le passage d'un cargo, le *Tygon*. Mais il ne s'est pas approché à plus de 100 LS.

Le SM peut donner d'autres informations s'il le désire, mais il faut veiller à ce qu'elles soient cohérentes avec le reste de l'histoire.

Recherches

La seule piste est évidemment ce fameux *Tygon*. Après quelques éventuelles investigations, les joueurs apprendront que le cargo se dirigeait probablement vers *Arcos*.

Arcos est une planète hors douane, extérieure à la juridiction de l'UFP. Elle a été choisie comme repaire par une bonne partie des contrebandiers de cette région de la galaxie. Sur cette planète, la loi du plus fort ou du plus riche est la meilleure. Le principe est qu'il doit toujours y avoir quelques Cr à grignoter par-ci par-là. Inutile de dire que les magouilles vont bon train et que les coups bas sont monnaie courante.

Sur *Arcos*, il existe deux "sociétés" : la "haute" et la "basse", ou les "riches et impitoyables" et les "pauvres et prêts à tout".

Le pôle principal est la capitale planétaire : *Spadrom*, immense métropole du futur. Comme toutes les villes de cette planète, *Spadrom* est sous une immense voûte de nucléoplexiforce la protégeant de l'atmosphère qui est relativement hostile (regardez son effet sur les hommes...). L'Astroport est situé à la périphérie de la ville haute, les liaisons sont assurées par des barges automatiques. Les contrôles sont quasiment inexistantes. En effet, *Spadrom* est divisée en deux :

- *Séniarl* : la "ville haute", constituée d'immenses tours de métal, de larges avenues, de taxis aéroflotteurs, etc ...

- *Selfinor* : les quartiers pauvres, au sud de la ville : de véritables coupe-gorge,

des rues sombres saturées de petits délinquants, une pénurie d'énergie généralisée ... Rien à voir avec les splendeurs et l'opulence de *Séniarl*. C'est le genre d'endroits où l'on ne passe pas ses vacances.

Après quelques recherches (les rendre aussi "folkloriques" que possible, c'est dans cette ville qu'il faudra jouer "role playing" au maximum), les joueurs apprendront que le *Tygon* est commandé par le capitaine *Siorg*, qui se trouve actuellement dans un bar minable de *Selfinor* : le *Taggart*. Les joueurs devront bien sûr s'y rendre. Mais qui voudra bien les emmener aussi loin dans la ville basse ? De plus, il est très possible qu'ils se perdent ... et les passants ne sont pas très aimables ... A vous de jouer : les difficultés s'accumulent pour trouver *Siorg*.

Le capitaine Siorg

Le *Taggart* est un de ces bars minables et mal fréquentés que l'on trouve toujours dans les grandes métropoles (mais si, cherchez bien ...). Pour en avoir une image, ayez à l'esprit le bar de *StarWars 1*, la *Guerre des Etoiles* c'est quasiment le même type de repaire.

Siorg est un canine d'âge indéfinissable, habituellement vêtu d'une combinaison d'astronaute (ce qui ne manque pas à *Spadrom* : près de 40 % de la population exerce ce métier ...). Il se fonde dans la foule présente au bar à l'arrivée des joueurs : attention donc à ne pas trop le distinguer lors de la description. Les joueurs devront se débrouiller pour le localiser sans trop se faire remarquer : ici, on n'aime pas les curieux - encore du role playing en perspective !

Il devra paraître antipathique aux joueurs et dira : "Il m'est impossible de vous aider. Je fais ce voyage chaque mois et je n'ai rien observé de spécial. Désolé" Il ne racontera de toutes façons qu'un tissu de mensonges, par ailleurs relativement crédibles.

Si les joueurs deviennent trop curieux ou trop insistants, *Siorg* s'éclipsera. Il devra les semer. En se lançant à sa recherche, les joueurs auront quelques problèmes : ils se feront attaquer à la sortie du *Taggart* par des malfrats cherchant à les tuer. *Siorg* a payé ces derniers, et les a prévenus qu'il ne devait être suivi sous

aucun prétexte.

Choisir les malfrats dans le tableau situé en bas de page.

Choisir autant d'agresseurs qu'il y a de joueurs. Les agresseurs s'enfuiront lorsque la moitié de leur effectif sera hors d'état.

Pendant ce temps, *Siorg* aura eu tout juste le temps nécessaire pour parvenir à sa destination : le *SpatioPort*. Les joueurs, s'ils ont la bonne idée d'aller de ce côté, assisteront de près au spectacle : le *Tygon* décolle, c'est *Siorg* qui s'échappe. Mais, en pleine procédure de montée, un deuxième soleil éclaire la ville : le *Tygon* vient d'exploser.

Une petite enquête (là encore, improvisation et role playing sont préférables à force et rage ...) permettra aux joueurs d'apprendre que le cargo a lancé un appel radio en code à son décollage et en a reçu un quelques secondes avant l'explosion : quelqu'un a détruit le *Tygon* par commande à distance d'une bombe. Une analyse des ondes radio révélera que *Siorg* appelait *Vesta*. *Vesta* est une planète possédée par la *RanCorp*, une immense société d'alimentation, qui y cultive des denrées synthétiques.

Puis un des joueurs se rappellera que le cargo était aux armes de la *RanCorp*. Il ne reste donc plus à nos amis qu'à regagner leur vaisseau et à se diriger vers cet endroit peu fréquenté. Ils devront même partir assez rapidement car *Siorg* ne comptait pas que des ennemis, surtout dans *Selfinor*, et ceux-ci se demandent si ces types bizarres, posant des questions à droite et à gauche au sujet de feu leur ami, ne seraient pas les auteurs de l'attentat contre le *Tygon* ... Un repti s'impose.

Les plantations de Vesta

Cette planète se consacre entièrement à la production de nourriture synthétique, plus précisément de végétaux de synthèse. Tout y est fait mécaniquement. Les deux cents hommes suffisant à gérer la planète sont regroupés dans l'unique base construite à la surface de *Vesta* et n'ont quasiment jamais besoin de sortir : tout, ou presque, est présent dans cette ville en miniature. La population de robots en tous genres est par contre très importante : il y en a partout

Race	Caractérist.	Skills	Masse	CC	DS	Stamina	SrCr	H/H	Arme
1 Humain	6 - 16	1 d6	77	46	30	60	11	28 - 33	Laser 3 mn
2 Humain	1 - 10	1 d6	60	25	22	30	8	21 - 35	Ed pistol
3 Transhumain	14 - 20	1 d6 + 1	77	115	46	110	16	56 - 63	Neuronic whip
4 Féline avatar	7 - 18	1 d6 + 1	108	75	43	78	14	54 - 64	Laser 3 mn
5 Canine	6 - 16	1 d6	77	40	30	60	11	23 - 27	Laser 3 mn
6 Ursoïd	7 - 18	1 d6 + 1	140	235	68	108	17	62 - 72	Force blad
7 Ursoïd	6 - 16	1 d6 + 1	121	190	60	104	16	67 - 68	Laser 3 mn
8 Pithecine	6 - 16	1 d6 + 1	89	90	38	100	16	51 - 60	Blaster 5 mn
9 Pithecine	1 - 10	1 d6	75	60	32	88	16	44 - 51	Vibroblade
10 Pithecine	4 - 12	1 d6	82	70	35	94	15	40 - 56	Dagger

Les joueurs ne devraient pas avoir à craindre les androïdes : ils effectuent leurs tâches sans tenir compte du reste, sauf bien sûr si leur travail est de s'occuper des curieux ... A vous de vous amuser lorsque les joueurs seront là où ils ne devraient pas se trouver ...

A leur arrivée en périphérie de la planète, les scanners du vaisseau signaleront aux joueurs un détail insolite dans les activités RADAR et SADAR : une base alimentaire n'a pas besoin d'une telle capacité de détection et de communication.

En orbite géostationnaire à la verticale de la base se trouve un terminal de chargement : les aliments traités sont envoyés dans l'espace par un ascenseur stellaire, un énorme tube antigravité entouré d'un champ de force ; ils sont récupérés par ce terminal et chargés à bord de cargos identiques au Tygon. Pour l'instant, aucun cargo n'est présent.

A partir de ce moment, deux solutions s'offrent aux joueurs : se présenter sur la base comme des visiteurs ou débarquer discrètement pour effectuer une

visite non guidée. Cette solution n'est pas facilitée par les capacités de détection de la base. Le terminal de chargement des aliments ne fonctionne que dans un sens, impossible donc de l'emprunter.

Si les joueurs tentent de prendre contact avec les hommes de la base, on leur fera visiter d'un bout à l'autre les chaînes de traitement suivies par les aliments, mais s'ils deviennent trop curieux ils se feront reconduire gentiment sous n'importe quelle excuse, à la discrétion du SM.

La technique de la RanCorp est très

STARSHIP DATA SHEET

Name of Vessel : ATALON			Class SSC/15000	Dimensions 150 x 20 x 15
Specification	Mass(t)	Volume (m3)	Deck Area (m2)	Comments :
Hull	15000 x 3	= 45000 / 2	= 22500	No. Decks : 6 (1 Deck = 3700 M2)
Controls	450 x 3	= 1350 / 2	= 675	Computer Mk VI
Crew Quarters	500 x 3	= 1500 / 2	= 750	No :100 Astro :25 Tech :75
Powerplant	300 x 3	= 900 / 2	= 450	Type AMC Fuel/20 days : 150
TISA Drive	2850 x 3	= 8550 / 2	= 4225	Max 190 LS Acceleration : + 15 LS
FTL Warp Drive	2625 x 3	= 7875 / 2	= 39375	Max : 35 LY Cruise 21 LY
Fuel Capacity	70 x 3	= 210 / 2	= 105	Capacity :7000 Per 100 LY : 150
High Passage	10 x 3	= 30 / 2	= 15	No of Passengers : 1
Middle Passage	250 x 3	= 750 / 2	= 375	No of Passengers : 50
Low Passage	300 x 3	= 900 / 2	= 450	No of Passengers : 60
Coldsleep	50 x 3	= 150 / 2	= 75	No of Passengers : 50
Sick Bay	200 x 3	= 600 / 2	= 300	No of patients Capacity 20
Recreational	50 x 3	= 150 / 2	= 75	Total Passengers Awake 50
Cargo Hold	150 x 3	= 450 / 2	= 225	Specific cargo on Separate Manifest : divers
Boat Bay	60 x 3	= 180 / 2	= 90	Type : 3 x Launch (SPO vol 2 p 59)
Damage	Capacity			Damage Points 6000
Battle Screens	300 x 3	= 900 / 2	= 450	+ 5 - Screen Damage Points : 5000
Battle Armour	4200 x 3	= 2600 / 2	= 6300	+ 4 / + 8
Main Battery	400 x 3	= 1200 / 2	= 600	Turrets 4 x 2 Novagun No 150
Hardpoints	12 x 3	= 36 / 2	= 18	Turrets 6 x 2 Novagun No 25
Star Torpedoes	40 x 3	= 120 / 2	= 60	Startorp Launchers 2 x 4 ST 257
EW/ECM				EW/ECM Factor 15
Sensors				Range 5000 LS
Communications				Space craft SSC/7

Current Status

Damage Capacity : 6000 Screen Damage Capacity 5000
 Main Battery : 4 x 2 No guns = 8
 Hard Points : 6 x 2 No guns port = 12
 No guns starboards = 10
 Star Torpedoes : 2 x 4 Ammo ST 257 x 100
 Fuel Level in Fuel Units = 7000

Range : 500 LS Ammo = 2000 rounds
 Range 300 LS Ammo = 3000 rounds
 Range 300 LS Ammo = 2500 rounds

Crew Status :		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Avg Expertise
Pilots	x 4	Expertise : 0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	8.25
Astrogators	x 3	Expertise : 0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5.66
Gunners	x 30	Expertise : 2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	5.63
Engineers	x 7	Expertise : 0	1	1	0	2	1	1	1	0	0	5.14
Physicians	x 9	Expertise : 0	2	0	1	0	1	0	1	3	1	6.55
Meditechs	x 2	Expertise : 0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	8.50
Comtechs	x 4	Expertise : 0	0	0	1	0	0	0	0	2	1	8.00
Powertechs	x 10	Expertise : 0	1	3	1	1	0	1	0	2	1	5.50
Stardrive techs	x 7	Expertise : 1	2	0	0	0	1	1	0	1	1	5.00
Computertechs	x 6	Expertise : 2	0	0	1	0	2	0	0	1	0	4.50
Marines	x 40	Expertise : 3	3	4	4	4	6	5	3	3	4	5.67

Computer Programs :Ship's systems / Life Support 3 / Astrogation 4 / Hyper Jump 250 / AutoNav 1-2 / Engineering / Identification / Target Lock-on 3 / Missile 1 / AutoNav : Evas. 4 / PilotNav : Evas 3 / Force Screen / ECM2!!!!!!!!!!!!

UNITED FEDERATION OF PLANETS DEPARTMENT OF INTRSTELLAR SURVEY

SURVEY EVALUATION, PLANET : **VESTA** (Arcos III)

STAR SYSTEM DESIGNATION : **Arcos**
 BEARING FROM MARKER STAR : **Spica**
 STELLAR PRIMARY TYPE : **K, séqu. normale**
 DISTANCE FROM MARKER STAR : **47 LY**
 PLANETS IN STAR SYSTEM : **9**
 VERTICAL COORDINATE : **+ 20**

PLANETARY TYPE 3 :

ORBITAL DISTANCE : **1370 LS**
 LENGTH OF YEAR : **549 days**
 LENGTH OF DAY : **13,45 hours**
 TEMPERATURE RANGE

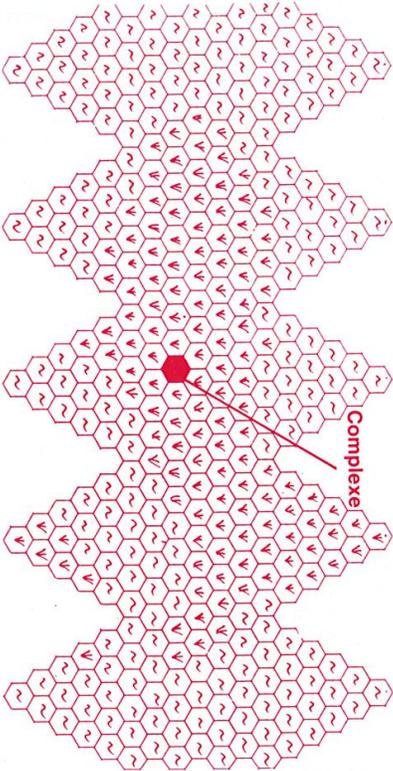
PLANETARY DIAMETER : **13.213 km.**
 SURFACE GRAVITY FIELD : **0,45 G.**
 HYDROSPHERIC RATING : **.59 %.**

ATMOSPHERIC TYPE : **Exotique**

COMMENTS ON ATMOSPHERE :
 Contient de la drogue D 8 , produite par les céteales.
 Verification toutes les 30 mn.

COMMENTS : **Vesta appartient entièrement à la Rancorp**

v = plantation, terre
~ = Eau



UNITED FEDERATION OF PLANETS DEPARTMENT OF INTRSTELLAR SURVEY

SURVEY EVALUATION, PLANET : **ARCOS** (Sardis III)

STAR SYSTEM DESIGNATION : **Sardis**
 BEARING FROM MARKER STAR : **Spica**
 STELLAR PRIMARY TYPE : **K, séqu. normale**
 DISTANCE FROM MARKER STAR : **71 LY**
 PLANETS IN STAR SYSTEM : **9**
 VERTICAL COORDINATE : **- 65**

PLANETARY TYPE 3 : **Terran, extreme seasons.**

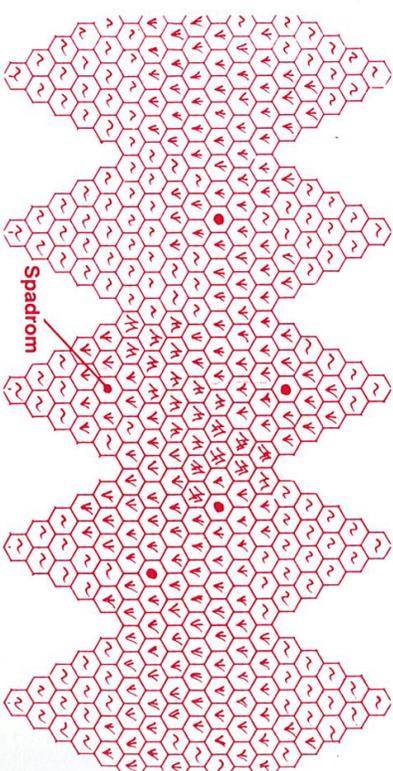
ORBITAL DISTANCE : **1417 LS**
 LENGTH OF YEAR : **549 days**
 LENGTH OF DAY : **41 hours**
 TEMPERATURE RANGE

PLANETARY DIAMETER : **9849 km.**
 SURFACE GRAVITY FIELD : **1,12 G.**
 HYDROSPHERIC RATING : **.32 %.**

ATMOSPHERIC TYPE : **Exotique**

COMMENTS ON ATMOSPHERE :
 Contient de la drogue D 10 : test toutes les heures.
 Constitue le refuge de beaucoup de contrebandiers.

Y = terre émergée.
A = massifs montagneux
~ = eau
● = cité



simple : d'énormes machines de 30 m de haut sur 50 m de large et 120 m de long, les cultivateurs robots, répandus un peu partout sur la planète, organisent le terrain, l'aplanissent et l'ensemencent. Ces machines avancent en ligne droite à près de 50 km/h, et ne s'arrêtent presque jamais. Elles utilisent l'énergie solaire. Les pulvérisateurs robots répandent de l'insecticide (poison P14, vol 2, p36) sur les récoltes. Ces robots ont l'apparence d'une énorme punaise munie d'une antenne RADAR sur le dos pour lui permettre de repérer tout ce qui bouge dans un rayon de cinq cents mètres. Ils peuvent constituer un excellent moyen de transport : il suffit de monter dessus et de se placer devant l'antenne : le robot ira dans cette direction. Ils se déplacent à quarante km/h. Leur taille est de 7 m de haut sur 4 m de large et 6 m de long. La portée du pulvérisateur est de 30 m.

Lorsque les récoltes sont à maturité, des moissonneuses ressemblant aux cultivateurs entrent en action, récoltant des végétaux synthétiques de près de cinq mètres de haut. Quand une moissonneuse est pleine, elle se dirige vers une route et attend un train routier pour décharger sa cargaison.

Ces immenses trains, de près de 10 km de long, sont entièrement automatiques. Ils foncent à 900 km/h dans un hurlement de tuyères audible à une quinzaine de kilomètres, pour apporter leur précieuse cargaison au complexe de traitement. Les trains longent le complexe à petite vitesse, les toits des wagons s'ouvrent, d'énormes tubes aspirent leur contenu, les trains repartent ...

