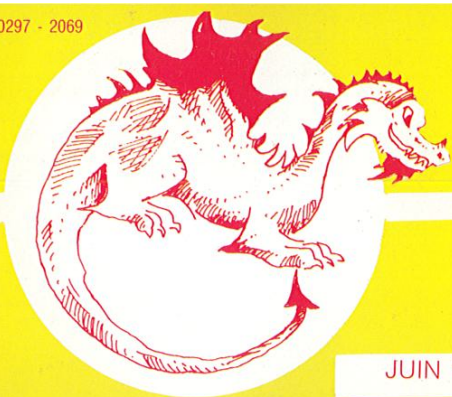




JUIN 1987

DRAGON RADIEUX

n° 10

DOSSIER « STORMBRINGER »

SCÉNARIOS

AD & D©, Rêve de Dragon, Biturne...

GRANDEUR NATURE

Un banquet médiéval...



25 F 200 FB
8 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles

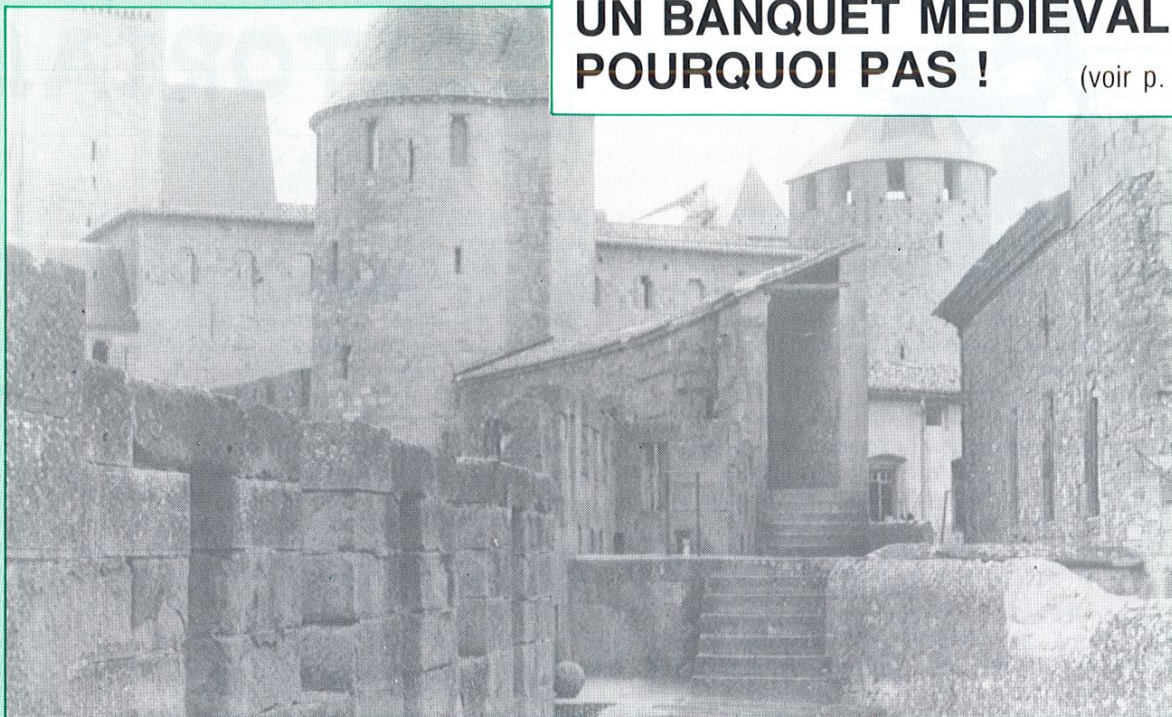
ADVENTURES RE-GEAR



EDITIONS DRAGON RADIEUX

UN BANQUET MEDIEVAL ? POURQUOI PAS !