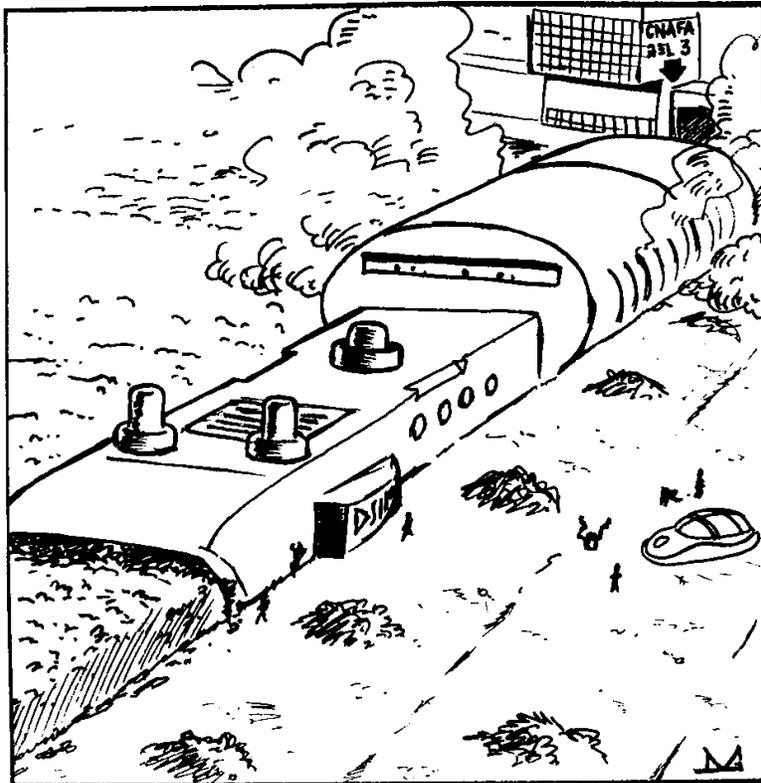
Les aliments sont éjectés sur de gigantesques tapis roulants et leur conditionnement a lieu : tri, cuisson, traitements divers ... Sous leur forme finale, des cubes de légumes de 2 m de côté, ils sont envoyés en orbite via l'ascenseur stellaire.

Pas un seul être vivant ne participe à ces opérations, tout est automatique, robotisé.

Ces renseignements seront gracieusement fournis aux joueurs lors de leur éventuelle visite de la base.

De toutes façons, pour obtenir un résultat, il faudra débarquer sans se faire remarquer. Pas facile, avec tous les détecteurs. Une solution sera proposée par l'ordinateur de bord du vaisseau des joueurs : il les prévient qu'une petite pluie de météorites atteindra la planète dans quelques minutes. Il faudra inciter les joueurs à descendre audacieusement dans un petit vaisseau pendant la chute des météorites afin de ne pas se faire remarquer.

Mais attention ! Une fois au sol, les scanners détecteront le vaisseau si les joueurs l'utilisent pour rejoindre le complexe : il leur faudra donc l'abandonner et gagner le centre à pied. C'est le seul moyen et il peut éventuellement être signalé aux



joueurs (allez, un bon geste !)

Exemple d'arrivée : à peine remis de leur brutal atterrissage parmi l'enfer de la pluie de météorites, les joueurs auront tout juste le temps de s'échapper de leur navette avant qu'elle ne se fasse écraser par un cultivateur. Une fois remis de leurs émotions, et leurs légères contusions soignées, ils se mettront en route, au travers d'une jungle dépassant le plus souvent quatre mètres. Ils pourront se faire véhiculer par un pulvérisateur s'ils trouvent le moyen de le contrôler (voir table des rencontres.). Ils pourront aussi marcher, ce qui leur donnera sans doute l'occasion de taper sur quelques insectoïdes dérangés par leur passage. Rejoignant une route, ils pourront la suivre jusqu'à une station de chargement où ils pourront emprunter un train routier. Sinon, la perspective de marcher pendant des kilomètres dans une jungle infestée de bestioles, si elle n'est pas réjouissante pour les joueurs, permettra au SM de s'amuser beaucoup et de rajouter des péripéties à volonté.

Pour les rencontres, lancer 1D6. Si le 1 est tiré, lancer 1D100 et consulter la table suivante :

01 - 49	Insignifiante
50 - 54	Cultivateur
55 - 54	Pulvérisateur
65 - 69	Moissonneuse
70 - 79	Animal classe O
80 - 89	Animal classe K
90 - 94	Animal classe J
95 - 97	Animal classe F
98 - 00	Animal classe B

Le complexe de traitement

Les joueurs seront en vue du complexe à la tombée de la nuit. Combien de jours après leur arrivée sur Vesta ? Cela dépend de leur débrouillardise et de leur vitesse de marche. Ne pas oublier que les radios sont étouffées par la végétation. Situé sur des hauteurs, le complexe permettra aux joueurs de tester leurs dons d'escalade s'ils arrivent par leurs propres moyens. S'ils arrivent par un train routier, il leur faudra vite le quitter avant de se faire aspirer, auquel cas ils seraient voués à une mort certaine. Assommés lors de l'aspiration, ils seraient réduits en charpie puis incorporés aux cubes de nourriture : bon appétit !

De l'extérieur, les joueurs entreront par où ils le désirent : les sas sont nombreux. Qu'ils soient fermés ne devrait pas gêner les joueurs outre mesure ...

La nuit, le complexe est pratiquement désert, de quoi donner le frisson : ombres, petits bruits, etc ... Mais il est parfaitement possible de se faire repérer. Lancer 1D6 tous les "Tactical Turns" (une minute de jeu, ou 150 m. parcourus), 1 indiquant un problème à tirer au D100 dans le tableau de la page suivante.

Il n'y a rien à trouver dans le complexe lui-même, le seul endroit intéressant est le bâtiment carré (30 X 30 X 3) près de l'ascenseur stellaire qu'il ne leur a pas été possible de visiter : l'armurerie.

d 100	Rencontre	Nombre	DS	Armure	Armement
01 - 39	Fausse alerte	—	—	—	— (Balai-brosse) ...
40 - 59	Robot entretien	1 d 3	65	C / B / C	Dagger ou 5 mm boby pistol
60 - 79	Technicien	1 d 6	10 + 2 d 10	K / K / K	5 mm laser rifle
80 - 89	Garde	1 d 3	20 + 2 d 10	G / D / G	7 mm blast LMG
90 - 00	Robot de sécurité	1	100	C / C / C	

L'ordinateur

Ce bâtiment, d'aspect anodin, est gardé par deux plantons (DF 20, H/H 30, laser 3mm/4) pestant contre leur patron qui leur a mis ce tour de garde sur le dos.

L'intérieur est soigneusement rangé et comporte des caisses d'armes en tous genres, de quoi défendre la base. Par contre, derrière une pile de caisses vides montées sur charnières, façon porte, se trouve un ascenseur menant à un centre informatique souterrain. Tout le monde à la base le sait, simplement on ne le dévoile pas aux étrangers.

L'ordinateur central

Les joueurs rencontreront ici un Mk. X MultiComp (vol 2 p 2) pourvu de tous les programmes utiles à la RanCorp. Comme tous les ordinateurs Mk X et plus, il est conscient, et parle. Il n'a rien à priori contre les joueurs qu'il prendra pour des techniciens. Il n'y voit pas donc ignore ce qui se passe autour de lui.

Il s'appelle Storzy et est prêt à répondre à toutes les questions d'ordre usuel. Il sait que "la fonction primordiale de cette planète est de produire des aliments synthétiques qui possèdent des propriétés antibiotiques. Ils se transforment dans le corps et immunisent contre toutes les maladies. La plupart des civilisations possédant des relations commerciales avec RanCorp utilisent ces aliments depuis au moins deux siècles."

Par contre, pour tout ce qui a trait à la mission des joueurs, il répondra que "le renseignement se trouve dans le fichier Q". Pour avoir accès à ce fichier, il faut posséder une clé électronique, impossible à copier, que seul possède le commandant de la base, le contrôleur planétaire Créot.

A ce moment, Créot fera son entrée, suivi d'autant de gardes qu'il y a de joueurs.

Créot : caractéristiques 8-18, Skills 2 + 1D6, Masse 90, CC 60, DF 33, Stamina 80, SrCR 13, H/H 24-28, LaserSword.

Les gardes : caractéristiques de la table des rencontres.

Après avoir, si possible, discuté à distance avec les joueurs, et voyant qu'il ne pourra rien en tirer, il donnera l'ordre de les enfermer. Les gardes hésiteront à tirer, connaissant le prix de Storzy qui d'ailleurs les suppliera de s'arranger pour ne pas le toucher. Cette confusion devrait permettre aux joueurs de prendre la situation en main si ce n'est déjà

fait. Sinon, ils ne se feront pas enfermer, mais ligoter et jeter sur une chaîne parmi des végétaux à traiter.

Créot a toujours au cou la clé d'accès au fichier Q.

Si les joueurs utilisent cette clé, il leur sera révélé que RanCorp a découvert une nouvelle onde radio qui détruit l'immunité du corps à la maladie. Elle supprime instantanément les anticorps synthétiques et libère un nouveau virus, fatal.

Trans2488 était un test car il contenait une majorité de races différentes. L'onde a été lancée depuis le Tygon, qui s'est fait éliminer plus tard, à cause de l'intérêt suspect manifesté par les joueurs pour le capitaine Siorg.

L'organisation RanCorp a décidé d'entrer en guerre. Un vaisseau transportant un autre transmetteur vient de partir. La portée de cette onde radio étant faible, RanCorp prévoit d'utiliser les relais de télécommunications de l'UFP pour émettre cette onde dans une bonne partie de l'univers. Le plus proche relais de départ de l'onde se trouve sur Centurie XII (3LY). Etant automatique, les techniciens n'auront qu'à effectuer branchements et réglages.

Les joueurs doivent se hâter : regagner le vaisseau, à bord d'une navette RanCorp vu l'état de la leur, et cap sur Centurie XII.

La meilleure solution est de chatouiller l'émetteur à grands coups de StarTorpedes : le cargo RanCorp est déjà attelé à un sas, qui sait où en sont les opérations à l'intérieur ?

Le SM, lui, le sait : si, une heure après les révélations du fichier Q (montre en main, en temp réel), les joueurs n'ont pas stoppé les hommes de la RanCorp, l'onde sera envoyée, avec les conséquences que vous imaginez ...

Matériel disponible : laissé à l'initiative du SM. Vous pouvez en prévoir une liste au vu du scénario, ou laisser le choix aux joueurs (très dangereux !)

L'Atalon est fourni avec son équipage au complet et le commandant aux ordres des joueurs ... dans les limites du raisonnable. Voir fiche vaisseau. Penser aussi à prévoir une récompense plus que substantielle et largement méritée pour la réussite de cette mission. Si elle échoue, des dégâts considérables seront constatés dans la plupart des colonies mais l'Humanité a vu pire et s'en remettra. De toutes façons, les joueurs ne seront plus là pour le voir.

Conclusion

Ce scénario est à jouer avec des personnages de niveau relativement haut, et bien maîtrisés. Sa difficulté est élevée : en cas de faux pas lors de l'enquête, les joueurs peuvent très bien suivre une mauvaise piste et avoir l'excellente idée de la suivre jusqu'au bout (laissez-les s'amuser un peu tout de même !).

Légende : le complexe

1 : chaînes de traitement

Les végétaux sont traités sur d'énormes tapis roulants, tout autour de la base. De temps à autre, une passerelle relie le niveau des habitations aux chaînes. Quelques sas de visite mènent au monde extérieur.

2 : ascenseur stellaire

les aliments y sont amenés par les tubes (3) et sont véhiculés par des ondes d'antigravité jusqu'à la station spatiale de chargement, en orbite. Vu que l'accélération subie est instantanée ou presque, il serait suicidaire de s'y aventurer.

3 : tubes de transfert

Ils sont souterrains. Ils emmènent les végétaux traités depuis les chaînes jusqu'à l'ascenseur. Diamètre : 12 mètres. Sans commentaire.

4 : entrepôts - ateliers robots

• Là sont remis en état les divers - et nombreux - robots employés dans l'enceinte de la base. Les robots-gardes sont soigneusement dissimulés aux yeux des visiteurs. Les autres droïdes sont pour la plupart inoffensifs car spécialisés. Ça et là, on verra postes de travail, établis, mécaniciens, pièces détachées, machines au ventre ouvert ...

5 : centrale d'énergie

Dans ce bâtiment sont installés la source d'énergie du complexe, en l'occurrence une unité FRU (Fusion Reactor Unit), ainsi que les divers appareils la surveillant, et ceux de distribution. Ce local est fermé.

6 : contrôle ascenseur et chaînes

Des écrans, des claviers partout. Un matériel hyper sophistiqué. Divers Techs allant avec ces machines.

7 : détente

Tout pour se changer les idées, du cinéma tridimensionnel à la salle

des paris. Prévoir quelques jeux d'argent où les joueurs pourraient éventuellement se faire plumer ...

8 : armurerie (et ascenseur)

Même s'ils insistent, les joueurs se verront refuser avec beaucoup de tact la visite de ce bâtiment. Il s'y trouve assez d'armes pour soutenir un siège ou armer quelques équipages de vaisseau, c'est d'ailleurs la raison de leur présence ici. Dans un coin, une pile de caisses. Elles sont vides, fixées les unes sur les autres et la colonne ainsi constituée est montée sur charnières. Une fois pivotées, elles révèlent un escalier en colimaçon menant à la salle d'ordinateur de la base, où se trouve Storzy, à trois mètres sous la surface. A part des écrans, des claviers et autres équipements plus perfectionnés, cette salle est vide.

9 : infirmerie - centre biologique

L'infirmerie est l'équivalent d'un Base Hospital. Dans le centre biologique est synthétisé l'insecticide utilisé par les pulvérisateurs, ainsi que d'autres produits utilisés par RanCorp. Il est possible d'y produire la plupart des substances courantes ...

10 : quartiers d'habitation

Confortables, sans plus.

11 : atelier général

Une petite panne ? Un problème technique ? Ne cherchez plus : adressez-vous ici. Divers Techs en tous genres sont à pied d'œuvre ...

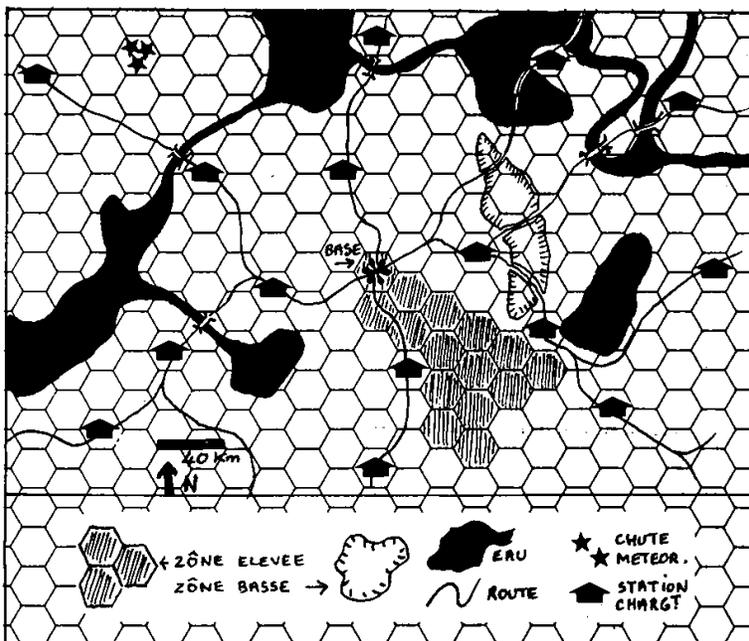
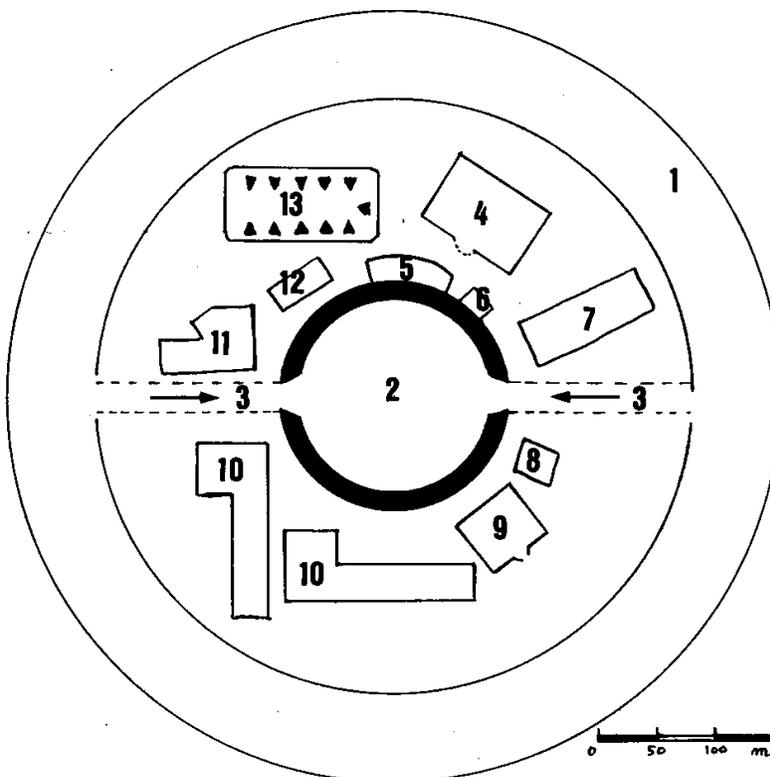
12 : transmissions - Radar/Sadar

Contrôle robots extérieurs. Liaison base orbitale. Et aussi le centre nerveux et sensible de la base.

13 : mini AstroPort

Piste d'envol, avec 12 vaisseaux classe Shuttle disposés sur la piste.

David Collet



DERNIERE MINUTE

EVRY - 18 avril -

Un tournoi AD&D est organisé le samedi 18 avril par les Hobbits du Pré Vert. Il se tiendra à la Maison de Quartier Jacques Prévert à Evry, à partir de 10 h. Le scénario est de niveau 5-7, pour des équipes de cinq aventuriers et un meneur. La participation est de 30 f. Il est préférable de s'inscrire à l'avance avec une équipe déjà constituée, mais ce n'est pas obligatoire. Contacter Philippe au 69.06.58.06, Franck au 60.79.13.62, ou encore se rendre au magasin Cellules Grises au centre commercial d'Evry 2.

TRANSOCTET *Galactique*

...Numéro 1... ..Numéro 1... ..Numéro 1... ..Numéro 1... ..Numéro 1... ..Numéro 1... ..Numér

Edité par : LE DERNIER CERCLE
Publié grâce au DRAGON GRADIEUX
Directeur de la rédaction :

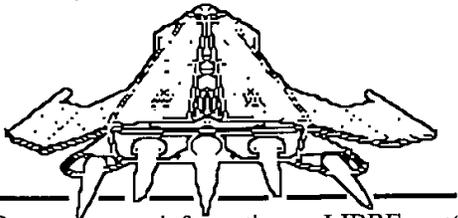
T_100 <La Chose>
Rédaction : Olivier, Philippe, Zébulon
Merci à : Iossip, Laurent, Xavier, Christian,
Jean-José.

Composition : Mc Mayol
Dessins : Souch
Adresse : 18 rue Gabriel Peri
38000 Grenoble
France
Planète Terre Système Sol

Édito

Avatar évoluée

Bien sur le jeu ne saurait rester figé dans la forme que nous connaissons actuellement. Son évolution se situe autour de deux axes principaux. La plus importante évolution (et certain ont déjà eu l'occasion de nous en entendre parler) aura pour but une refonte globale des règles et du mécanisme de jeu. La principale caractéristique sera l'apport de nouvelles classes de personnage et une redéfinition des rôles et des rapports qu'entretiendront les joueurs. Il s'agit là d'une version "avancée" d'AVATAR dont le principal défaut est d'être du domaine de l'avenir. Par contre, d'autres évolutions sont possibles dès à présent dans la manière de concevoir une partie. Récapitulons les. La première possibilité est la partie "privée". Cette partie se joue sur les mêmes règles que les autres et sous la même forme. Mais organisée au sein d'un groupe (club, école, magasin, groupe d'amis, de travail, etc...), elle est dirigée par un correspondant qui centralise tous les ordres puis nous les fait parvenir en un envoi unique. Nous réalisons alors l'évaluation immédiatement et lui renvoyons tous les résultats à charge pour lui de les faire parvenir aux joueurs. Bien sur au cas où le correspondant serait joueur lui même, les résultats sont délivrés sous enveloppes fermées adressées au nom de chacun. (Suite au prochain tournant...)



Pour une information LIBRE et OBJECTIVE dans l'espace
Lisez le TRANSOCTET GALACTIQUE,
pensez quand même à enclencher le pilote automatique...