(voir p. 49)



SOMMAIRE

Dragon Radioux n° 10 (Mai 1987)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES
Editeur : Editions Dragon Radioux
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 : à parution.
Commission paritaire : 67435
N° ISSN : 0297-2069
ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO :
Philippe, Hervé et Anne ADOLPH, Jean Luc WAHL,
Catherine MIDY, Philippe AURIOL, Frédéric LESIGNE,
Denis GERFAUD, Olivier NEMOZ, Patrick LOTTIER,
Alain BERARD, EFGE, Michel COULON, Frédéric MENAGE,
FINN, Patrice PILLOT, Paul et Pascaline CHION.
ILLUSTRATEURS : Benoit DUFOUR, Franck DREVON,
Emmanuel ARBABA, Pascal ARVIEU, Stéphane BÔ,
Frédéric PLEWNIK, Laurent CICURELL.
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 : Stormbringer V.F. est édité par
ORIFLAM - Bitume est un jeu créé et édité par CROC - Rêve de
Dragon est un jeu de Denis Gerfaud édité par la NEF - Légendes
est une marque déposée de Jeux Descartes - AD&D est un
jeu TSR distribué en France par Transecor.

9
20
28
43
56

SCENARIOS

"Stormbringer" : La mission
"Rêve de Dragon" : Cornebrume
"Bitume" : FURS
"Advanced D&D" : A la taverne de l'amitié
"Légendes Celtiques" : Meurtre à Beurlait.

AIDES DE JEU

Chroniques de TREGOR
Grand-père Dragon vous aide :
"Soyez radins" (2^e partie)
Grandeur Nature : Organiser un banquet médiéval.
Jeu avec figurines :
Les différents types de troupes.
Japon Médiéval : la légende des pouvoirs.

INFORMATIONS

Banc d'essai STORMBRINGER
Nouveautés Salon : CHILL, Empire & Dynastie.
COUP D'OEIL : Infos, nouveautés,
clubs, calendrier ...
Découvrir un jeu : ROLEMASTER

LECTURE

LIVRES OUVERTS : Elric le Nécromancien.
MON PERSONNAGE : Femme de joueur.
NOUVELLE : Jeu d'enfant
NOUVELLE : La plus longue nouvelle du monde ...
Le Grimoire d'Imladris :
Une machination enfin démasquée.

37
41
49
54
61
7
8
33
51
5
15
16
53
63

N° 11 le 5 JUILLET
DATE LIMITE INFOS : 15 JUIN

EDITORIAL

La sortie d'Aventures en Trégor ainsi que les week-ends prolongés du mois de Mai sont la cause du léger retard de la sortie de ce numéro. Nous vous prions de nous en excuser. Espérons que les premières chaleurs du printemps ainsi que le gazouillis des oiseaux vous auront mis de suffisamment bonne humeur pour que vous nous pardonniez. Comme à vous tous, l'envie de jouer ne nous manque pas, d'autant plus que ce début d'année est marqué par la sortie d'un nombre important de nouveautés. Beaucoup ont été présentées à l'occasion du Salon des Jeux de Réflexion de la porte de Versailles. Les idées bouillonnent, les projets foisonnent, et beaucoup, heureusement, passent au stade de la réalisation.

Dragon Radieux continue à suivre ce processus dynamique, et ce numéro, correspondant à l'humeur du moment, vous propose articles et scénarios sur des jeux multiples. Plusieurs événements sont à signaler : un changement important en ce qui concerne l'impression de la couverture (nous avons attendu, pour réaliser le passage en "quadri", de ne pas être obligés de

le faire au détriment du nombre de pages), un net élargissement de notre diffusion et ... l'épuisement de notre n° 1. Nous ne sommes toutefois pas atteints par le "virus du kiosque", et préférons confier la distribution du journal au réseau de plus en plus important des magasins spécialisés. Au fil des numéros, notre revue a la vocation de s'adresser plutôt à des joueurs expérimentés, qu'au grand public. Pour réussir ce pari, nous avons besoin d'une aide accrue de nos diffuseurs actuels et de nos lecteurs (abonnements et collaboration). De nouvelles signatures ont fait leur apparition dans le sommaire du journal, à côté de celles des tout premiers collaborateurs témoignant ainsi de l'élan créatif qui règne dans le milieu ludique.