Polémique

Priez pour nous, pauvre Missionnaires

Seigneur, puisque Tu as créé l'univers à ton image, il est dans l'ensemble magnifique. Mais si Ton Auguste Face est exempté de tout défaut, Ton Auguste Univers souffre d'une injustice, d'autant plus criante que les victimes en sont tes plus fidèles serviteurs : les Missionnaires. Car enfin, comment veux-Tu que Ta Foi puisse illuminer ne serait-ce qu'une galaxie, si ceux qui la répandent n'ont aucune chance de gagner au Jeu Sacré que Tu as institué ?

Puisque Tu es aussi Le Grand Comptable, parlons chiffres ! Pour gagner, il faut environ 6 à 8000 points. Quel que soit notre charisme, la conversion de notre domaine n'offre que des possibilités de croissance dérisoires : il faut en moyenne 50 vaisseaux pour augmenter d'UN point notre rendement par tour, ce qui fait hurler de rire nos ennemis. Un domaine de 15 mondes, avec 700 populations (ce qui paraît proche de la moyenne Galactique) entièrement converties - et Tu sais si c'est long - rapporte au mieux, 220 points par tour ! Toi, Seigneur, Tu as l'éternité devant Toi, mais moi, je sais que la partie ne durera pas les 30 ou 40 tours nécessaires pour faire triompher Ta cause !

Alors, dans Ta Sagesse, Tu dotas Tes fils d'une arme redoutable : le Jihad, et nous nous préparons tous à plonger nos mains avec délectation dans le sang des infidèles. Déployant les bannières sacrées, j'envahirai donc, un de ces tours, les territoires d'un quelconque païen. S'il a la moyenne galactique, je parviendrai peut-être à délivrer ses 700 malheureuses populations d'une vie pécheresse. Encore faudrait-il que je convainque, en les rudoyant quelque peu, ces malheureux indigènes qui ont la fâcheuse habitude de se défendre. Ce n'est pas Seigneur, si Tu me permets l'expression, de la tarte ! J'aurai alors gagné 1400 points, mais mes propres convertis ne pourront plus goûter les joies du martyre : 1400 points perdus !

"Mais", me diras-Tu, car Tu es le Grand Futé, "fais cadeau de tes mondes à la victime de ton Jihad, puis ferme pieusement les yeux et massacre ces malheureux" ! Je reconnais là Ton bon cœur, mais au total j'aurais alors 2800 points + 1500-2000 points "de croisière" : ce n'est pas le seuil de victoire ! Notre seul espoir serait que cette injustice soit réparée et que toute expansion des convertis puisse à tout moment, rapporter des points de martyr, sauf lorsqu'ils sont exécutés par la cible du Jihad. Alors Seigneur, pense très fort dans Ta tête ! Il est encore temps puisque dans aucune galaxie "homologuée", le Jihad n'a encore été déclaré : modifie le Logiciel Fondamental qui guide nos destinées ! Sinon, en vérité je te le dis, nos soutanes seront jetées aux orties et nous nous vengerons de Ton inflexibilité en buvant des alcools frelatés avec des femmes trop maquillées.

Extrait de "IOSSIP LE REBELLE : SHISMATIQUE ET DEFROQUE"
Livre XLIII : prières, psaumes, chansons à boire et oeuvres diverses.

Réponse de Grand-mère U.C.

Mon bien cher fils,

Suite à votre prière du 18 courant, je vous fais parvenir par la présente quelques réflexions inspirées par vos sombres pensées.

- 1) Lorsque j'ai créé le Missionnaire, j'avais un sacré coup dans le nez, et je l'ai modelé à l'image de mon jardinier.
- 2) Mon fils, le chemin de la conversion est long et périlleux. Vous devez partir sur les routes et répandre la bonne parole au delà de votre misérable paroisse. Louez donc vos services comme transporteur !
- 3) Reférez vous à la bataille du M_130 et vous verrez que le monde sacré d'un Missionnaire est un bastion pour lequel la foi est le plus puissant des remparts.
- 4) Il est normal qu'un Jihad contre un petit propriétaire soit peu récompensé. Visez donc plutôt les grosses multinationales. Votre peine en sera augmentée, mais votre gain aussi. Ceci dit, votre proposition sera étudiée avec grande attention. Avant de prendre une décision, il me faudra connaître l'avis des autres créatures peuplant les galaxies. Pour votre pénitence, vous jeûnerez 3 tours et vous irez convertir un monde robotisé.

N°25

Propositions...

Les concepteurs d'AVATAR, c'est à dire l'Equipe du DERNIER CERCLE aimeraient connaître votre avis à tous sur une éventuelle modification du Missionnaire :

- 1) Etendre aux VPs le pouvoir de conversion.
- 2) Permettre des Martyrs en temps de Jihad pourvu que le "Tortionnaire" ne soit pas celui contre qui le Jihad a lieu.

Suite au courrier reçu nous avons différé la rubrique :
Le Robotron ou "La ferraille mal-aimée" que les Robotrons nous en excusent !



Nouvelle...

Au Grand Coadjuteur : Niarly

Terra Sol le 10ème cycle

Salut à toi Oh Grand Maître

Daïgneras tu pardonner l'humble serviteur de notre ordre de t'implorer dans la tâche miséricordieuse dont celui qui préside à nos destinées a chargé tes saintes épaules. Mais c'est le coeur rempli de doutes que je me fais le porte parole des fidèles de notre église qui ne cessent de trouver dans la gazette galactique des motifs d'interrogation sur le combat contre l'hérésie que mène notre confrérie. Cela fait maintenant des cycles et des cycles que notre ordre voyage de monde en monde, portant la bonne parole et le réconfort à des populations égarées. Nos fidèles, fiers de leur foi ont suivi avec toute leur âme la passion de nos frères éloignés, martyrisés par leur maître. Ils ont même compris les raisons qui ont poussé le St Conclave à fermer les yeux sur les massacres des croyants perpétré par notre puissant voisin la **Confrérie mécanique**. Certains ont même prétendu que nos maîtres avaient accepté de payer au prix du sang la renommée et la puissance de notre ordre. Mais pendant combien de comètes subiront nous le baptême du sang ! Pendant combien de cycles devront nous supporter encore l'arrogance du renégat que le très haut nous a choisi pour voisin ? Car enfin ! Nul ne peut ignorer les agissements hérétiques de l'empereur **Oul Pacha** qui, non content de détruire nos missions, augmentant par la même notre renommée, pousse sa vindicte bestiale jusqu'à pervertir nos frères les plus croyants, les inondant de produits frelatés et d'idéologies obscènes. Non seulement sa politique résolument athée s'oppose à l'expansion de la vraie foi, mais il modifie gravement l'équilibre de nos puissances. Non seulement ses activités déloyales nuisent à notre cause mais elles renforcent sans cesse sa puissance et celle de ses alliés mercantiles : la **Fédération du libre échange**.

Ne sommes nous donc que des moutons bêlants, fiers d'être tondus et victimes de la cruauté des Grands ! Certes le livre Saint nous dit Page 5 Chap. 3 Parag. 6 "le Missionnaire est un pacifiste" mais il nous dit également : "son but est de convertir la galaxie à sa religion". Et comment pourra donc progresser la vraie foi si nous ne faisons pas l'effort de sortir des limites de l'ordre.

Bien sûr, me répondra t-on, notre potentiel de conversion n'est pas suffisamment important, pour faire de la propagation de la foi, l'événement prépondérant de la galaxie. Mais quoi ! Serions nous seul dans l'univers à ne nous servir que de nos faiblesses ! Le Livre Saint ne nous a t-il pas indiqué la voie qui mène à l'accomplissement de notre tâche ? Ne nous montre t-il pas clairement que la force de nos armes peut aisément remplacer la faiblesse de nos paroles ? Il est des circonstances où une bordée bien ajustée de notre plus grosse flotte rapporte une renommée plus grande à notre ordre que la lente persuasion de nos meilleurs prêches.

La question que se posent les fidèles est simple. Ne sommes nous pas arrivé au point de notre destinée où il vaut mieux écraser l'hérétique que de remplir nos églises. Notre foi n'est pas moins forte parce que nous sommes moins nombreux, mais elle est plus puissante lorsque nous restons les seuls.

C'est donc le coeur sans haine mais sans trouble que je t'implore Oh Grand Coadjuteur de proclamer la guerre Sainte afin que nos fidèles puissent, ivres de victoires et de sang des infidèles, porter par l'univers la foi triomphante !

Julius H'Soggoth

Edito (suite)

Cette forme présente de nombreux avantages :

La diplomatie entre joueur se fréquentant régulièrement, est considérablement accélérée et la partie peut se jouer beaucoup plus rapidement. Le coût de revient se trouve considérablement diminué. Non seulement en ce qui concerne les frais postaux (un seul envoi par tour) mais également en ce qui concerne la diplomatie, fini les coups de téléphone à l'autre bout du monde pour se faire entendre dire "Je n'ai pas encore reçu mon listing". D'ores et déjà une partie, "Ferraille", tourne suivant ce principe et elle avance à grand pas.

Une autre évolution possible est à votre disposition, la partie "à la carte". Cumulable avec la partie "privée" (c'est même recommandable). Il s'agit de jouer sur des modifications de règles adopté avec l'accord de tous les participants par exemple en modifiant certains coefficients ou éliminant une, voire plusieurs classes de personnage.

Essayez d'imaginer une galaxie où il n'y aurait pas d'Antiquaire, ou le Missionnaire convertirait 3 fois plus vite, ou il n'y aurait que des Robotrons etc...

Si vous entrevoyez d'autres possibilités n'hésitez pas à nous contacter, pour nous soumettre vos suggestions, nous faire part de vos idées...

Petite annonce...

Avatarienne frustrée, si c'est possible !

Cherche 5 à 6 Avatars méga-motivés pour faire une partie super-rapide du style :

- Chaque représentant tirerait les ficelles de 3 personnages.
- Un tour, au plus tous les 10 Jours...
- Pour le score final d'un joueur on prendrait par exemple le plus petit score des 3 personnages...

Attend toute propositions même... je ne sait pas si je peux... Ah ! j'y arrive, un duel en tête à tête... les 6 classes de personnage à gérer pour chaque duéliste... Diabolique non !

Aspect financier, He oui ! j'ai déjà commencé à négocier (ne suis-je pas quelque peu motivé ?) : ce serait de l'ordre de ... il faut encore marchander !

Contact : 76-87-23-12 Code Zébulon

Avertissement au lecteur :

Le **TRANSOCTET Galactique** est l'expression des joueurs d'AVATAR. N'hésitez pas à nous envoyer vos commentaires, vos articles, vos prises de positions, vos conceptions ...

LIVRES OUVERTS



LE CYCLE DE TENEBROSA

Marion Zimmer BRADLEY, éditions Albin Michel

Un gigantesque astronef se pose en catastrophe sur une planète, COTTMAN IV, inconnue des terriens, hors des routes de navigation. Les dommages causés à l'immense nef sont trop importants pour pouvoir envisager un départ rapide de la planète. La colonie commence donc peu à peu à s'adapter à un environnement qui paraît bien hostile dans les premiers temps. De nombreux conflits surgissent entre les humains,

- au sujet du pouvoir dans la colonie : qui dirige ? L'officier commandant le vaisseau ou les responsables du corps expéditionnaire scientifique ???
- au sujet des priorités dans le déroulement des travaux : la remise en état de l'astronef, que certains commencent à juger impossible, est-elle de première urgence ? Les colons doivent-ils se consacrer en premier lieu à l'installation de leurs campements avant l'hiver qui s'annonce particulièrement rude ? Ne faudrait-il pas tout d'abord avoir une meilleure connaissance de l'environnement ?

Le thème de la **planète aux vents de folie**, premier volume de la saga, est facilement exploitable dans un jeu SF ...

Contrairement aux premiers espoirs, les humains ne repartent pas ... D'étranges phénomènes surviennent sur ce monde apparemment sans histoire : certains jours, un vent violent se lève, soufflant depuis les hauts sommets, et les colons perdent alors tout contrôle sur eux-mêmes ... Les comportements deviennent aberrants, outranciers, et échappent à la morale, pourtant rigide, qui règle leur vie quotidienne ... Qui sont ces créatures télépathes que rencontrent certains des membres de l'expédition ? La planète est-elle réellement inhabitée, ou bien d'autres formes de vie s'y sont-elles développées ?

Tout contact avec la terre est définitivement perdu ... Une étrange civilisation se développe alors sur Cottman IV que les nouveaux colons prennent l'habitude de nommer "Tenebrosa". Différentes mutations se produisent ... Sont-elles dues à des croisements génétiques avec les espèces autochtones ? Sont-elles le résultat des bizarres variations climatiques ?

Nous nous retrouvons quelques centaines d'années plus tard dans une société de type médiéval. Les acquis scientifiques originaux ont peu à peu été oubliés, ou relégués au rang de croyances religieuses. La société s'est organisée peu à peu en clans puissants. Certaines femmes ont acquis le "laran", sorte de don de communication télépathique, qui leur donne une influence toute particulière sur l'environnement. L'existence de ce don, qui se développe à l'adolescence, ne va pas sans risques psychologiques importants. Ce thème est développé spécialement dans **Reine des Orages** qui est à mon goût l'un des meilleurs ouvrages de la série.

Les années passent ... L'Empire terrien se développe et de nouveaux astronefs reviennent sur Ténébrosa. Appliquant des principes voisins de ceux énoncés par Ursula Le Guin dans le cycle de l'Œcumène, les terriens décident de ne pas se mêler des affaires politiques et culturelles spécifiques de la planète. Ils installent cependant un vaste astroport à Thendera, avec l'accord des Hastur qui gouvernent Ténébrosa. La co-existence des deux

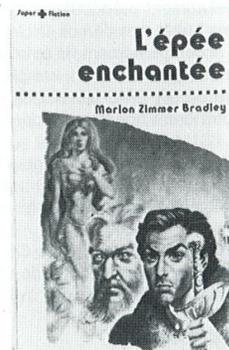
communautés, par l'intermédiaire surtout de la rencontre de deux êtres, Andrew Carr, le terrien, et Callista, la jeune "léronis" (gardienne des tours, douée d'importants pouvoirs psi), va être longuement étudiée dans **L'épée enchantée**. Des créatures redoutables, "les hommes chats", détiennent Callista prisonnière, privée du Cristal bleu qui lui permet de communiquer avec les siens, dans une dimension parallèle de l'espace ... Comment se fait-il que la jeune femme n'arrive à contacter qu'un humain étranger à son environnement quotidien ?

D'autres humains semblent eux aussi avoir développé le "laran", de façon inconsciente. C'est un peu ce qui arrive à Magda Lorne, agent de renseignement terrien, partie en expédition dans les monts Hellers pour délivrer son compagnon prisonnier des hommes de Saïn Scarp. Peu à peu se développera une amitié profonde et sincère entre Magda et Jaelle n'ha Melora, représentante de la guilde des "Amazones Libres". La condition des femmes sur Ténébrosa n'est en effet guère réjouissante. Si celles-ci disposent d'une influence considérable, grâce au laran, elles n'en restent pas moins très soumises à leurs compagnons mâles. Des règles morales très strictes, et des préjugés solidement enracinés pèsent lourdement sur leurs épaules. Certaines femmes n'acceptent pas cette forme déguisée d'esclavage, et elles ont créé la "guilde des Amazones libres", qui regroupe les plus acharnées d'entre elles dans la lutte pour l'indépendance. **La chaîne brisée**, quatrième ouvrage de la saga, conte comment Jaelle n'ha Melora fut libérée des villes sèches où elle était retenue captive, puis comment, devenue amazone libre, elle se lia d'amitié avec deux des terriens de Thendera.

Il n'est pas facile d'établir une chronologie des ouvrages du cycle de Ténébrosa. Chacun des titres étudiés ci-dessus contient une histoire complète, indépendante. L'ensemble ferait plutôt penser à un puzzle dont les morceaux se mettraient en place peu à peu. Chaque nouveau roman est l'occasion d'apprendre de nouvelles informations sur l'histoire de cette rencontre entre humains et ... humains. Une trame psychologique complexe se développe entre les héros des diverses aventures, et leurs relations sont analysées sans simplification abusive. Le problème de la communication télépathique, et surtout celui des "pouvoirs psi", sont développés de façon particulièrement passionnante.

Une lecture indispensable pour vos longues soirées d'hiver ou de printemps ! Marion Zimmer BRADLEY est certainement l'un des plus grands écrivains de SF actuels.

Paul CHION



LE GRIMOIRE D'IMLADRIS

Le signe

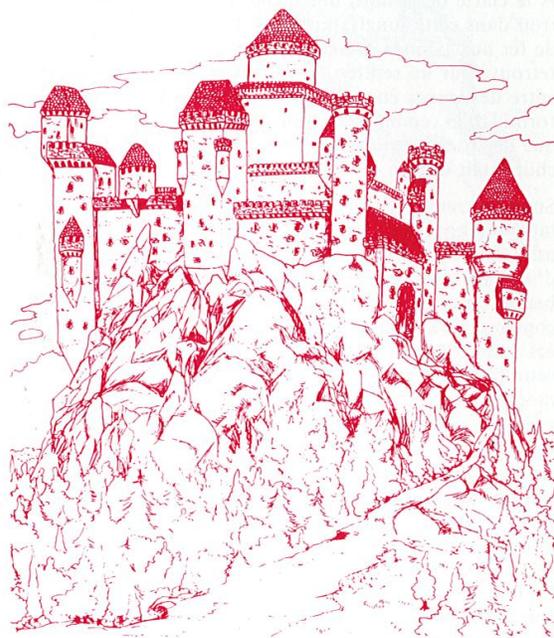
Passant devant le miroir piqué par les ans, François s'y dévisagea, grimaça, tira la langue et fit :
- Beurk !

Il alla éteindre la lumière à l'autre bout de la pièce et revint dans la demi-obscurité se jeter sur son lit. "Non", se dit-il, "Rien à faire !". Pas plus laid que la plupart des garçons de son âge, il serait même passé inaperçu si là, sur le côté droit de son front, une touffe rousse ne surgissait de ses cheveux châtain, objet des quolibets de tous ses camarades depuis son premier jour d'école. Cela n'avait pas contribué à ouvrir son caractère naturellement sauvage et renfermé, ni à améliorer ses notes en classe. Pourtant, il avait tout essayé : se faire couper les cheveux aussi courts que possible, les laisser pousser et trancher d'un coup de ciseaux rageur la mèche couleur de feu. Rien n'y faisait : telle une marque d'infamie, elle ne disparaissait jamais. Il n'avait pu se résoudre, chez le coiffeur, à lui demander de teindre ces crins trop voyants. Et puis, à quoi bon ? A peine repoussés, leur couleur eût reparu.

Ce soir, il n'avait guère sommeil, dépaycé dans une chambre au moins quatre fois plus grande que la sienne, chez ses parents. Ici, dans cette immense et antique bâtisse, la toiture et les meubles craquaient de temps à autre au milieu d'un silence inquiétant cependant que le vent gémissait dans les peupliers qui bordaient la maison le long de la rivière. En fait, c'était sa première vraie nuit à la campagne. Quand on habite au neuvième étage d'une H.L.M. de la banlieue parisienne, on n'éprouve rien de semblable à ce qu'il ressentait maintenant. La nuit, dans les rues et les parkings inondés de lumière jaune, la circulation ne faiblit pour ainsi dire jamais ; tous les bruits familiers de l'immeuble et de la cité se mêlent en un bourdonnement continu.

Les étés de son enfance, l'horaire rigide et parfaitement planifié de la "colo", la vie en commun, ne lui avaient jamais laissé le temps de prêter attention à la nuit campagnarde. Mais cette année, bientôt quinze ans et ses résultats scolaires encore plus catastrophiques avaient décidé son père à l'envoyer chez son propre frère, l'oncle Gustave, qui élevait des chevaux et cultivait quelques arpents de terre.

La nuit précédente, François l'avait passée dans le train avant d'être accueilli à la gare, distante d'une trentaine de kilomètres, par son cousin Henri, de dix ans son aîné, qui l'avait amené en voiture à la vieille demeure familiale. Abruti de fatigue, il avait dormi il ne savait trop où ni comment, et passé sa première journée à se



familiariser avec la ferme et ce qu'on y attendait de lui : panser les chevaux, les nourrir, les mener boire, changer les litières, que sais-je encore ?

L'envie le prit soudain d'un juke-box, d'un flipper, d'un jeu électronique ; mais le village minuscule nichait au flanc d'une colline à trois kilomètres, la bourgade la plus proche était à neuf ou dix, et il n'avait encore mis les pieds ni dans l'un ni dans l'autre. Il chassa cette idée, se leva, alla vers la fenêtre ouverte dont il repoussa les volets de bois qui claquèrent contre la muraille décrépie. La lune montait dans le ciel sombre où la trace du jour se devinait encore ; là-bas, à l'est, sur l'horizon des collines couvertes de noires forêts, l'Etoile du Soir venait de paraître. "Tant mieux", songea-t-il, "si je me réveille assez tôt, je la verrai encore demain matin." Lui, qui n'aurait distingué la Grande Ourse de la Petite, ou encore moins l'Etoile Polaire, reconnaissait au premier coup d'œil ce joyau de la Nuit, même à son neuvième étage où l'air n'était jamais pur. Quand il se sentait seul, il lui suffisait comme ce soir de venir à la fenêtre chercher cette mystérieuse présence. Même si les nuages

LES COMPAGNONS DE L'ANNEAU

la cachait, il lui suffisait de l'évoquer.

Comme sur un ordre muet mais impérieux, il s'arracha à sa contemplation, s'habilla, laça ses baskets puis sortit. Il descendit l'escalier de bois grinçant et se glissa silencieusement dehors. S'éloignant de la petite route déserte qui menait à la nationale sur laquelle on entendait parfois le vrombissement lointain, atténué, de quelque automobile, il contourna la maison, longea la rivière qu'il traversa sur la passerelle, simple planche jetée d'un bord à l'autre et qui ployait sous ses pas, sauta l'échallier et se retrouva dans la grande prairie où dormaient les belles poulinières. Il allait vers les grands bois qui la fermaient là-bas, au nord. Surgit un obstacle imprévu : une cõture de barbelés le long de laquelle croissait un lacis inextricable de ronces et de broussailles. Il pensa :

- Merde ! Quelle poisse !

A la clarté de la nuit, une tache sombre lui révéla un trou dans cette jungle. Ecartant avec précaution les fils de fer aux pointes acérées, il s'y faufila. Bientôt, il se retrouva sur un sentier qui serpentait parmi les fougères entre des troncs énormes. Ca et là surgissaient des masses formidables, comme des monstres endormis : ce n'étaient que des rochers moussus. Le vent avait faibli mais chuchotait encore dans les branches.

Soudain, retenant son souffle, François s'arrêta. Sur un tapis de mousse éclairé par la lune, des lapins étaient assis en cercle, leurs pattes de devant repliées comme d'un chien qui fait le beau. Combien étaient-ils ? Dix ou beaucoup plus, il n'aurait su le dire. Médusé, il contemplait la scène. Bien sûr, il avait entendu parler de ces assemblées au clair de lune mais avait toujours pris cette fable pour un conte à endormir les enfants. Il se mordit la langue afin de se persuader qu'il ne rêvait point, avança d'un pas ; toutes les petites bêtes bondirent dans les fourrés : il les entendit détalé sur les brindilles sèches et les feuilles mortes. Toutes, sauf une, immobile, qui le regardait. Il avança encore, se pencha, tendit la main mais, alors qu'il croyait s'en saisir, l'animal sauta hors de sa portée, sans quitter l'étroit et capricieux sentier. A mesure que le garçon avançait, le lapin, dont les longues oreilles mobiles enregistraient chaque bruit de son poursuivant, continuait son chemin. "Je dois avoir l'air fin !" se dit François. Trotter derrière un lapin en pleine nuit au milieu des bois ! Ça va pas !" Il s'arrêta. L'animal en fit autant, tourna la tête. "Ma parole, il veut me conduire quelque part !" Dès qu'il fit un pas, le lapin reprit sa route. Combien de temps dura cette étrange promenade, il n'aurait su le dire et grommela un juron : il avait laissé sa montre dans la chambre. La nuit, en tout cas, était bien noire.

Soudain, le lapin détala dans les fougères. François fit un tour sur lui-même sans rien voir, se sentit perdu, incapable de retrouver le chemin de la ferme. Loin devant lui, il crut discerner une tache de clarté diaphane, une clairière sans doute, baignée de lune. Il s'efforça d'y diriger ses pas : faute de s'y reconnaître, il pourrait au moins s'y reposer en attendant le jour. Les oiseaux de nuit se répondaient de loin en loin, la brise murmurait toujours à travers les feuillages en longs accords mélodieux ... Mais était-ce vraiment la voix du vent ? A mesure qu'il approchait de cette clairière invisible encore, les sons se précisaient, se liaient en une musique merveilleuse, telle qu'il n'en avait jamais entendue. Retenant son souffle, l'oreille aux aguets, il continuait d'approcher, comme en extase, mu par une volonté qui n'était plus la sienne. Nul instrument, des voix seules produisaient ces accents harmonieux qui s'élevaient jusqu'à la voûte du ciel, que répercutaient les profondeurs de la forêt ; mais les chanteurs s'exprimaient

dans une langue étrangère, mélodieuse elle aussi.

Il distinguait à présent la clairière. Les inconnus n'étaient plus qu'à vingt pas de lui. Son cœur se mit à battre plus fort : dans un instant, il allait les découvrir.

Alors se firent le silence et l'obscurité. Plus un son, plus un cri d'oiseau, plus un souffle de vent, plus une étoile au ciel ; un nuage devait occulter la lune. L'effroi s'empara du garçon. Il lui fallait à tout prix atteindre le refuge de la clairière mais il n'était déjà plus très sûr de sa direction. A chaque pas, de souples badines le fouettaient au visage, des ronces lui écorchaient les jambes à tavers l'étoffe de son jean. Vingt fois, il crut tomber ; vingt fois, serrant les dents de rage et de désespoir, il se releva, se forçant à avancer.

Sa vue s'habitua-t-elle au noir ? Mais non quelques étoiles reparaissaient. Au plus haut de sa course étincelait l'Etoile du Soir juste au-dessus de la clairière au bord de laquelle il arriva enfin. Deux yeux verts luirent comme ceux d'un chat, mais à hauteur d'homme.

- Viens, dit une voix près de lui. Nous t'attendons.

La frayeur le glaça ; il sentit ses jambes se dérober sous son poids. Pour harmonieuse qu'elle fût, et chargé des accents qui l'avaient ravi un moment plus tôt, cette voix n'était pas humaine.

- Viens, répéta celle-ci. N'aie nulle crainte.

A ces mots, le vent d'été se remit à chanter dans les hautes frondaisons à travers lesquelles scintillaient les étoiles. La lune se découvrit, inondant de sa lumière une scène irréaliste : dans la vaste clairière parfaitement circulaire, des êtres de haute taille, d'apparence humaine, vêtus de blanc, s'assemblaient autour de l'un d'entre eux, à qui sa stature et ses cheveux d'argent conféraient une immense majesté. Tous étaient d'une grande beauté, telle qu'il n'en avait jamais imaginée. Leurs yeux étincelaient comme les astres qui parsemaient le firmament. Celui qui se tenait près de lui posa sur son épaule une main claire. Il se sentit envahi d'une grande paix. L'inconnu dit encore une fois :

- Viens. Nous t'attendons. Notre Roi t'attend.

Il se laissa guider vers celui qui, en effet, semblait le chef ; il eut cependant le courage de demander :

- Qui êtes-vous ?

Celui-ci répondit d'une voix qui sonnait comme le bronze :

- Nous sommes les Eldalië, le Peuple des Etoiles, les Quëndi, Ceux qui parlent avec la voix, les Premiers-nés parmi les enfants d'Illuvatar, ceux que vous appelez les Elfes. Mon nom est Aredhel Celebrindol. Bien peu d'hommes mortels nous ont rencontrés depuis les Anciens Jours ; moins encore ont entendu notre voix.

Avec une grande noblesse, le Roi des Elfes dégrafa son manteau couleur d'étoile, l'étendit sur le sol, et ce fut comme s'il y avait déployé un morceau de ciel constellé.

- Assieds-toi, Enfant des Hommes. Tu dois être fatigué.

François fit un pas, hésita, bredouilla :

- J'ose pas ...

Mais, sans savoir comment, il se retrouva assis sur le tapis de lumière.

Surgis de la nuit, deux Elfes s'approchèrent. L'un d'eux lui offrit une galette ronde sur sa paume claire, l'autre un gobelet d'argent.

- Mange et bois pour réparer tes forces, lui dit le premier. Cette nourriture reconforte sans alourdir le corps et ce breuvage désaltère sans embrumer l'esprit ; il n'en est pas toujours ainsi chez les humains, n'est-ce pas ? Ce sont nos provisions de voyage.

Tout lui parut délicieux ; il se sentit aussitôt ragaillardir. Sans plus de cérémonie, Celebrindol s'assit près de lui et reprit :

- Mon nom signifie : le Roi aux Cheveux d'Argent. Il y a longtemps que nous attendons ta venue, mon peuple et moi.

- Mais, s'écria le garçon effaré, pourquoi moi ? Qu'ai-je fait ?

- François, car tel est ton nom, tu portes sur ton front le signe des derniers descendants de la Maison d'Elros le Demi-elfe. Par elle sont venus aux hommes mortels un peu de notre sang et une parcelle des Esprits qui existaient avant même que nous ne fussions créés.

Et le Roi entreprit de lui conter le récit de la Création, l'histoire des Ainur, celle des Eldar des premiers âges d'Arda, les grandes épopées des Elfes et des Hommes sans oublier le rôle joué par Frodo des Periannath, tels qu'ils nous sont parvenus depuis les temps anciens, en les résumant autant qu'il était possible car les nuits d'été sont courtes.

François demeura abasourdi. Etre l'un des lointains rejetons des Rois de Gondor, d'Arnor et de Rohan, de l'héritier d'Isildur, l'emplissait davantage de crainte que de fierté.

- Comment, osa-t-il demander d'une voix tremblante, comment m'avez-vous trouvé ?

- Les Istari, répondit le Roi, les Mages si tu préfères, voient au loin et lisent dans les âmes. Parfois aussi, mais très rarement car ce fut la source de bien des malheurs pour nos deux peuples, ils peuvent influencer sur le destin. Ce n'est donc pas tout à fait par hasard si tu es parmi nous.

François s'enhardit et demanda encore :

- Ne pouvions-nous nous rencontrer près de chez moi ?

Gravement, le Roi parla :

- Là où les Humains s'assemblent en trop grand nombre, là souffle l'esprit de Gorthaur. C'est pourquoi nous évitons ces lieux.

- Qu'attends-tu de moi, Seigneur Roi ?

- Que tu rassembles les Enfants des Hommes de ton âge et qui, comme toi, ont l'esprit prompt et le cœur droit afin que renaisse l'amitié entre tous les enfants d'Eru : les Nouveaux-Venus et les Premiers-Nés. Mais point n'est besoin d'une troupe nombreuse pour commencer : "Trois font de la compagnie" disaient les Periannath.

- Je le ferai ! promit François.

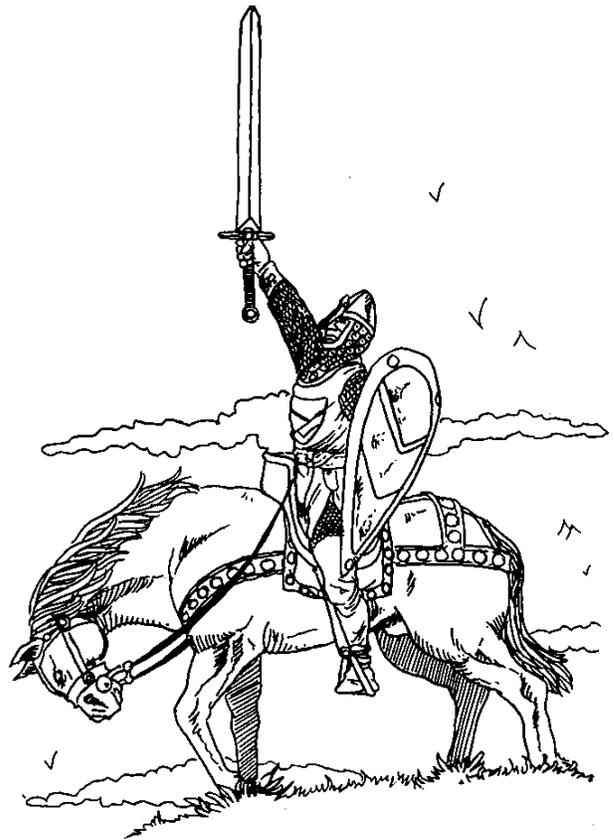
Déjà pâlissaient les étoiles. Le Roi se leva ; tous l'imitèrent et, tandis qu'il jetait sur ses épaules son manteau qui avait perdu un peu de son éclat, ils se tournèrent vers l'Occident où brillait encore l'Etoile du matin, qui n'est autre que l'Etoile du Soir, l'Etoile-Reine.

- Elbereth o Gilthoniel ! prononça le Roi d'une voix forte.

Les autres Elfes répétèrent l'invocation trois fois et disparurent dans les profondeurs du bois aussi promptement que les lapins la veille au soir. Le Roi des Elfes posa sa main droite sur la tête de François ; de l'autre, il tira de son vêtement un petit sac qui paraissait de toile blanche.

- Prends ceci, dit-il, en souvenir de cette nuit et de ta promesse. Et ne le dévoile à personne en qui tu n'aies entièrement confiance.

Le garçon ouvrit l'étui. Il contenait une pierre ronde



comme un galet de rivière, de la grosseur d'une noix, plus transparente qu'un cristal, où les premières lueurs de l'aube jouaient en reflets irisés.

- Merci, Seigneur Roi, murmura-t-il en refermant le sachet qu'il glissa dans sa poche.

- N'oublie jamais et reviens ici chaque fois que tu le souhaiteras.

A ces mots, Aradhel Celebrindol se détourna et s'éloigna à grands pas. Bientôt, les broussailles le cachèrent aux yeux du garçon qui ne chercha pas à le suivre. Il savait que ce serait peine perdue. Sans difficulté, il retrouva le chemin de la ferme.

Dans la cour, son oncle Gustave rugit :

- D'où sors-tu ?

- J'avais pas sommeil, répondit François. Alors je suis allé au bois, par là-bas, où il y a des rochers. Je crois que j'ai dormi. Et j'ai fait un rêve.

Fidèle à sa promesse, il n'en dit pas plus. A travers l'étoffe de sa poche, il sentit contre sa peau le dur contact de la pierre mystérieuse.

- Le Bois de la Lande ! grommela le fermier. Faudrait me payer cher pour que j'aie couché là-dedans !

Et derechef, il tonna :

- File maintenant ! Le boulot t'attend !

Le cœur léger, François courut aux écuries, se mit au travail, attendant avec impatience le crépuscule.

Fornhir

JEU AVEC FIGURINES

QUELQUES PRINCIPES DE BASE ...

Afin de progresser un peu plus dans le monde du jeu d'histoire, nous allons essayer de dégager les principes de base d'une règle, période antique-médiéval.

La période qui nous intéresse s'étend des origines à l'utilisation d'armes à feu efficaces, soit environ 1500 de notre ère. Certaines règles comme "Lance" par exemple sont plus spécifiques du Moyen Age et font la liaison avec la Renaissance. L'élément de départ du jeu est bien sûr la figurine, et un des dénominateurs communs à toutes les règles est le "classement" de chaque figurine en fonction de sa nature - infanterie, cavalerie, éléphants, chars, artillerie - et de sa protection. Ainsi on trouve dans l'infanterie un éventail allant du Super Heavy entièrement protégé, au Léger, nu ou presque, la cavalerie suivant à peu près le même processus. A ces deux grands groupes viennent s'ajouter les chars lourds ou légers, les éléphants et l'artillerie.

Un deuxième critère de sélection vient s'ajouter, c'est la classe de *moral*. Celle-ci s'étale de A à D pour certaines règles ou de 4 à 1 pour d'autres ; A ou 4 représentent le plus haut niveau de moral, D ou 1 le plus bas. Une règle rajoute même un niveau E.

Troisième critère de "sélection", le statut des figurines. Elles seront *régulières* c'est-à-dire organisées suivant des règlements et des critères fixes (exemple typique les Romains, mais aussi les Mongols !!) ou *irrégulières*, représentant un groupement d'individus issus d'une même tribu. Les irrégulières n'ont pas forcément une valeur combattante inférieure, mais elles manœuvrent moins bien.

Toutes ces définitions ont deux conséquences communes à toutes les règles, le budget et le soclage, hélas différents selon chaque auteur.

Le *budget* prend en compte la nature de la figurine, protection, moral, statut, lui alloue une valeur et permet de faire rencontrer des troupes aussi différentes que des Egyptiens Haut Empire avec des Chevaliers croisés, et ceci à chances égales.

Exemple, un cavalier lourd (HC pour les initiés) armé d'un javelot et d'un bouclier, bon moral soit classe B, régulier car romain, mongol ou macédonien, vaudra 11 points selon le système WRG et, toujours selon le même système, un fantassin léger en pagne, avec son arc, levée paysanne donc irrégulier, de moral D, vaudra 1 point.

Deuxième conséquence de la définition des troupes, c'est le *soclage*. A chaque type de troupe correspond un type de soclage sur lequel on "monte" la figurine afin de représenter l'encombrement de la troupe selon l'échelle de réduction choisie par les auteurs. Exemple, une figurine d'infanterie lourde combattant coude à coude comme les Hoplites grecs, aura un socle plus étroit qu'une figurine de fantassin léger combattant en ordre dispersé. Cette différence dans la taille du soclage a une conséquence sur le combat au corps à corps car le nombre de combattants est calculé en comptant le nombre de figurines au contact par les socles, ainsi une unité en ordre serré aura toujours plus de combattants qu'une autre unité pour la même largeur du front, ceci entraînant une puissance de choc supérieure à armement équivalent.

Une fois soclées, les figurines sont regroupées en *unités*. C'est désormais l'élément de base du jeu et c'est elle qui recevra les *ordres* précis du *Général en chef* afin d'accomplir la mission prévue au plan de bataille, celui devant bien sûr mener à la victoire.

Les ordres sont des rouages essen-

tiels de la bataille et sont indispensables à une bonne règle car par les contraintes qu'ils créent, ils rendent la partie extrêmement réaliste. Ils sont donc définis avec précision tout en restant suffisamment souples pour ne pas brider le jeu. Ainsi le simple ordre "Attaquer" s'il reste au sens littéral du terme, représentera 9 fois sur 10 un suicide pur et simple. C'est pourquoi la grande majorité des règles permet les interprétations. La difficulté est là, et le rôle de l'arbitre aussi d'ailleurs.

Les ordres définissent le mouvement de l'unité, son attitude vis à vis de l'ennemi ou d'un éventuel ami. Exemple, l'ordre d'une unité de lanciers pourra être "Aller jusqu'à la colline de droite, s'en emparer puis la tenir." Ceci définit le mouvement (aller jusqu'à la colline) et l'attitude, d'abord offensive (s'en emparer) puis défensive (la tenir). Cet ordre restera applicable jusqu'à ce que l'unité soit jointe par le général, un messenger, ou reçoive un signal, ceci dépendant des règles. Une unité ne peut en aucun cas agir d'elle-même et quelle que soit sa situation, sauf si son *moral* l'y oblige. Point extrêmement important d'une règle, le moral met en évidence le fait que les soldats ne sont pas des automates et qu'ils réagissent en fonction des événements les entourant.