Nous avons reçu un abondant courrier au sujet du monde de Trégor et nous avons décidé d'en faire bénéficier tous nos lecteurs en réalisant un dossier, à paraître prochainement dans la revue, qui fera la somme de toutes ces contributions. Bonne lecture, puis à vos plumes.

A GAGNER :

**TROIS VOYAGES EN CHINE POUR
LES GAGNANTS ACCOMPAGNÉS D'UN PARENT.
DES CENTAINES D'AUTRES PRIX.**

EXTRAITS DU REGLEMENT

ARTICLE 2

Les participants seront groupés en 3 catégories.
A - 4/6 ans B - 7/9 ans C - 10/12 ans

Le concours consiste en un dessin légendé pour les catégories B et C. Le thème du concours, dans toutes les catégories, est le dragon : dragons de l'air, de l'eau, du feu, de la terre, du passé, du présent, de science-fiction.

La légende peut s'exprimer librement : titre, bulle, conte, poème.

ARTICLE 3

Les œuvres sont à réaliser sur une feuille de papier de format 24 x 32, sur un seul côté (le dessin et la légende doivent figurer sur le même côté). L'autre côté de la feuille est réservée aux coordonnées complètes de l'enfant (nom, prénom, adresse complète, téléphone, date de naissance).

ARTICLE 4

Les dossiers sont à envoyer avant le 15 juin 1987 minuit, le cachet de la poste faisant foi, à
CONCOURS MILLE DRAGONS
CEDEX 2018 - 99201 PARIS CONCOURS

MILLE DRAGONS - MODE D'EMPLOI

Si vous êtes nuls en dragons demandez MILLE DRAGONS - MODE D'EMPLOI un document de la Maison des Enfants.

Au sommaire :

- Les textes des experts.
- Bibliographie et filmographie.
- Adresses utiles ...

Maisons des Enfants
Parc de la Villette
211, avenue J.-Jaurès
75019 Paris



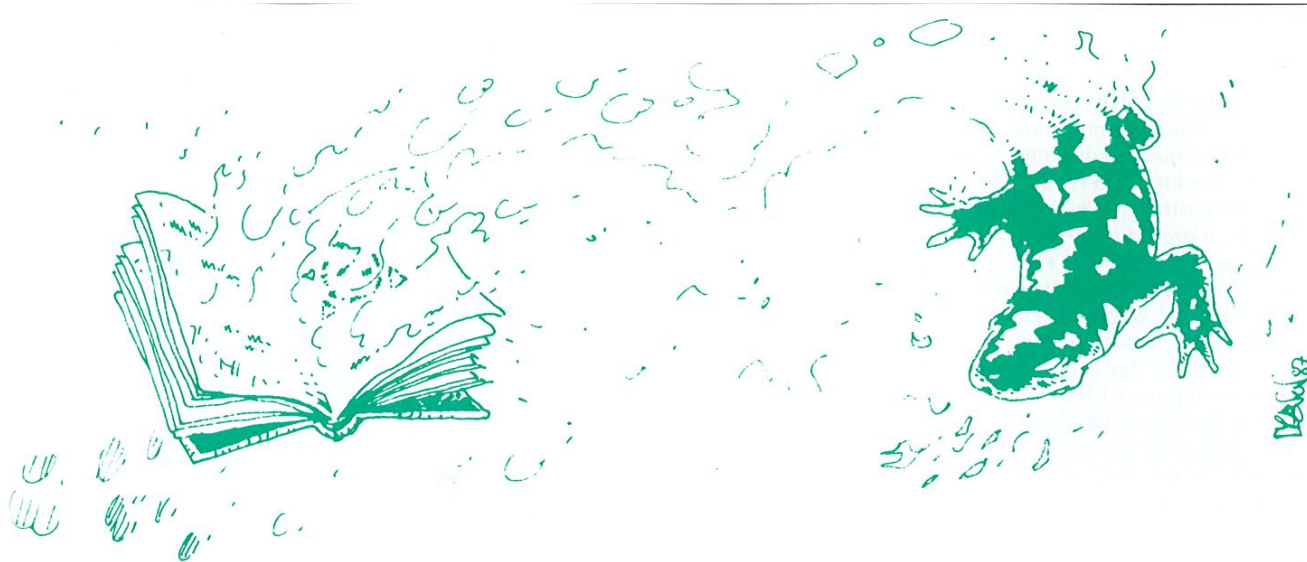
Grand Concours

**MILLE
DRAGONS**

**pour les enfants de 4 à 12 ans
- du 1^{er} Mai au 15 juin 1987 -**

Tous les dessins
seront exposés sous forme
d'une grande fresque
qui parcourra le parc.
Remise des prix
pendant la fête
des Mille Dragons
le 10 octobre 1987.





LIVRES OUVERTS

la saga d'ELRIC LE NECROMANCIEN

Œuvre de Michael Moorcock

En version française : "Elric le Nécromancien", "La sorcière dormante", "L'épée Noire", "Stormbringer", chez Press Pocket - "Elric des Dragons", chez OPTA C.L.A. (épuisé, bouquinistes uniquement).

UN HEROS "NON-CONFORME"

Nombreuses sont les oeuvres en "Héroïc Fantasy", ayant pour thème la biographie d'un héros fabuleux, et le récit de ses exploits : des aventures palpitantes, un amour difficile à conquérir et surtout à conserver, le repos du guerrier, enfin, bien mérité après tant d'années passées à lutter pour rétablir l'ordre et la justice. Aucun moyen n'est négligé pour consolider le mythe du surhomme, auquel rien ne résiste, ni monstre, ni femme. Trop de romans "fantastiques" s'effondrent malheureusement dans ces stéréotypes. Ce n'est pas le cas du cycle d'Elric, ni des autres grandes sagas de Moorcock, telle "Hawkmoon" par exemple, qui ont le mérite de s'écarter grandement des sentiers battus. Le personnage d'Elric, albinos au teint blafard, dernier descendant d'une lignée mourante, les princes de Melnibonée, diffère en de nombreux points de ses homologues. Jouet ballotté par le destin, tiraillé sans cesse entre le Chaos dont il est issu et la Loi dont il est l'instrument, sa vie ne sera qu'une longue quête sans espoir, une recherche incessante de son identité. "Ainsi donc", dira-t-il à la fin de sa recherche du livre des Dieux Morts (extrait de "Tandis que rient les Dieux"), "je vivrai ma vie

sans jamais savoir pourquoi je la vis, sans savoir si elle a un but ou non ... Je suis l'éternel sceptique, qui ne saura jamais avec certitude si ses actions sont bien les siennes, ou s'il est guidé par une entité ultime." On est loin du héros "sans peur et sans reproches" avançant à pas de géant musclé sur l'autoroute que lui a tracé le destin !

Déchiré par ses contradictions, il ne connaîtra autour de lui que solitude, douleur et mort. Toute son énergie vitale, ainsi que son ardeur guerrière, lui viennent de son épée "Stormbringer", la buveuse d'âmes, forgée dans les profondeurs du Chaos, dont il est étroitement dépendant. Celle-ci lui rend certes de multiples services, mais le prix qu'elle exige en retour, à savoir la mort de ses amis les plus chers, amènera Elric à tenter en vain de s'en débarrasser à plusieurs reprises. Mais Stormbringer, cruelle et immortelle, est le destin du héros, et on n'échappe pas aussi facilement que cela à son destin. L'albinos verra ainsi peu à peu mourir à ses côtés et par sa faute, tous ceux auxquels il s'était attaché : la belle Cymoril, son premier amour, Rackhir, l'archer rouge, Tristelune, son premier et dernier ami, et d'autres encore. Par instant, ce n'est plus l'homme qui combat, mais l'épée seule, douée d'une énergie propre, qui l'emporte dans un tourbillon d'énergie destructrice. Ses