Au départ, le moral de chaque combattant est exprimé soit par lettres soit par chiffres comme il est dit plus haut ; ce coefficient rend compte de la valeur de base du combattant. Ainsi, un combattant d'élite de la garde ou un fanatique religieux se verra donné un moral de classe A ou 4 alors qu'un paysan sorti à coups de pied au c... de sa chaumière sera de classe D ou même E.

Cette valeur de base conditionne d'une manière logique les réactions aux situations de bataille, mais elle est modifiée par des facteurs qui interviennent selon la position de

l'unité sur la table par rapport à l'ennemi, aux amis, aux pertes, etc ...

Exemple : une unité d'élite, les Prétoriens romains réguliers A, néglige la présence d'une unité ennemie sur son flanc alors qu'une levée sassanide de moral D dans la même situation sera amenée à reculer ou, pire, à partir en déroute. Toutes les règles sérieuses prennent en compte le moral sous quelque forme que ce soit.

Passons maintenant aux choses sérieuses : **le Combat**. Les préliminaires comprennent le *Tir*. Chaque arme de jet est définie avec précision et se trouve classée en catégorie. Par similitude d'effet, un arc mongol XIIIème siècle ou un arc grec IV^e siècle av J.C. ont le même effet global et se retrouvent en catégorie "Arc court". Dans la plupart des règles, on distingue comme armes de jets : l'arc court, l'arc long, l'arbalète, la fronde, la fronde à manche ou fustibule, le javelot, le dart, l'artillerie. A chaque catégorie correspond un coefficient d'efficacité sur un type de troupe, c'est-à-dire que l'arme est plus ou moins efficace selon la protection de la cible et la nature de l'arme, c'est le facteur de tir.

Celui-ci est modifié par des facteurs tactiques liés à l'environnement et à l'état de l'unité tirant, puis de nouveau par un jet de dé dont le résultat, appelé facteur aléatoire, simule les aléas de la bataille. Le facteur final est "croisé" avec le nombre de tireurs dans un tableau et donne le nombre de pertes subies par l'unité visée.

Les principes régissant le *corps à corps* ou *mélée* sont sensiblement les mêmes. Chaque arme de poing rentre dans une catégorie et chaque catégorie a aussi un coefficient d'efficacité selon les différentes troupes frappées. Notons que les éléphants et les chevaux de char sont considérés comme des catégories d'armes de corps à corps. Les facteurs tactiques et aléatoires se rajoutent et donnent le facteur final.

Celui-ci est alors "croisé" dans le tableau (souvent le même que plus haut) avec le nombre de combattants, et le résultat donne le nombre de pertes chez l'adversaire.

Les combats sont simultanés et l'unité qui subit le plus de pertes recule - principe grossier d'une réalité parfois extrêmement complexe. Un certain nombre de reculs successifs, ou une trop grande différence

de pertes, entraînent *la déroute*, synonyme de perte de l'unité pour toute la partie, ou au moins pour plusieurs tours.

L'unité victorieuse peut ou doit selon ses ordres, le test moral, soit poursuivre, soit se rabattre sur les unités ennemies voisines.

La victoire appartient au camp qui, au bout d'un temps déterminé, a réussi à détruire le plus de troupes ennemies comptées en points "budget."

Voilà un résumé rapide et simpliste des principes d'une règle anticomédiévale. Ces mécanismes simples se retrouvent dans toutes les règles, avec des variantes bien sûr, les différences portant surtout sur ce qui rentre dans la partie "jugement de valeur" des créateurs.

On peut se demander alors pourquoi les joueurs de jeu d'histoire sont incapables de se mettre d'accord sur une règle commune. La réponse relève plus de la philosophie que de la logique ...

Alain BERARD

PLUS PRÈS DE CHEZ VOUS RENCONTREZ L'EQUIPE DE « **DRAGON RADIEUX** » CONTACTEZ NOS CORRESPONDANTS RÉGIONAUX :

RÉGION PARISIENNE :

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

NORD :

Olivier FEVRE
538, rue Jean-Jaurès - 59790 RONCHIN

NORMANDIE :

Michel COULON
6, place de l'Eglise
14760 BRETTEVILLE SUR ODON

REIMS, CHAMPAGNE :

Jean-Paul TAFANI
13, Grande Rue, ECUEIL
51500 RILLY LA MONTAGNE

RÉGION BORDELAISE :

FINN, Résidence du Bocage
Allée des Foreurs, 33400 TALENCE

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



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

ETE 87

L'AVENTURE
vous attend ...
A VOTRE PORTE !



SEMAINES DE L' HEXAGONE

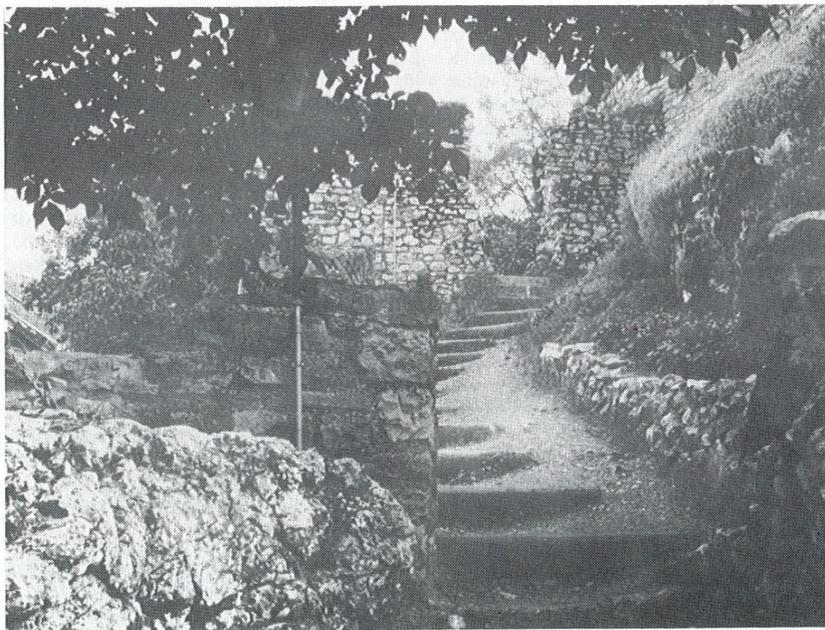
DEUX MOIS DE VACANCES LUDIQUES !

- PARTHENAY (à côté de Poitiers)
du 5 au 18 juillet.
- RENNES
du 19 juillet au 1^{er} août.
- MORESTEL (Isère) : 2 séjours
- du 1^{er} au 15 août (ferme de la Kora).
- du 16 au 30 août (château du Marteray).

Renseignements et inscriptions : SEMAINES DE L'HEXAGONE
Xavier JACUS - 2 bis, rue Gilles de Trèves - 55000 BAR LE DUC
Téléphone 29.45.34.76

Le monde de TRÉGOR

Chroniques



Chose qui n'a rien de surprenant, les "Chroniques de Trégor" et "Lieux imaginaires" se rejoignent aujourd'hui à l'occasion de cette évocation de l'ancienne cité du roi Nurrim. Tout d'abord, quelques notions historiques avant de passer à la phase descriptive de ce vaste domaine souterrain.

Qui était Nurrim ?

Il est fort probable que la réponse va varier suivant l'interlocuteur auquel vous vous adressez ! Les elfes des forêts du Nord et les humains de Rovendell ou d'Ereflain vous dépeindront certainement un personnage orgueilleux, avare et peu sympathique. La créature au long bonnet bleu et à la superbe barbe blanche, descendant plus ou moins direct du roi, que vous aurez peut-être la chance de croiser au marché de Roven, vous en fera par contre une description élogieuse. Ceci s'explique facilement lorsqu'on connaît l'importance du travail réalisé par Nurrim, tout au long de sa vie, pour défendre son peuple qu'il estimait sans cesse menacé par l'expansion sans limite des elfes et des humains. Habile négociateur certes,

mais surtout farouche défenseur des privilèges du petit peuple des "longues barbes de la montagne". Il est donc logique que de nombreux textes écrits par les nains chantent les louanges du roi des rois, né sous le signe protecteur d'Unadar, et béni par Otethingor.

Le règne de Nurrim débute en 5133 d'après les grands livres des intendants de Roven. A sa mort, son père Elterrin lui lègue un royaume en bien triste état : les nains ont dû passer plus de temps à combattre les créatures sauvages des monts, orcs, trolls et gobelins, qu'à s'occuper de leurs mines ou de leur commerce. Profitant d'une période d'accalmie, Nurrim le jeune se rend avec une solide compagnie de guerriers de son clan, dans les tribus prospères des Monts de Fer, un peu plus au Nord, vers le lac Fragon. Il fait une ardente propagande pour ses montagnes natales et réussit à convaincre son prudent voisin, le roi Serrnim, de laisser une importante troupe de nains des Monts de Fer venir renforcer la colonie d'Effir. Deux cents nains acceptent alors de prêter main-forte à Nurrim pour chasser les créatures importunes qui hantent la haute vallée et les sources du fleuve Entir. Cette troupe bigarrée permet alors au roi de remporter une victoire décisive sur les gobelins et d'acquérir ainsi un prestige considérable parmi les siens. Libérée des tâches guerrières, la population naine va alors pouvoir se consacrer pleinement à l'embellissement de ses galeries et demeures souterraines, et Nurrim, "Roi des rois" va enfin pouvoir donner la pleine mesure de son ambition. De nouveaux gisements de métaux précieux sont mis en exploitation et le commerce vers les grandes cités de la plaine connaît un essor phénoménal.

Qui dit commerce, et surtout qui connaît un peu l'esprit des nains, peut avancer sans risques l'idée d'une accumulation rapide des richesses ! Nurrim possède en plus de son sens aigu de la diplomatie, une intuition commerciale géniale : la qualité des minerais extraits des Monts d'Effir est excellente

Le palais souterrain du roi Nurrim



et les forgerons nains mettent au point des alliages d'une résistance sans précédent. Les cottes de mailles fabriquées en Istark sont cotées sur le marché et se vendent parfois deux ou trois fois plus cher que les armures en alliages ordinaires.

Nurrim acquiert un tel prestige qu'il se rend en 5185 au palais des rois à Rhû pour traiter avec le Prince elfe Fenth-Erefiel. Il monnaie pour un très bon prix le service d'un régiment de ses troupes dans l'armée royale, et propose son appui au Prince pour mater les peuplades Kurnes qui ne cessent de s'agiter au Sud. Le Roi se charge seul de cette opération, avec l'aide d'un nouveau régiment venu des Monts de Fer. Il semble bien, d'après les récits de l'époque, qu'il n'y ait pas vraiment eu de guerre, mais une simple parade militaire et surtout une nouvelle négociation sur des bases hautement profitable pour l'habile diplomate. A la suite de ces différentes manœuvres, Nurrim décide d'utiliser l'énorme trésor qu'il a réussi à accumuler pour construire une gigantesque cité souterraine, la plus grandiose qu'il ait été donné de voir, de mémoire de nain ! L'or aidant, de nouveaux clans viennent en renfort, parfois de très loin : de longues cohortes de nains descendent des forêts de Falavielle et de Rave-nelle. D'après le registre du Trudam Gol-goddin (sorte d'architecte-trésorier) de Seitenimm-Vannaam (ainsi sera nommé le futur joyau souterrain), la population de la haute vallée d'Entir atteint alors six à sept mille âmes ... Une véritable plaie pour les quelques malheureux gobelins qui tentent encore de survivre dans le coin !

Le chantier avance vite : les grandes falaises longeant le fleuve sont percées d'une multitude de trous, cependant que des escaliers taillés à même le roc escaladent hardiment les hauteurs. Des tunnels courent dans toutes les directions, et de multiples cheminées assurent l'éclairage et l'aération de cet ensemble architectural étonnant. La partie de la cité réservée au roi et aux chefs de clan, recèle de véritables merveilles telles la salle des émeraudes, celle du grand trésor, le tunnel du levant, ou les bains d'Extaz. Tout en mettant l'accent sur les aspects artistiques du lieu (fresques artificielles ou bien simplement beauté naturelle de la roche), le roi a veillé également à ce que Vannaam soit une redoutable forteresse militaire. De gigantesques portes ferment

toutes les galeries basses et il faut pour les franchir, non seulement montrer patte blanche aux postes de garde, mais également connaître les mots de passe qui changent sans cesse.

Il est regrettable que toutes ces splendeurs du passé aient maintenant disparu : les quelques descendants actuels des nains de cette époque grandiose n'exploitent plus guère les mines, et la plupart des couloirs et des salles de la cité ont sombré dans l'oubli. Plusieurs passages importants se sont d'ailleurs effondrés et les nains que l'on rencontre encore aux marchés de Roven prétendent qu'il n'existe plus aucun accès au palais du roi. Nous ne pouvons donc garantir l'absolue authenticité des documents que nous reproduisons ci-après. Ils ont été établis d'après les livres laissés par Golgoddin et ne correspondent certainement plus à la réalité actuelle.

A la découverte de Seitenimm-Vannaam

La cité se décompose en quatre grands ensembles principaux :

- les carrières de granit au nord, en amont du fleuve, et le village troglodyte des carriers. Ce site correspond certainement à l'emplacement de la première cité des nains. Le roi a préféré l'abandonner pour exploiter la pierre blanche qui serait utilisée pour orner et consolider les salles de sa nouvelle résidence. Seuls les tailleurs de pierre continuent à habiter dans cet endroit, qui n'est relié au Vannaam que par le fleuve. Un système de palans extrêmement compliqué permet de descendre les blocs de pierres extraits des carrières jusqu'au niveau de l'eau, puis de les charger sur de longues barges plates. Ces embarcations sont ensuite maintenues et guidées par des mules qui avancent lentement le long de chemins de halage tracés de part et d'autre de l'Entir.

Le trajet jusqu'au débarcadère mesure environ un kilomètre, mais il doit être accompli avec beaucoup de prudence. Malgré les travaux effectués, le cours du jeune fleuve est très tumultueux, et le principal travail des muletiers consiste à empêcher les barges de s'affoler dans le courant ...

Cette installation prodigieuse est tombée en désuétude complète depuis plusieurs milliers d'années. La nature a repris ses droits. Le

chemin de halage existe encore mais d'énormes éboulements sont venus barrer le lit du fleuve et l'on a peine à imaginer que des bateaux aient pu l'emprunter.

- les entrepôts et les forges se trouvent à l'aplomb de l'ancien débarcadère. Ils servent de résidence actuelle aux descendants de Nurrim. En visitant les immenses salles qu'occupent actuellement les quelques centaines de Nains qui vivent encore dans les Monts d'Effir, on se rend compte de l'importance de l'activité qui devait s'y déployer à l'époque.

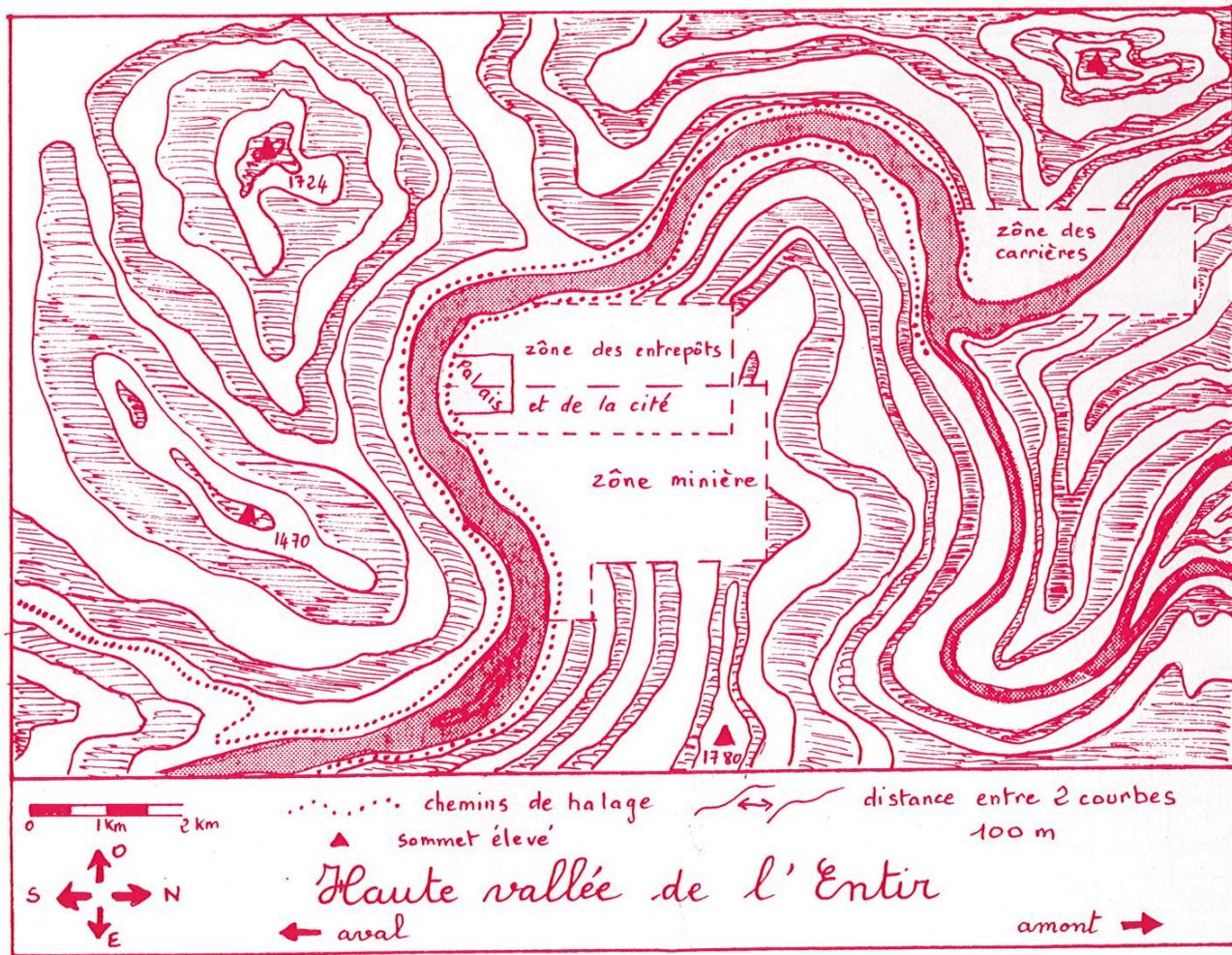
- la cité et le palais. Ils sont installés, en partie dans des excavations naturelles, en partie dans des galeries artificielles, mais la plupart des couloirs ou des salles ont été entièrement habillés avec des dalles de granit blanc provenant des carrières. Ce système de doublage a permis aux architectes de Nurrim d'installer tout un dédale de passages secrets, de trappes et de pièges diaboliques, qui permettent de se rendre par exemple d'un point stratégique à un autre sans employer les voies officielles. D'après les plans de Golgoddin, il semble que la cité ait été aménagée sur trois plans différents en hauteur, seul le niveau supérieur ayant un accès direct avec l'extérieur. Le palais lui-même communique avec les trois étages. Tout en haut se trouvent les salles de garde, les dortoirs des guerriers, ainsi que les réserves d'armes et de nourriture. A mi-hauteur de l'ensemble résident les ouvriers des mines et leur famille. Seul ce niveau communique d'ailleurs avec les galeries en cours d'exploitation.

L'usage de l'étage inférieur est beaucoup plus difficile à préciser : de nombreuses salles ne sont pas décrites et semblent "protégées" par le secret militaire. De même, le tracé de certaines galeries paraît inachevé ou bien peu précis. Ces éléments confirment les rumeurs selon lesquelles il y aurait eu deux exploitations minières bien distinctes : d'un côté un vaste réseau de galeries officielles d'où sortaient les minerais de fer ou d'étain, de l'autre un réseau plus discret d'où quelques brigades, appartenant directement à la maison du roi, extrayaient soit de l'or, soit un minerai encore plus précieux, rentrant dans la composition de l'Istark.