**DOSSIER
"STORMBRINGER"
LE CYCLE D'ELRIC**

amis eux-mêmes, dans ces moments là, ne le reconnaissent plus. Ainsi en est-il pour Tristelune, peu de temps avant la mort de Rackhir, à la fin du "bouclier du géant triste" : *"Chaque âme qu'il prenait n'ajoutait qu'une fraction infime à la vitalité qui était déjà en lui ... Ce spectacle terrifia Tristelune et Rackhir ... L'odeur de la mort, dans ce lieu étroit, devint trop forte pour eux."* L'avenir des jeunes Royaumes est bien sombre et Elric ne connaîtra le repos des héros que dans sa propre mort, seul face à la balance cosmique du bien et du mal, au milieu d'un champ de cadavres.

UN IMAGINAIRE DELIRANT

Il serait dommage de limiter l'intérêt pour l'oeuvre de Moorcock, au seul Prince de Melniboné, même si le mythe du héros est traité d'une façon peu conventionnelle. Ce qui m'a le plus frappé dans la lecture de cet ouvrage, c'est la richesse de l'Univers créé autour d'Elric : non point forcément l'importance des descriptions mais surtout la succession d'images hautement colorées et follement délirantes qui est offerte au lecteur. C'est cet aspect surtout qui va permettre de placer le cycle d'Elric parmi les oeuvres maîtresses de la littérature fantastique. A travers les nombreuses nouvelles composant les romans du cycle (je ne parle que de ceux qui ont été traduits, n'ayant pas la chance de pouvoir me délecter d'une lecture en anglais), l'auteur donne la mesure de son talent et surtout de la puissance créatrice de son imaginaire. L'univers dans lequel évolue le Nécromancien est à la fois complexe et inachevé, totalement cohérent et parfaitement délirant. Le choix de ces termes nécessite peut-être quelques explications. Moorcock, jouant habilement sur le tableau des univers à plans multiples, dans lequel dimensions humaines et surnaturelles se confondent allègrement, donne l'impression au lecteur de pouvoir se déplacer tel un tourbillon dans un monde infini.

On verra ainsi, par exemple, dans "piège pour un Prince pâle", des créatures monstrueuses débarquer d'un autre espace-temps pour s'attaquer à la ville de Tanelorn, puis le prince albinos disparaître dans la machine infernale qui permet au sorcier Theleb K'aarna de provoquer une rupture dans la division séparant les plans de la Terre. Il se retrouvera ainsi dans une autre dimension, et rencontrera très naturellement, l'un de ses homologues, Corum Jhaelen Irsei, Prince à la Robe écarlate, poursuivant une quête étrangement semblable à la sienne ... La discussion des deux héros, comparant la puissance des forces du Chaos dans

chacun de leurs plans respectifs, ne manque pas de saveur.

Sur le plan géographique, le monde des Jeunes Royaumes n'a point de limites claires, et de nombreux flous persistent dans la vision que l'on peut en avoir. On peut d'ailleurs reprocher à l'auteur cette vision panoramique un peu trop rapide, liée à son style d'écriture. A cause de cela, certains pourront lui reprocher un côté un peu trop superficiel, après une lecture peut-être trop rapide. En effet, les villes et les contrées dépeintes ont une richesse et une profondeur sans pareil, et l'ambiance du récit est telle que l'imagination du lecteur en est stimulée et peut combler aisément les vides. Nul ne peut se promener dans les villes de Nadsokor, de Tanelorn ou de Karlaak, sans en ressentir l'ambiance exotique et envoûtante. La composition du cycle en nouvelles n'ayant pas toutes un enchaînement direct (on retrouve un peu ici le problème du "cycle des épées" de Leiber), explique aussi cet aspect "mosaïque" de l'univers.

Celui qui tentera, quittant la terre ferme sur laquelle il marche paisiblement, de joindre par de sombres invocations le monde des dieux et des démons, verra s'ouvrir sous ses pas des abîmes d'une profondeur insondable. Le surnaturel est en effet constamment présent dans le monde d'Elric. Le conflit opposant les formes multicolores et tourmentées du Chaos, à la rectitude de la Loi, met en scène des créatures démoniaques, qui interviennent sans cesse dans le quotidien des mortels. Le panthéon de Moorcock est également très riche et l'on comprend aisément qu'il ait pu inspirer de nombreux dessinateurs. Imaginez le tableau fantastique que peut représenter la charge des Enoin contre la caravane de Rackhir : *"c'étaient les créatures à l'apparence de femmes qui poussaient ce cri. Leurs chevelures rousses tombaient en tresses épaisses jusqu'à leurs genoux. Elles étaient absolument nues, et dévalaient en dansant la colline en direction de la caravane, tout en faisant tournoyer au dessus de leurs têtes des épées qui avaient près de cinq pieds de long ... Puis il vit leurs yeux. Immenses, orange, des yeux de bête ... Puis il vit leurs dents - des crocs acérés qui lui saient comme du métal ..."* Pauvres mortels !

Je parlais plus haut de cohérence. En effet, l'Univers de Moorcock obéit à un certain nombre de règles logiques. D'un côté, les éléments d'histoire fournis, répondent à beaucoup de "Pourquoi" et de "Comment" que l'on peut se poser. D'un autre côté, comment un esprit rationnel ne pourrait-il pas être dérouté par les bases d'un monde à la fois si proche et si différent du nôtre. Si l'on peut admettre facilement le

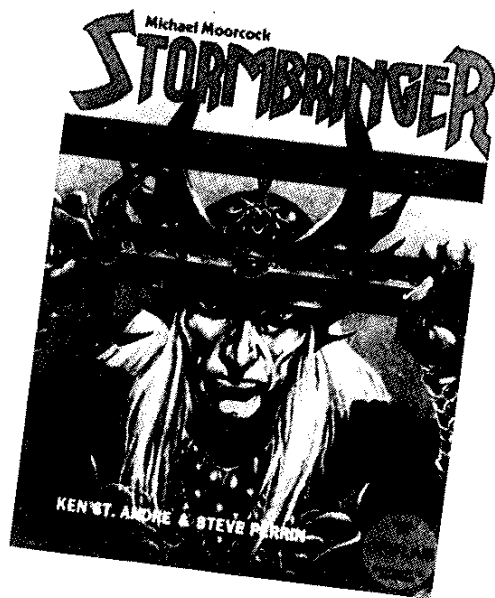
cheminement d'Elric, et ses incertitudes face au destin qui est le sien, comment ne pas se perdre dans tous les mondes parallèles, dont la plume de l'auteur nous ouvre la porte ? Chaque nouvelle du cycle apporte de nouveaux éléments à la description historique et géographique, mais ouvre également de nouvelles perspectives aux investigations du lecteur. Chaque roman, comme dans l'histoire de Fafhrd et du Souricier gris (Leiber, dont nous parlions plus haut), peut être lu indépendamment des autres, mais je pense qu'il est préférable de respecter l'ordre choisi par l'auteur. Je ne vous conterai point par le détail les multiples péripéties de la vie de l'albinos : ce travail vous appartient, et je vous laisse le plaisir de la découverte.

ET QUE LE REVE COMMENCE ...