- l'exploitation minière : la plupart des galeries productives se trouvaient dans les profondeurs en arrière et en-dessous de la cité et du palais. Quelques-unes d'entre elles sont toujours exploitées par les nains, mais l'accès n'est plus le même qu'autrefois, les couloirs de communication avec l'ancienne zone habitée ayant été oubliés ou s'étant purement et simplement effondrés. Les mineurs actuels ont ouvert de nouveaux tunnels qui débouchent directement au niveau du fleuve, dans la zone des entrepôts.

Splendeurs et Merveilles dans les profondeurs

Bien que l'on n'accède plus à la cité depuis longtemps, de nombreux documents décrivent la splendeur des grandes salles souterraines. Le roi Nurrim, extrêmement vaniteux, ne manquait pas en effet de faire découvrir à ses visiteurs officiels toutes les beautés de son



royaume. En 5216 notamment, il reçoit la visite de son cousin des Monts de Fer, le Roi SERRNIM. Il a attendu pour ce faire que son palais soit entièrement aménagé. Une description détaillée de la gigantesque réception qui a lieu à cette occasion nous est donnée par le fils du Roi Serrnim, dans le grand livre qu'il a écrit sur ses voyages. Le style, un peu ancien et surchargé de fioritures, n'étant pas agréable à lire, nous le résumons quelque peu :

"Après un long trajet par la route de la montagne, nous arrivons enfin sur la berge du grand fleuve. Les falaises, s'écartant un peu du cours tumultueux de l'Entir, ménagent une vaste étendue herbeuse, où nous rencontrons une autre troupe de nains. Les retrouvailles avec nos cousins de l'Effir sont plus que chaleureuses, et nous nous livrons avec joie aux délices d'un banquet bien mérité. Nos hôtes sont luxueusement vêtus et portent leurs armes de parade. Nos propres habits, ternis par la poussière du chemin, paraissent bien modestes à côté de leurs riches tuniques, et notre grand roi lui-même n'a pas la prestance de son cousin Nurrim. Tôt dans l'après-midi, nous embarquons sur de longues barges plates drapées d'or, et toute une colonne de mules remorque notre embarcation le long du fleuve jusqu'à la prestigieuse cité de Seitennim ...

Il nous faut alors escalader plus de deux cent marches d'un large escalier de pierre qui s'élève en colimaçon au-dessus du fleuve, tantôt extérieur, tantôt intérieur à

la falaise, puis nous arrivons enfin à la grande porte "Vernirim skaz estirrim" ("Celle qui tremble sur ses gonds"). Les deux grands battants sont ouverts sur le couloir du levant qui descend en pente douce jusqu'à la salle d'hôte du palais. Le capitaine des gardes de la porte nous salue bien bas, et nous montre avec fierté quelques-uns des mécanismes ingénieux qui protègent l'endroit contre toute incursion malveillante :

- deux lourdes herses métalliques viennent doubler la porte en pierre.
- un conduit en pente creusé dans le roc face à l'arrivée de l'escalier est rempli de blocs de pierres rondes, pesant plus d'une tonne chacun. Ces projectiles massifs peuvent sans peine être projetés dans l'escalier et dévaler les marches en écrasant tout sur leur passage.
- derrière les grandes fresques qui ornent le couloir principal se dissimulent plusieurs arbalètes géantes qui prennent le passage en enfilade ... etc ...

Puis notre groupe se divise : les familiers du roi sont invités à parcourir les salles du palais, cependant que les hommes de notre garde sont conduits vers les salles de repos de l'étage inférieur. Nous pénétrons dans les appartements privés de Nurrim, et mes yeux sont alors éblouis par la splendeur des lieux. Nous nous engageons dans un couloir étroit, puis nous débouchons à mi-hauteur dans une salle "naturelle" traversée par une rivière souterraine aux eaux couleur d'émeraude. Notre chemin passe sur un pont-passerelle aux rambarde fine-

ment sculptées qui traverse la salle en plusieurs enjambées, prenant appui sur de frêles stalagmites aux couleurs chatoyantes. Ça et là, dans les méandres du ruisseau, sur de petits îlots rocheux, et pour le plaisir des yeux, sont posés d'énormes coffres ouverts, débordant de bijoux et de pièces d'or qui ruissellent jusqu'au fond de l'eau. Je ne sais plus où poser mon regard, ni que conter dans mon récit. L'intendant du roi, après nous avoir montré le lieu de notre futur repos, nous invite à nous délasser dans les bains d'Extaz : un lac alimenté à la fois par la rivière dont je vous parlais plus haut, et par des geysers d'eau chaude à différentes températures. Les murs de la salle ont été entièrement dressés à l'aide de pierres blanches, et un procédé inconnu permet de donner à la vapeur qui s'élève de l'eau chaude d'étranges couleurs mouvantes. Nous sommes un peu effrayés au départ, à l'idée de laisser nos corps entrer en contact avec autant d'élément liquide, mais le charme de l'endroit est si fort que nous ne pouvons longtemps résister ..."

(S'ensuit une description méthodique des coins et recoins du palais, puis, le troisième jour du séjour, le cortège officiel visite la partie industrielle de la cité ...)

A suivre ...

NDLR : dans notre prochain numéro, la suite de la description du palais, ainsi qu'un plan détaillé des différents niveaux.



Les alchimistes de la ville se mettent au travail pour trouver un remède à la maladie.

Ce scénario est conçu pour cinq à six personnages de niveau cinq environ. De nombreuses voies peuvent être utilisées pour démêler l'écheveau de cette histoire, et il est recommandé de bien en posséder tous les éléments avant de la faire jouer.

Décor

Si vous avez joué "le sanctuaire du crâne" (Dragon Radieux n° 4), votre petit groupe se dirige vers Milkendell, port important d'environ deux mille habitants dans la province de F'élérian. Là, attirés par les rumeurs de conflit aux frontières des baronnies de Sentillas, vous comptez embarquer pour l'ouest. Les mêmes raisons peuvent attirer un groupe de toute autre provenance.

En remontant le fleuve Entir, là où il longe la route venant de Roven, il est net que la province déborde d'activités : de nombreuses caravanes vont et viennent, les villages traversés sont prospères et remplis d'animation. La région est riche et le commerce fructueux, un grand port n'est pas loin. A l'embouchure de l'Entir, au bord de la mer d'Arain, les remparts

de Milkendell se dressent, montrant l'importance de la cité. Les joueurs pénétrant par une des deux grandes portes de la ville verront une foule colorée entrer et sortir. A la poterne, la garde en place, composée d'une douzaine d'hommes, demande les noms, titres et qualités ainsi que la raison du séjour à toute personne entrant. Un scribe inscrit ces informations sur un registre et demande 1 PO par personne et animal, et de plus, pour les marchands, 3 % des valeurs transportées. Puis il s'enquiert de la durée du séjour et remet un parchemin contenant la liste et l'adresse des auberges de la ville.

Les joueurs devront se rendre à la capitainerie du port pour connaître les bateaux en partance. Par manque de chance, un des navires faisant la liaison avec Sentillas vient juste de partir, et il faut aux joueurs attendre quatre jours avant le départ d'un autre transport prenant des passagers. "La ville est accueillante, installez-vous, et profitez-en pour visiter ..." Sur ce sage conseil, le responsable du port se remet au travail et les joueurs n'ont plus qu'à s'installer dans une des auberges de la ville.

Rencontres possibles pour les quatre jours : toutes les heures sur un D20 :

1 Deux commères se prennent de bec

TRAFIC ...
TRAFIC ...
TRAFIC ...
TRAFIC ...

et s'insultent copieusement.

2 Un mendiant accoste les joueurs et demande la charité.

3 Un voleur niv 1 essaie de subtiliser la bourse d'un des joueurs.

4 Une prostituée accoste bruyamment le groupe.

5 Un ivrogne est emmené manu militari par une des patrouilles de la milice.

6 Un pot de chambre est vidé par une fenêtre sur la tête d'un des joueurs.

7 Une fausse carte au trésor est proposée pour la somme de 50 PO.

8 Un marchand ambulant propose ses produits aux passants.

9 Le célèbre docteur Fabulus vend son fameux remède miracle qui guérit tout.

10 Rencontre de saltimbanques dans la rue : jongleurs etc ...

De 11 à 20, rien de notable.

La liste est ouverte pour toutes autre rencontre urbaine. Il est évident que si les joueurs sèment la pagaille dans les rues, la milice interviendra au mieux de ses capacités pour arrêter les fauteurs de troubles. Suivant la gravité des faits, la peine peut aller d'une simple amende à la pendaison en passant par l'emprisonnement et les galères.

SCENARIO POUR AD & D - NIVEAU 5-6

Faux départ

Environ deux à trois heures avant de quitter le port, les personnages embarquent sur le navire, quand, surprise désagréable, ils entendent des cris de mécontentement sur le pont. Le capitaine du bateau désigne les tours défendant l'accès du port et dit bien fort : "Mais qu'est ce qu'ils ont ces (...)★ à fermer le chenal ?" En effet, de lourdes chaînes se tendent en travers du chemin barrant l'accès à la mer. Un bateau tentant de sortir à ce moment verra deux galères de combat s'avancer pour lui barrer le passage. Peu de temps après, un homme battant tambour passera sur les quais, délivrant le message suivant : "Avis à la population. Des rumeurs faisant mention d'une attaque des forces noires du Gorgonoth nous obligent à fermer les accès de la ville pour sa sécurité. Nul ne peut partir sans autorisation. Veuillez les demander aux bureaux municipaux. De plus, tous les prêtres itinérants ayant rang de curé au mieux doivent se présenter au Palais du Conseil pour une communication importante, ce jour à 15 heures. Par ordre du Conseil des Huit."

Un mécontentement certain suit ces propos. En effet, la perte financière peut être grande si cet état de fait se prolonge. Sur les quais, l'animation est grande et chacun y va de ses commentaires. Bientôt, la foule se disperse, en direction des tavernes, des bureaux municipaux ou autre. Si les joueurs se dirigent vers les portes de la ville, ils verront que la garde est maintenant composée d'une trentaine de personnes avec une demi-douzaine de chiens de guerre. Sur les remparts, de nombreuses silhouettes sont visibles, et dans les rues les patrouilles semblent augmenter d'heure en heure.

Le Maître de Jeu devra faire tout son possible pour empêcher les joueurs de quitter la ville. Les chiens repéreront les personnes invisibles, et seul un magicien volant pourra s'en aller sans risques. Quelqu'un tentant de partir par voie de mer sera aperçu par les vigies des deux galères en faction, poursuivi et condamné comme espion s'il est pris.

Ce que les joueurs peuvent apprendre :

Dans les tavernes:

Une flotte ennemie a débarqué une armée qui se dirige vers la cité. La flotte fait le blocus du port. *Faux.*

★ Certains des propos du capitaine ne méritent pas d'être retranscrits.

De nombreux jeunes gens ont été recrutés pour augmenter la milice de la ville depuis deux jours. *Vrai.*

On bloque la ville pour retrouver une personne importante qui s'est enfuie des geoles du palais. *Faux.*

C'est une manœuvre pour augmenter les prix des transports et écouler les stocks de vivre en trop. *Faux.*

Une épidémie se répand et on veut empêcher les gens de la répandre à l'extérieur. Il y a eu de plus en plus de décès inexplicables ces derniers jours. *Vrai.*

Auprès de la population :

La guerre est aux portes de la ville, mais du secours a été demandé et il ne devrait pas tarder à arriver. *Faux.*

D'ailleurs, le recrutement des fils aînés suffira à la garnison pour défendre la cité. *Vrai.*

Auprès des marchands :

C'est une manœuvre destinée à augmenter le pourcentage demandé par la ville aux caravanes transitant ici. *Faux.*

"Je ne suis pas prêt de remettre les pieds ici, l'air de la mer ne me vaut rien, depuis que je suis arrivé, j'ai des migraines terribles."

Auprès de la capitainerie ou autres locaux administratifs :

"Nous, on ne sait rien, on applique les consignes, et ce n'est pas facile avec tous les tire-au-flanc qui sont absents en ce moment."

Les faits :

Une maladie a fait son apparition il y a trois jours. Le conseil s'en est vite rendu compte, vu le nombre des décès, et celui des malades venant aux temples se faire soigner. Pour ne pas affoler la population, il a décidé de prendre le prétexte d'un danger de guerre pour justifier la fermeture de la ville, évitant ainsi le risque de contaminer les environs. Différentes mesures ont été prises :

- Augmenter la milice pour éviter des troubles civils.

- Recruter tous les prêtres pouvant lancer des "soigner les maladies", en leur demandant le silence complet sur ce qui se passe sous peine d'être accusés de trahison.

- Et enfin mettre les alchimistes de la ville au travail pour trouver un remède capable d'enrayer la maladie.

Le discours qui est tenu aux prêtres venus au Palais du Conseil les informe de la réalité de la situation. Il leur est demandé de venir deux fois par vingt quatre heures aux temples de leurs

deux respectifs pour soigner les gens. Une liste des malades leur sera remise à chaque début de séance. Cette mesure est justifiée auprès des joueurs par l'argument suivant : les personnes ayant un rôle prédominant dans la vie de la cité doivent être préservées, en particulier les miliciens, garants de l'ordre, et les administrateurs.

Note : au départ, seuls les prêtres de niveau cinq ou au-delà seront à mettre au courant.

Que s'est-il passé en réalité ? Un des membres du Conseil, le seigneur Samuel Olfatta, a décidé qu'il était temps pour lui de prendre seul la direction de la cité, ou au moins, si son plan n'aboutit pas, de s'enrichir. Pour cela, il veut prouver l'incompétence du Conseil.

Il a formé une organisation qui devrait lui permettre de concrétiser ses plans. Elle est composée :

- d'un alchimiste, Arral Sakova, auteur du produit très virulent qui cause la maladie, et d'un antidote dont de grandes quantités ont été préparées. Cet alchimiste a travaillé pendant deux ans avec lui, puis Samuel Olfatta l'a renvoyé six mois auparavant, afin qu'aucun lien ne puisse être établi entre eux.

- d'une taverne, la belle Elise, d'où le patron dirige un réseau de revendeurs (une vingtaine), et où est stockée une partie de l'antidote. Les revendeurs sont chargés d'écouler le contrepoison en le vendant cher (100 PO) à tout acquéreur.

- d'une bande de coupe-jarrets déguisés en serviteurs, chargés de garder deux otages dans leur propre demeure. Ces victimes sont la femme et la fille d'un autre membre du Conseil, Roland Farral, prêtre de son état, et complètement soumis par ce chantage.

- d'un groupe de morts vivants créé par Farral : ils sont chargés de garder l'accès à la nappe phréatique de la cité, et d'aider à verser chaque semaine le poison.

Comment fonctionne cette organisation :

Le groupe tenant les otages en captivité est en liaison avec un seul des suivants de Samuel. Il vient leur rendre visite et leur apporter des vivres tous les trois jours. Avant d'entrer, on lui demande le mot de passe qui est : "L'argent n'a pas d'odeur." La même phrase est dite en retour, une autre phrase indique qu'il y a coup fourré et provoque la fuite de la personne prévenue.

Les revendeurs viennent tous les deux jours s'approvisionner à la taverne, entrant directement dans la cave. A l'entrée, un garde dévisage chacun par un judas. Si les joueurs forcent la porte, tous ceux qui sont à l'intérieur fuient par un tunnel donnant sur les quais. Dans

cette cave, à 11 h. du soir, le patron d'auberge, Thomas Cerfil, masqué par une cagoule, distribue les fioles de vaccin et encaisse l'argent. Il est protégé par deux gardes du corps. En cas d'alerte, il se débarrasse de l'antidote et remonte dans sa taverne. Il fera semblant de jouer aux dés avec deux amis. Si on le maltraite, il se défendra en appelant la milice qui interviendra au bout de dix minutes environ. Bien sûr, il ne tentera cette action que s'il a pu se débarrasser des preuves pouvant l'accabler, sinon, il acceptera de négocier sa liberté.

La liaison entre l'alchimiste et le tavernier est faite par un des garçons de salle de Thomas. Le garçon, qui n'est au courant de rien, prend une charette et va un jour sur deux chez Aral Sakova. Il lui livre des tonneaux de boisson et revient avec des tonneaux pleins, dont un de vaccin. Rapporter des tonneaux pleins intrigue un peu, mais le seul qu'il ait ouvert par curiosité ne contenait que du vin. A ses questions, son patron a cligné de l'œil et lui a dit que l'homme transformait l'eau en vin. Depuis, il n'a pas insisté, son patron n'appréciant pas ses remarques.

Aral est surveillé par des gardes du Conseil, comme tous les alchimistes travaillant à vaincre la maladie qui dévaste Milkendell. Un de ses suivants s'occupe de charger les tonneaux sur la charette de l'aubergiste et s'assure que tout est en ordre. Le même jour, il va à l'auberge encaisser les ventes de l'antidote et les rapporte à son maître. De plus, il va une fois par semaine empoisonner la nappe phréatique et s'assurer que tout va bien du côté des morts vivants.

Tous les quatre jours, Roland Farral vient en personne voir Aral pour prendre l'argent récolté. Si la filière venait à être découverte, c'est Farral qui se ferait prendre. Samuel, qui s'occupe de la milice et de la justice, ne serait pas inquiet et s'arrangerait pour éliminer discrètement Farral avant le jugement.

La maladie est telle qu'une fois malade, un personnage a 5 % de chances cumulatives toutes les six heures de mourir dans d'atroces souffrances, en trois à quatre heures. Les chances d'être malade sont de 10 % cumulatives par jour. Pour se faire soigner dans un temple, il faut graisser la patte d'un fonctionnaire (environ 100 PO), mais cela peut prendre de un à quatre jours pour trouver la personne responsable ou acheter l'une des fioles de vaccin mises en vente sous le manteau.

Chronologie des événements :

Jour 1 : arrivée des joueurs.

Jour 2 : contamination de l'eau. Visite du suivant de Samuel aux otages.

Jour 3 : livraison du vaccin à Cerfil.

Jour 4 : fermeture de la ville. Les prêtres sont mis au courant. Premières visites des revendeurs à la taverne.

Jour 5 : visite du suivant de Samuel aux otages. Livraison du vaccin à Cerfil. De chez Cerfil, l'argent va chez Aral.

Jour 6 : les revendeurs vont à la taverne.

Jour 7 : livraison du vaccin à Cerfil. De chez Cerfil, l'argent va chez Aral. Un peu plus tard, Farral va chercher l'argent chez Aral pour la première fois. Benoit Novar apprend la vente d'antidote.

Jour 8 : visite du suivant de Samuel aux otages. Les revendeurs vont à la taverne. Le soir, vers vingt trois heures, Samuel se rend invisible et va chez Farral chercher les gains. Il retourne chez lui environ une heure plus tard en se rendant à nouveau invisible avant de partir. Samuel répètera cette opération à chaque encaissement de Farral.

Jour 9 : Benoit Novar prend contact avec les joueurs. Livraison du vaccin à Cerfil. De chez Cerfil, l'argent va chez Aral. Le suivant d'Aral rend visite au groupe des morts vivants.

Il suffit ensuite de prendre les fréquences des événements pour continuer ce calendrier.

Là où les choses se compliquent :

Avant d'aller plus avant, il me faut parler un peu du Conseil des Huit. Ses membres ont été désignés par le Conseil des Intendants à Erianc et chacun a un rôle bien précis dans la cité.

Samson Doriac est responsable des unités militaires de la ville. De notoriété publique, c'est un guerrier.

Fariamon Dil est responsable des magiciens et prêtres au service de l'armée. Il travaille en collaboration avec Samson.

Benoit Novar est responsable du secteur commercial. C'est une personne très riche et dont les débauches sont bien connues. Les rumeurs les plus fantaisistes circulent à son sujet.

Aarel d'Ilendil s'occupe de toutes les affaires maritimes civiles. C'est un elfe de grande taille et sa réputation de magicien n'est plus à faire.