Outre le destin singulier du Nécromancien, déjà fascinant en soi, et les perspectives imaginaires qu'offrent les descriptions du Monde, bien d'autres aspects peuvent être mis en évidence dans l'oeuvre de Moorcock. Certains pourront trouver facilement une dimension hautement philosophique au cycle d'Elric. Je resterai prudent à cet égard, respectant par là même la volonté de l'auteur dans l'introduction de la version française. Michael Moorcock se défend de toutes prétentions à cet égard, laissant au lecteur la responsabilité de ses interprétations. Il est certain en tout cas que beaucoup de problèmes posés en pointillé au fil des chapitres, transcendent facilement le cadre fictif des Jeunes Royaumes, pour se poser avec acuité dans le monde bien réel qui nous entoure. L'angoisse présente dans tous les recoins de ce récit tortueux ne peut que s'imposer à l'esprit du lecteur. Cependant je pense qu'elle ne doit en aucun cas étouffer le désir de rêver et de vagabonder qui s'éveille en lisant ces pages fantastiques.

Paul CHION

LE CYCLE D'ELRIC



“STORMBRINGER”

Jeu de rôle dans le monde
d'Elric le Nécromancien

EN GUISE DE PRELIMINAIRES ...

“...Aux voix humaines se mêlaient les rugissements du Chaos, les rires déchirants des démons et, souvent, les hurlements torturés d'une âme humaine qui regrettait son choix diabolique et sombrant dans l'abîme de la folie ...”

Avez-vous identifié de quel cycle célèbre de la littérature fantastique est extraite cette citation ? Certes, sans problèmes, je ne mets pas en doute vos compétences ! Seriez-vous capable de préciser de quel ouvrage du cycle elle est extraite, voire même le chapitre ou la page ? Rassurez-vous il ne s'agit pas d'un concours et si vous sêchez, ce ne sera qu'un prétexte pour avoir le plaisir de vous plonger à nouveau dans la lecture de Michael Moorcock. Cette opération préliminaire est indispensable si vous voulez vraiment tirer le maximum de satisfaction de la dernière production ORIFLAM, à savoir le jeu de rôle “STORMBRINGER” inspiré du cycle d'Elric (voir “Livres ouverts” dans ce dossier). Si vous êtes trop paresseux, ou simplement trop occupé, si vous voulez simplement vous rafraîchir la mémoire, la présentation de l'Univers dans le premier livret du jeu, vous permettra d'avoir une idée simplifiée mais néanmoins fidèle du monde du Nécromancien. Je ne m'attarderai pas sur cette description et je me contenterai de noter le conseil qui est donné en page 21 du livre du Maître. L'œuvre écrite par Michael Moorcock est une référence et ne doit en aucun cas constituer un barrage aux créations imaginaires du Maître de jeu ou de ses joueurs. On peut fort bien jouer dans le Monde d'Elric sans jamais rencontrer celui-ci, ni ses compagnons d'aventure : “si l'on considère que les œuvres de Moorcock ne sont ni sacrées, ni inviolables, tout peut arriver... Cela donne davantage d'espoir, car ainsi vous jouerez dans un monde qui ne sera pas forcément voué à la destruction par les seigneurs du Chaos ...”

Ce point est important à souligner en préambule, car on rencontre souvent des joueurs qui sont gênés ou bloqués par les jeux inspirés directement d'une œuvre littéraire. L'Univers d'Elric est suffisamment ouvert et suffisamment vaste, pour que l'on puisse écarter d'ambles cette restriction.

PREMIERES IMPRESSIONS

La première chose que l'on fait, lorsqu'on vient d'acheter un jeu, c'est généralement d'examiner le contenu de la boîte (parfois on a la chance ou la sagesse de pouvoir le faire avant !). Ce premier coup d'oeil superficiel permet d'évaluer le coût réel du jeu, aspect matérialiste du problème : vaut-il falloir acheter un nombre incalculable de compléments pour avoir la possibilité de jouer véritablement ? Pour “Stormbringer” la réponse est “non” - dès le premier abord la boîte donne l'impression d'être bien complète. Deuxième aspect, plus sentimental : éprouve-t-on un plaisir quelconque à compiler les livrets, opération que l'on devra répéter souvent par la suite ? L'oeil s'attarde alors sur la mise en page, sur les illustrations, et même, de façon plus inconsciente, à la typographie. Le résultat de ce deuxième test est favorable également pour “Stormbringer”. La mise en pages de la version française du jeu a été entièrement repensée. Si la boîte a conservé son allure originelle, les illustrations intérieures et la structure d'une bonne partie des livrets ont été reconçues. L'effort d'adaptation est appréciable, nombre de traducteurs se