Edmonde Koriac s'occupe des fonctionnaires de la cité et des impôts. Elle n'est pas très aimée.

Krim d'Oriac est un sage. C'est à lui que les autres membres du Conseil deman-

dent des précisions sur un sujet avant de prendre une décision. De notoriété publique, il est certainement le moins influent des huit.

Roland Farral est chargé des affaires spirituelles de la cité. Depuis que sa famille est prise en otage, son attitude a changé : il est visiblement soucieux. Des proches questionnés avec tact pourront en faire la remarque.

Samuel Olfatta est l'instigateur de tout. Sa prudence et sa discrétion sont proverbiales. Sa place privilégiée au sein de la milice et de la justice en fait un homme redoutable. Son ambition est grande et le pousse à appartenir aux Robes Pourpres mais là, c'est une autre histoire ...

Comme dans tout conseil, des clans se sont formés. On a d'un côté Samson, Fariamon et Aarel, et de l'autre Edmonde et Benoit. Les autres membres sont plus individualistes. Chacun essaie de prendre de plus en plus d'influence. Or, la chance va sembler sourire au clan de Benoit. La Guilde des Voleurs, avec laquelle il est en contact étroit (il en est lui-même), lui apprend le septième jour la vente des antidotes. Sa réaction est rapide. Il fournit les fonds pour que le plus grand nombre de vaccins soit acheté par la Guilde. Ainsi, il espère faire monter les prix, faisant un bénéfice substantiel, se constituer un stock et surtout déclencher un début de panique dans la population. Le clan de Samson devant par sa fonction se montrer de plus en plus répressif, Benoit pourra, en fournissant au bon moment son stock à la population, passer pour un sauveur et faire destituer le groupe Samson, Fariamon et Aarel. Il se doute qu'un membre du Conseil est l'instigateur de ce plan, mais ne sait pas lequel. Le neuvième jour, en espérant que cela facilite ses plans, il va demander aux joueurs d'enquêter sur le trafic qui a lieu. Il ne parlera pas évidemment de ce que fait la Guilde et il demandera un rapport avant toute action. Si l'action lui semble compromettre ses projets, il essaiera d'en dissuader les joueurs et en dernier recours de leur tendre un traquenard avec l'aide de voleurs.

Samuel va assez vite apprendre que la Guilde des Voleurs rachète son antidote. Puis il apprendra qu'un membre du Conseil voit plusieurs sons derrière tout cela. Préférant jouer la carte de la prudence, il va laisser aller les événements jusqu'à leur terme. Quand il verra qui a repris son plan, il arrêtera toute distribution du vaccin afin de mettre le responsable en situation difficile. Il donne ses stocks à Farral afin que celui-ci les distribue.

La somme de ces intrigues va conduire aux résultats suivants : la population de Milkendell va commencer à s'agiter à

LE CHAOS REGNE A MILKENDELL :



L'entrée de la ville.

partir du dixième jour, aidée en cela par les bourgeois menés par Benoit. Il est maintenant évident pour le peuple qu'une maladie mortelle sévit. Les gens incapables de trouver ou d'acheter les antidotes vendus sous le manteau vont commettre de plus en plus d'exactions : attaques de magasins, vols à la tire, agressions nocturnes, meurtres sauvages deviennent de plus en plus fréquents. Il y a environ 10 % de chances cumulatives par vingt quatre heures qu'une telle mésaventure arrive aux joueurs (les citoyens seront considérés comme des guerriers niv. 0). Il faut que le Maître de Jeu fasse monter la tension dans la ville, qu'il crée une atmosphère d'émeute. Chaque jour, de nouvelles mesures sont prises pour assurer le maintien de l'ordre : augmentation du nombre des miliciens et des patrouilles, couvre-feu, confiscation des armes pour tous les manants, interdiction de s'attrouper sur la voie publique etc ...

Le quinzième jour verra une première émeute réprimée dans le sang. Le seizième jour, une nouvelle émeute a lieu, mais l'intervention de Benoit apaise les esprits. Il annonce avoir trouvé un antidote et il le distribue gratuitement à toutes les personnes atteintes. Il est vite considéré comme un sauveur.

Le lendemain, la distribution s'arrête, les stocks épuisés. La colère gronde à nouveau.

Le surlendemain, Farral (Samuel restant à couvert), annonce que les dieux ont agi et que les temples regorgent d'antidote. Ruée vers les temples, la renommée de Farral éclipse vite celle de Benoit.

Quelques jours plus tard, la ville est réouverte, petit à petit la cité revient à une vie normale. Sans surprise, Samson et Fariamon sont révoqués, il n'y a plus qu'un Conseil des Six à Milkendell.

Nommé provisoirement à la tête du Conseil des Six, Farral va s'attribuer le poste de Fariamon et donner à Samuel celui de Samson. Avec ses fonctions supplémentaires, Farral ne pourra dénoncer le chantage sans s'entraîner lui-même dans la chute. Il préférera garder le silence, par peur du déshonneur, ou, pire, par crainte qu'on ne l'accuse de complicité.

Comment les joueurs peuvent intervenir

Il y a fort à parier que, très rapidement, un joueur, voire même plusieurs, tombent malades. Les prêtres du groupe pourront éventuellement en soigner quelques-uns, mais l'obligation pour eux de garder leurs sorts pour les malades du temple rendra la chose aléatoire. Si

QUI EN EST RESPONSABLE ?

l'un des joueurs est malade pendant plusieurs jours, et s'il ne le dissimule pas, un revendeur le contactera. Il y a 40 % de chances que l'homme appartienne à la Guilde des Voleurs. Dans le cas contraire, c'est un homme de Cerfil. Il faudra que les personnages remontent la filière le plus discrètement possible, chaque maillon ne connaissant que le suivant. Certaines erreurs risquent d'être fatales, si les joueurs s'en prennent à la Guilde des Voleurs par exemple. De même, une intervention au niveau de l'alchimiste ou même d'un des conseillers, si elle n'est pas ou totalement discrète, ou politiquement soutenu, pourra avoir des conséquences fâcheuses si aucune preuve n'est trouvée ou si la tentative échoue.

Si les joueurs n'ont pas eu de raison d'enquêter, le contact avec Benoit les mettra en action.

Une alerte, suivant le niveau où elle se place, entraînera les répercussions suivantes :

- au niveau des revendeurs : Cerfil est prévenu dans les vingt quatre heures ; il prévient ses gardes (pas de surprise possible), et s'arrange pour se débarrasser des preuves du trafic en trois rounds s'il est attaqué.

- au niveau de Cerfil : l'aubergiste fait prévenir Aral dans les quatre heures qui suivent et ce dernier alerte ses gardes. Aral demande un supplément de miliciens, le nombre de ceux-ci passant de 6 à 12. Son servent se rend invisible et protège son maître. Aral a ses polions sur lui. Les visites à l'aubergiste sont suspendues jusqu'à éclaircissement de la situation. Par contre, l'inspection des morts vivants a toujours lieu. Cerfil, s'il est encore en vie, ou Aral, engage quatre assassins pour liquider les curieux.

- au niveau d'Aral : Farral est prévenu lors de sa prochaine visite, lui-même prévenant Samuel. La milice prévenue par Samuel enquête sur les joueurs s'ils ont été repérés. Une embuscade est montée chez Aral, si c'est possible avec l'aide de miliciens, sous prétexte d'arrêter des espions. Aral prend toutes les précautions possibles.

- au niveau de Farral : Samuel est prévenu le plus vite possible, mais avec discrétion. Il prend contact avec les joueurs par le biais d'un homme de main pour orienter les soupçons vers la Guilde des Voleurs. Si les joueurs persistent, une embuscade est montée chez Farral.

Une des possibilités est que les joueurs préviennent la milice de leurs recherches et de leurs soupçons. Samuel est alors rapidement alerté. Dans ce cas, soit les joueurs sont sur une mauvaise piste et il laisse faire, se contentant de surveiller de loin, soit les joueurs gênent ses plans et l'on se ramène au cas d'alerte.

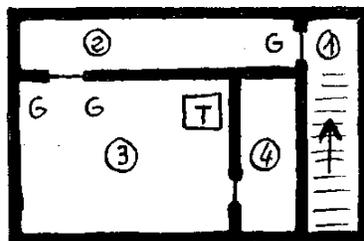
Description des lieux importants :

La description est volontairement sommaire : au Maître de Jeu de compléter et d'améliorer les lieux.

La Guilde des Voleurs.

La Guilde occupe une vingtaine de maisons accolées les unes aux autres, formant entre elles un véritable dédale de pièces et de couloirs. Toutes les fenêtres sont garnies de barreaux et peuvent être fermées par d'épais volets. Il y a trois entrées principales, situées elles-mêmes dans trois maisons ou vivent des familles en apparence des plus respectables. Chaque entrée est composée d'un sas d'environ 3 m de long, fermé à chaque extrémité par une porte doublée d'une herse. Si des indésirables viennent à entrer, les deux herses se referment, bloquant toute issue, et une trappe s'ouvre sous les pieds des intrépides.

La tactique de la Guilde en cas d'attaque est simple : les douze mercenaires attaquent avec l'aide de quatre guerriers-voleurs. Pendant ce temps, les voleurs novices surgissent d'un passage secret



T - TRAPPE
G - GARDE
0 3M 6M
CAVE DE LA TAVERNE

et tentent un "frapper dans le dos". Si les agresseurs semblent trop forts, les voleurs se sauvent, profitant de leur connaissance des lieux et des nombreux pièges. En plus, une tactique de harcèlement devrait avoir raison du groupe. Par exemple, une trappe s'ouvre au plafond et de l'huile enflammée est lancée, ou bien encore, à peine rentrés dans une pièce, la porte se referme et on introduit par une chatière quelques serpents venimeux. Si vraiment ce n'était pas suffisant, le chef de la Guilde et tous ses hommes liquideraient ce groupe de têtes brûlées. Il est clair qu'à ce niveau, les joueurs attaquant la Guilde ne peuvent trouver leur salut que dans la fuite. Les plans des bâtiments sont laissés à l'imagination du MJ.

Caverne aux morts vivants.

Dans les catacombes de Milkendell, un des tunnels mène, après des nombreux embranchements, à une série de cavernes naturelles. Dans l'une d'elles, une cascade souterraine communique avec la nappe phréatique. Une recherche auprès d'un sage spécialisé en topographie, branche de la physique universelle,

mettra cet accès en évidence.

Les morts vivants placés ici combattent toute personne n'étant ni Farral, leur créateur, ni le suivant d'Aral à qui ils obéissent aussi.

La taverne.

Elle est des plus ordinaires, et seule la cave présente un intérêt.

1 - Porte d'accès.

C'est une lourde porte de métal, située en bas d'une vingtaine de marches, et munie d'un judas à hauteur de visage. La porte est barrée et verrouillée en permanence.

2 - Couloir.

Près de la porte, un garde ne laisse passer que les personnes attendues. En cas d'attaque, il sonne un glas. A l'autre extrémité, une lourde porte de bronze donne dans la salle principale.

3 - Salle de réunion.

C'est une salle où sont empilés de nombreux tonneaux. Une trappe donne dans une galerie allant vers les quais. Des escaliers mènent vers l'arrière-salle de l'auberge, et la porte donne dans une réserve. La porte de bronze est en général ouverte, mais si le glas sonne, elle est aussitôt close et barrée.

4 - Réserve.

Elle est remplie d'un bric à brac indescriptible. Dans une caisse de vieux vêtements, on peut trouver en fouillant la cagoule dont se sert Cerfil.

Maison d'Aral Sakova.

C'est une maison classique à un étage, avec des volets aux fenêtres. Il y a un cellier avec un laboratoire, dont l'entrée est située dans une cour fermée donnant sur la rue. *Penser à placer quelques magic mouth aux bons endroits.*

Maison-type pour tous les conseillers.

Cette demeure est à modifier légèrement suivant le conseiller à qui elle appartient.

Le parc : il est ceint d'un mur de 3 m. de haut. Nombreux massifs de plantes, quelques arbres. Quatre chiens de guerre y sont en liberté la nuit. La maison comporte deux étages et une cave. Les fenêtres sont munies de barres et de volets. Placer des magic mouth aux points importants. Vingt miliciens d'élite gardent la demeure. *Pour Samuel, il faudra cacher les preuves à un endroit précis avec un Fire Trap.*

Description des PNJ.

La Guilde des Voleurs.

10 mercenaires : guerrier niv. 1, pv 6, ac 2 (plaque + bouclier), attaque à + 1 au toucher et aux dégâts (force) + épée longue.

2 sergents : guerrier niv. 2, pv 10.16

ac 2 (plaque + bouclier), même attaque que les autres.

4 guerriers-voleurs niv 1/1 race 1 halfling, 1 gnome, 2 nains pv 8 ac 1 (plaque, bouclier et dext.), attaque à + 1 aux dégâts (force) + hache..

5 voleurs niv 1, races : 1 1/2 orc, 1 elfe, 2 humains, 1 nain pv 5 ac 7 (cuir, dext). Dégât 1/8 épée longue (attaque de dos si possible).

3 voleurs niv 2, races : 1 1/2 orc, 1 1/2 elfe et 1 humain pv 9 ac 6 (cuir, dext) même attaque que les niv 1.

7 voleurs niv 3, races : 1 1/2 orc, 2 elfes, 1 halfling, 2 humains, 1 nain pv 17 ac 5 (cuir, dext), attaque à deux armes, épée longue + dague (1 sur la main droite, 2 sur la gauche.)

3 voleurs niv 4, races : 1 humain, 1 gnome, 1 nain pv 19 ac 5 (cuir, dext), même attaque qu'au-dessus.

2 voleurs niv 6, races : 1 humain, 1 nain pv 24 ac 3 (cuir renforcé, dext), attaque à 2 armes (1 pour la main gauche mais + 1 aux dégâts dû à la force).

Chef de la Guilde : voleur niv 11 pv 37, ac 2 attaque à 2 mains (1 sur la main gauche), équipement : bracelet ac 4, anneau + 2, épée longue + 1, lévitation 3 fois par jour alignée cn, 2 dagues + 2, bottes de vitesse, 1 corne de valhalla en airain, un collier de missiles 1 à 6, 2 à 4, 2 à 2, 1 potion d'extra healing, 1 potion de forme gazeuse.

2 suivants :

1 cleric-assassin race 1/2 orc niv 4/5 pv 27 ac 0 (bracelet ac 5, anneau + 1, dext) attaque à deux mains (1 sur la main gauche), sorts 5/2 : masse + 1, dague + 1.

1 guerrier magicien race elfe niv 5/5 pv 29 ac 0 (maille + 2, bouclier + 1, dext) dégât 1/8 (+ 2 au toucher, + 3 aux dégâts dû à la force), épée longue + 1, potion de vitesse, sort 4/2/1.

L'équipement des voleurs de niv 6 et en-dessous est laissé à l'appréciation du Maître de Jeu.

Benoit Novar : voleur niv. 8 pv 31 ac 0 race humaine, moralité cn. for 16 - int 13 - sag 12 - dext 18 - const 10 - char 14 - équipement : bracelet ac 5, anneau + 1, épée + 1, dague + 2, potion de soin, potion de vol. Comme tous les membres du Conseil à l'exception de Samuel, Samson et Krim, il est accompagné la plupart du temps par quatre mercenaires : guerrier niv.4 pv 30, ac 2, dégât 1/8.

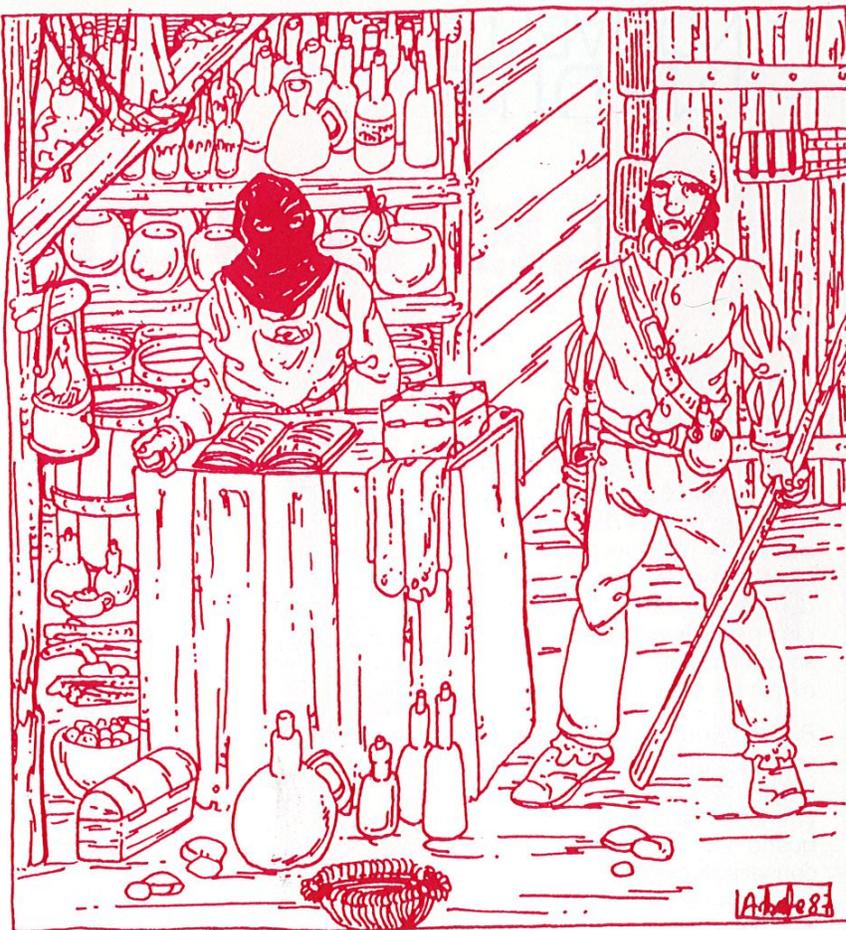
Si un traquenard est tendu par lui ou la Guilde, il sera composé de vingt coupe-jarrets dv 1, pv 5, ac 6, dégâts 1 à 6, plus un des voleurs niv 3 pour observer. morts vivants : il y a 11 squelettes et 9 zombis : squelettes pv 6, ac 7, dégât 1-6 zombis pv 12, ac 8, dégât 1-8.

milicien-type : guerrier niv 0 pv 6 ac 5 dégât 1-10 (hallebarde) ou 2-5 (fronde).

Thomas Cerfil : guerrier-voleur niv 3/3 pv 22 ac 5 dégât 1-8.

Gardes du corps : guerrier niv 2 pv 11,12 ac 3 dégât 1-8.

Garde d'entrée : guerrier niv 1, pv 9, ac 2, dégât 1-8.



Revendeurs : guerrier niv 0, pv 4, ac 8, dégât 1-6.

Assassins : 2 niv 4, humains, 1 guerrier-assassin niv 4/4 et 1 cleric-assassin niv 4/4, 1/2 orc, pv 16, 16, 24, 20, ac 5, 5, 2, 3. Sorts : 5/2. Ils attaqueront d'abord en essayant de tuer les joueurs un par un, puis si ce n'est pas possible en les attirant dans une impasse où deux d'entre eux attaqueront de front, l'autre tentant d'assassiner dans le dos pendant que le prêtre utilise ses sorts.

L'équipement magique est laissé aux soins du MJ.

Les embuscades tendues aux joueurs par l'organisation de Samuel sont laissées à l'appréciation du MJ. Si elles ont lieu chez Aral, Farral ou Samuel, des éléments de la milice peuvent intervenir.

Aral : guerrier niv 0, humain, ac 8, pv 5 dégât 1-4 dague, équipement : anneau + 1, potions : 2 invisibilités, 1 polymorphe.

Servants d'Aral : 1 prêtre niv 4 humain, pv 20, ac 3, dégâts 2-7 (masse) sorts 5/4, équipement maille + 1, potion résistance au feu, vitesse.

1 guerrier niv 5 humain, pv 39, ac 1 (dext), dégâts 2-11 + force 18/21, équipement plaque + 1, espadon + 1, potions super héroïsme, extra healing, vitesse, invisibilité.

Farral prêtre humain niv 8, pv 38, ac 3, dégâts 4-7, équipement maille + 2, masse + 2, broche bouclier (le reste est obtenu par Samuel), sorts 5/5/4/2.

Mercenaires, gardes du corps, voir Benoit.

Samuel guerrier-magicien 1/2 elfe niv 7/7, pv 46, ac 2, moralité cn, for : 17 - int : 17 - sag : 13 - dext : 16 - const : 12 - char 15 - équipement bracelet ac 4, anneau + 2, épée longue + 2, anneau de free action, bag of tricks, figurines of wondrous power (lions), dust of disappearance, potion of extra healing, potion de vitesse, potion de fire breathing. Il porte un tatouage sur l'épaule droite, une robe pourpre avec le chiffre 42.

Suivant de Samuel : guerrier niv 6, humain, pv 50, ac 0, dégâts 3-9 plus force 18/96, équipement plaque + 1, bouclier + 1, épée longue + 2, potion de soin.

Chien de guerre : HD 2 + 2 - pv 14 - ac 6 - dégât 2-8.

Les possessions financières des PNJ seront déterminés par le MJ.

Il faut espérer que les joueurs sauront éviter la confrontation avec Samuel. Elle Tpeut avoir lieu indirectement en fournissant des preuves à un autre membre, non impliqué, du Conseil. Samuel sera alors arrêté par les forces militaires de Milkendell. Une récompense à déterminer par le mj sera donnée au groupe en remerciement des services rendus si il y a lieu.

Jean-Paul Tafani

LE SOURIRE

Encore quelques mois et sa mission serait terminée. Nil contemplait le jardin luxuriant, le front appuyé à la vitre. Ses traits reflétaient tantôt un immense soulagement, tantôt la souffrance la plus absolue. Il allait retrouver sa ville, sa maison, ses amis. Ces deux ans passés dans le centre de décontamination serviraient peut-être à quelque chose : il pourrait apprécier sa petite vie tranquille de professeur qu'il dénigrait tant avant de partir. Ses nuits ne seraient plus parcourues de cauchemars incessants, de souvenirs douloureux qui lui faisaient perdre la notion de ses repères patiemment élaborés.

Pourtant, que de larmes il avait versées auparavant en se préparant le matin pour paraître en forme devant ses chérubins qui l'attendaient ... au tournant. Aucune faiblesse ne lui était permise quand il se retrouvait avec ses dix élèves. Il les connaissait depuis que leurs parents les avaient confiés au collectif d'éducation avec une indifférence qui lui avait semblé suspecte. Il les avait suivis, soutenus, encouragés dans leur laborieux chemin d'apprentissage. Comme ses élèves, il conservait l'image floue et triste de ses propres parents lui faisant leurs adieux d'une voix monocorde et dépourvue de sentiment. Mais l'étincelle dans les yeux de sa mère n'avait pas été un mirage, elle lui avait seulement paru trop brève, si brève !

Depuis la grande catastrophe, on pensait que les liens familiaux, la tendresse, l'amour, n'étaient plus indispensables pour vivre. Il fallait survivre et aucune distraction d'ordre sentimental n'était envisageable. Les relations parents - enfants avaient été réduites au strict minimum. On laissait quand même aux couples le soin de se choisir et de vivre ensemble le temps de faire un enfant, puis de s'en occuper jusqu'à sa deuxième année. Les seules valeurs reconnues étaient l'efficacité, le sens du dévouement, des responsabilités, le désintéressement personnel au profit de la collectivité. Tout ceci justifiait l'existence des collectifs d'éducation. Là, les enfants recevaient l'enseignement et l'éducation morale nécessaires à leurs vie et profession futures. Plusieurs personnes s'occupaient d'un petit groupe de dix et elles n'étaient pas de trop. Quelles que soient les pensées qui les animaient ou les hantaient, il leur fallait au moins donner l'impression de la réussite même si elles ne la ressentaient pas. La morosité, les questions existentielles ne devaient pas s'exprimer. D'ailleurs, personne n'aurait pu faire le reproche à Nil d'un manque de professionnalisme. Il avait été parfaitement éduqué pour la transmission des connaissances et il pensait réussir au mieux

dans cette tâche.

Mais, plus le temps passait et plus il lui était dur de se rendre à son poste. La vie se déroulait devant lui comme un long ruban monotone où l'enthousiasme n'avait pas de place. Il en était là de ses tristes réflexions quand on lui avait proposé une mission de deux ans à l'extérieur de la ville. Une exaltation mêlée d'une pointe d'appréhension l'avait envahi à l'idée de changer d'air, de décor. Ses amis essayèrent vainement de le dissuader d'accepter une expérience pareille. Lui, riait en voyant leur mine déconfite et inquiète. Il allait enfin vivre, vivre ... en enfer.

La ville était entourée d'une bulle transparente sensée la protéger contre toute agression. La sortie s'effectua sans problème. Il pouvait apercevoir les légères fissures provoquées par l'onde de choc qui n'avait pas épargné les citadins. Le trajet jusqu'au centre de décontamination lui permit de constater à quel point la nature avait été transformée. La végétation s'était développée à une allure incroyable ; ce n'était que jungle à perte de vue.

A l'arrivée, on l'emmena voir le directeur ; celui-ci lui souhaita bonne chance en lui recommandant d'éviter tout contact physique avec les élèves. Il se dirigea non sans appréhension vers la salle de cours. Une sourde angoisse montait en lui, elle ne devait jamais le quitter. Ce fut en pénétrant dans la pièce qu'il commença à percevoir la dureté de l'épreuve qu'il avait décidé d'assumer. Un jeune garçon au teint très clair s'avançait vers lui. Son abondante chevelure brune tombait en cascade sur ses épaules. Ses yeux gris le fixaient étrangement, un sourire particulier étirait harmonieusement ses lèvres. Il tenait par la main une jeune fille qui lui ressemblait. Tous deux lui proposèrent spontanément de faire connaissance avec tout le monde en visitant le jardin. Ils sortirent, éblouis par le soleil, Nil humait avec délices l'air pur qui régnait dans cet endroit fabuleux. D'autres adolescents se trouvaient là, le sourire aux lèvres. Ils ne firent aucune remarque sur son aspect physique et, en se dandinant, il les suivit.

Les jours se passèrent en leçons, en discussions et en jeux. Ses élèves laissaient libre cours à leur affectivité, ils ne s'imposaient guère de contraintes. Chaque fois qu'il les quittait, il se faisait violence pour ne pas les serrer dans ses bras : l'avertissement formel trotta dans sa tête. Puis, petit à petit, ce fut l'enfer. Dans cet univers trop agréable lui revenaient en mémoire toutes les images de son enfance si courte, trop courte. Elles ne lui laissaient aucun répit, le poursuivant la nuit,

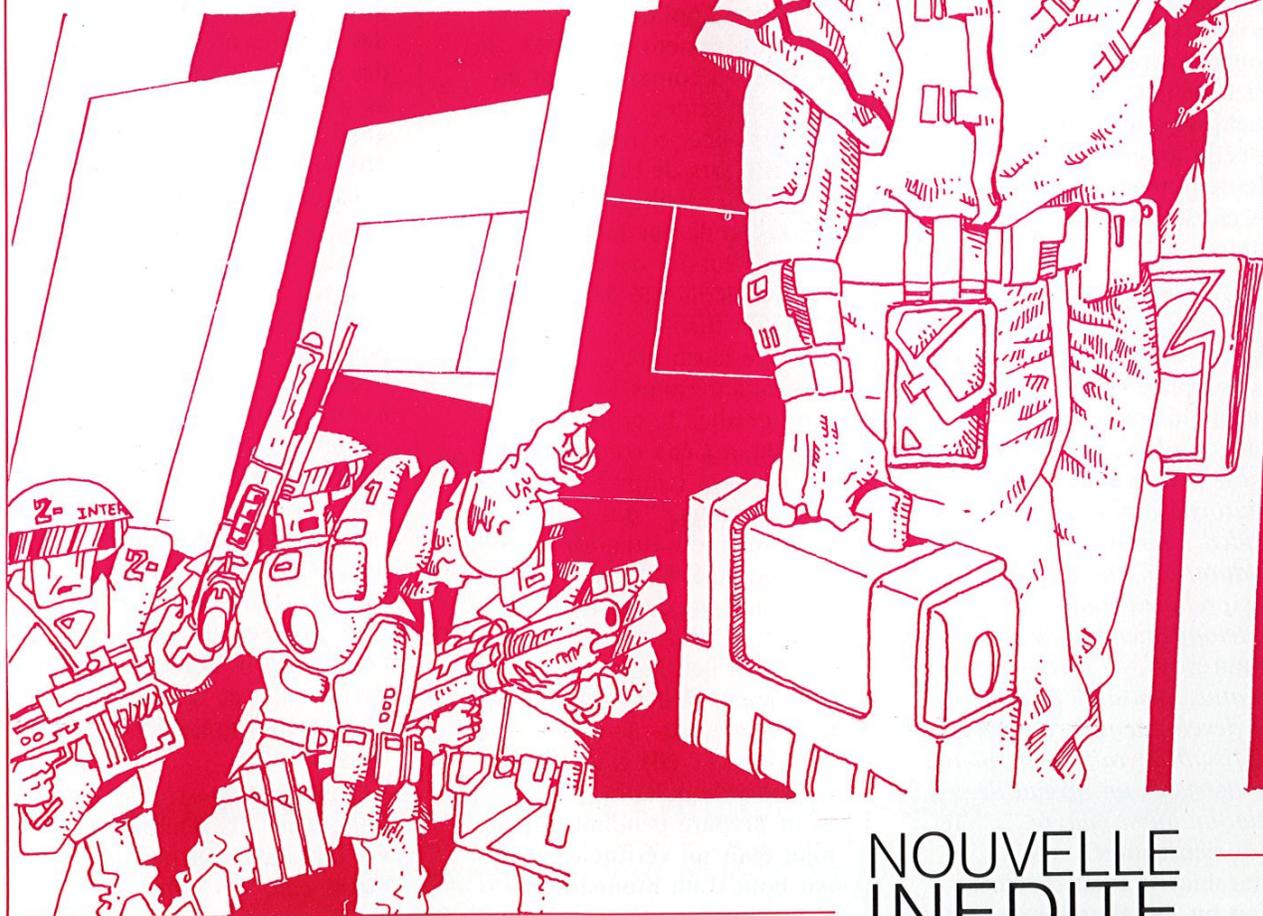
où ses rêves devenaient de véritables cauchemars obsessionnels. Dans ses accès de désespoir, il se sentait tiraillé entre son désir d'abandonner pour oublier tous ses fantômes et son envie de devenir comme eux. Quelquefois, il se prenait à souhaiter qu'on abrègerait son séjour. Il envisageait alors le retour à sa vie habituelle comme une délivrance, la fin de tous ses maux ; tout cela malgré les multiples raisons qui l'avaient poussé à accepter ce travail. A d'autres moments, il pensait que fuir les problèmes n'était pas une solution et qu'il lui faudrait peut-être vivre cette expérience jusqu'au bout, boire la coupe jusqu'à la lie.

Ce fut dans cet état d'esprit contradictoire qu'il se retrouva la veille de son départ, sans avoir réussi à prendre une décision. Le lendemain matin, le directeur le remercia pour son dévouement envers des êtres si handicapés, puis il l'informa que ses analyses étaient normales : il n'avait pas été contaminé, il ne perdrait rien de son immunité. A cet instant, il ne se sentit ni soulagé, ni malheureux. Il savait maintenant qu'il partait.

Au moment où il franchissait le mur d'enceinte, quelqu'un l'appela. Nil se retourna : il était là, souriant, la main tendue.

On lui expliqua plus tard ce qui était arrivé. De toutes façons, quand il apercevait son reflet dans une glace, celle-ci lui renvoyait l'image d'un sourire harmonieux. Cela, seul, comptait pour lui.

Véronique Sesboué



NOUVELLE
INÉDITE

URK le ténébreux :

ENFIN CHIEF !

Il est des peuples, primitifs, chez lesquels la fonction de chef est réduite à sa plus simple expression : les individus sous qualifiés qui occupent ce poste de premier ordre en sont réduits à être de simples courroies de transmission de la volonté de ceux qui les ont "élus". Pour peu qu'ils prennent quelques décisions par-ci par-là, on les traite de "tyrans". En plus, Padepolus m'a expliqué que dans ces pays aux coutumes barbares, le titre de chef n'était même pas accordé pour la vie entière ! Penser que la responsabilité qui m'incombe à moi, Urk le majestueux, pourrait être remise en cause d'ici quelques mois ou quelques années par un jeune gobelin ambitieux ! Heureusement que chez nous, les choses ne fonctionnent pas comme cela !

Chef je suis, chef je resterai, sauf si un plus malin que moi prenait ma place (je m'esclaffe en évoquant cette idée !) ... Padepolus m'a expliqué l'autre jour que *"le passage par une phase primaire de soumission à l'autorité indiscutée d'un leader, soumission proche de l'adoration, correspond à l'un des premiers stades du développement du cerveau."* D'après lui, *"l'arrivée de la créature pensante à un niveau de développement intellectuel suffisant devrait lui permettre de dépasser un niveau de relation aussi pauvre ..."* Je n'ai rien compris à son charabia. Il avait sûrement trop bu de schnoups, notre boisson favorite, et de plus

j'étais distrait par deux de mes épouses : Magda et Léna en ont par-dessus la tête de ses discours et elles chantaient en chœur une magnifique chanson romantique pour essayer de capter mon attention. Bref, le seul mot que j'ai retenu de son discours, c'était *"adoration"*. Je pense qu'il a entièrement raison : j'aime que mes sujets serviles m'adorent.

Après cela, j'ai renvoyé le clerc domestique à son cachot nocturne, et j'ai essayé de consacrer toute mon attention au spectacle présenté par mes deux grâces. Il faut dire qu'elles s'appliquaient particulièrement ce soir-là : le texte de la romance avait été créé entièrement pour la circonstance, et relatait mes exploits lors de l'attaque du village de Melik, ainsi que la façon habile par laquelle j'avais réussi à devenir le maître incontesté de la tribu ... Bref, un thème riche, soutenu par une harmonie un peu dissonnante mais agréable à mon oreille. Je crois que Magda et Léna sont un peu jalouses ces temps-ci car il y a une "jeunesse" qui essaie d'attirer mon attention ... Tout en chantant, Magda esquisse quelques pas de danse qu'elle voudrait gracieux. Ce qui gâche un peu le tableau, c'est qu'elle continue à manger en même temps ... Je la comprends : elle a un appétit féroce et le paladin qu'elle avait préparé pendant l'après-midi était un véritable régal. Au bout d'un moment, elle s'est emparée d'un tambour en peau de troglodyte (ce sont les

meilleurs), et a commencé à taper dessus en rythme, à grands coups de fémur, en ponctuant le tout de quelques éructations bien sonores. Le paladin aurait certainement éprouvé quelque fierté à savoir à quel usage culturel étaient réservés ses ossements. Cela rattrape un peu les tristes outrages que lui ont fait subir mes deux larrones.

A ce moment, j'ai vu l'œil de Léna s'assombrir un peu : la douce Carmen venait de faire son entrée dans la pièce, et se dirigeait vers moi en ondulant des hanches et en me lançant des œillades provocantes. Aïe aïe ! La crise approchait ... Il allait falloir faire usage d'une diplomatie savante pour éviter le carnage. Je n'avais pas les bras assez longs pour serrer les trois contre mon cœur et je voyais le visage de mes deux favorites se déformer peu à peu sous l'effet de la colère. C'est alors que survint un événement qui allait bouleverser le déroulement de ma soirée : l'un des gardes que j'avais placés en faction à la porte de la caverne arriva en hurlant et faillit s'étaler de tout son long en pénétrant dans la pièce. Je reconnus GuliGulik, le brave, l'invincible, et je compris que l'heure était grave en le voyant aussi affolé ...

- Chef, chef, les trolls attaquent ! Ils remontent par le val aux baffes et ont déjà blessé cinq des nôtres : Aux armes gobelins ! Formez vos bataillons !

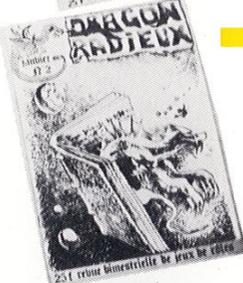
COMPLETEZ VOTRE COLLECTION !



N° 1 : Novembre 1985
 Scénario AD&D
 "Les portes de Kath"
 Scénario Appel de Cthulhu
 "La créature du Loch"
 Lieux imaginaires :
 bibliothèques.
 Une nouvelle inédite :
 la maison.



N° 5 : Juillet 1986
 Scénarii "Légendes 1001
 nuits", Rêve de Dragon,
 AD&D, Cthulhu ... Combats
 dans l'obscurité
 Ultima III sur Apple
 Une planète nommée
 H'Alassane ... etc.



N° 2 : Janvier 1986
 Quatre scénarii : AD&D,
 D&D, Cthulhu, E. Galactique
 Le Ranger, Auberge
 du sphynx,
 Sorcellerie (sur Apple)
 Appel de Cthulhu GN :
 Une étrange soirée.

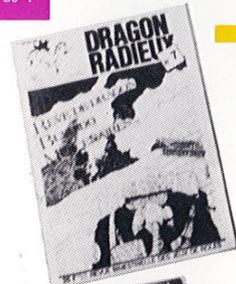


N° 6 : Septembre 1986
 Scénarii "Trois
 mousquetaires", Bitume,
 Légendes celtiques
 Le Barbare, Michel Zévaco,
 Magie et création
 de personnage
 dans "Légendes" ...

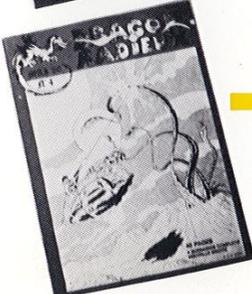
Chaque numéro : 25 F
 Port : 5 F, gratuit à partir de 4



N° 3 : Mars 1986
 Petit cours d'astronomie
 les déplacements
 dans AD&D
 Ernvär ville médiévale
 "Le regard de Fénaël",
 scénario AD&D
 "Le tragique destin
 de C. Goddaz", A de CTH.



N° 7 : Novembre 1986
 Scénarii Rêve de Dragon,
 Mercenaire, Mille et une
 nuits, AD&D, Turgan
 la magnifique, capitale de
 l'empire, Lords of Midnight,
 "Soyez radins !" ... etc.



N° 4 : Mai 1986
 Scénarii Ultime Epreuve,
 Star Frontiers, AD&D,
 Appel de Cthulhu, Kériok
 repaire de pirates,
 Nouvelle inédite :
 Louinael ... etc.



N° 8 : Janvier 1987
 Scénarii JRTM, Table
 Ronde, AD&D, Banc d'essai
 "Avant Charlemagne",
 JRTM, Dossier "Dragons"
 et scénario solo ... etc.

UNE SOLUTION PRATIQUE : L'ABONNEMENT

Le feu sacré pour le jeu !

Dans chaque numéro, des scénarii de qualité pour des jeux variés, des informations, des lectures passionnantes et des aides de jeu ...

Tous les aspects du jeu de rôle, du "terrain" à la "table" en passant par les figurines et l'ordinateur !

Vendu uniquement en magasins spécialisés (25 F) ou sur abonnement (6 numéros : France, 125 F - Etranger : 140 FF)

Je désire m'abonner à DRAGON RADIEUX pour un an (6 numéros).

Je joins un chèque de 125 F à l'ordre de "Dragon Radieux".

NOM : Prénom :

Adresse complète :

Code Postal : VILLE :

(Facultatif) Age : Profession :

Editions DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA SUISSE :

M. Alain EGGER - Rue Centrale 68 - CH 2503 - BIENNE