**DOSSIER
STORMBRINGER
LE JEU :
BANC D'ESSAI**

limitant à un mot à mot fidèle. L'esprit de la version anglaise est cependant bien respecté, et l'on retrouve tous les éléments indispensables au déroulement du jeu. Point de paragraphes ou de chapitres "oubliés" comme cela s'est fait récemment dans "Pendragon".

L'ensemble de la règle est présenté en quatre livrets, intitulés respectivement livre du maître, livre du joueur, livre des références et livre de magie. Un poster présentant les "Jeunes Royaumes" et le monde d'Elric vient compléter la boîte.

- Le livre du joueur, le plus épais des quatre (64 pages) comporte toutes les indications sur l'Univers de jeu, la création du personnage, les différentes compétences, ainsi que les règles régissant les combats et les déplacements.

- Le livre du maître traite des différentes créatures que l'on peut rencontrer, de la Santé Mentale (tiens, tiens, ce terme me rappelle ... on en reparlera plus loin), et se termine par différents conseils utiles au bon déroulement des parties.

- Le livre de Magie développe longuement (une quarantaine de pages) tous les points relatifs au surnaturel (invocations démoniaques et cultes tiennent une place considérable dans la société).

- Le dernier livret (références) regroupe tous les tableaux contenus dans les autres brochures, et permet d'avoir un regard rapide sur les aspects techniques de la simulation.

Seul élément de base non inclus dans la boîte et disponible prochainement, le paravent du maître.

LES ENFANTS D'ELRIC

Voyons un peu à quoi ressemblent les futurs condisciples de l'albinos. Ils pourront être originaires de l'une des multiples régions déjà existantes au sein des "Jeunes Royaumes" ou de l'une quelconque des contrées mystérieuses et sauvages restant à découvrir. Suivant leur ville natale ou la région dans laquelle a vécu leur peuple, ils auront une apparence plus ou moins classique. Les citoyens de Vilmir n'ont guère de ressemblance avec ceux de Pan Tang et les habitants ailés de Myrrhyn n'ont plus guère d'humain que l'apparence générale de leur corps. Au total, une vingtaine de nationalités d'origine s'offrent au personnage que vous allez créer maintenant.

En compulsant les premiers paragraphes du chapitre concerné à la création, on s'aperçoit rapidement que celle-ci suit exactement le même processus que dans un autre jeu déjà bien connu, à savoir "l'appel de Cthulhu" (également utilisé dans "Runequest"). Il est agréable de pouvoir aborder un jeu nouveau sans avoir à mémoriser de nouvelles règles et de nouvelles tables, surtout lorsque le système utilisé se révèle déjà satisfaisant. Les points suivants devraient donc évoquer bien des échos du côté de plus d'un "Gardien des Arcanes".

Le personnage est défini par sept caractéristiques classiques, dispose au départ d'un certain nombre de points de vie ainsi que d'un indice de Santé Mentale plus qu'utile pour résister à la terreur qu'inspirent certaines entités. Outre une race, vous aurez à choisir également une profession, non

point journaliste ou dilettante, mais plutôt guerrier, assassin, prêtre ... au total 10 classes principales. Les compétences de votre personnage dépendront de sa profession d'origine. Il en possèdera 1d6 + 2 autres, à choisir dans les tables. Les compétences de combat et celles de sorcellerie sont traitées dans des chapitres séparés, vu leurs caractères particuliers. En cours de partie, les caractéristiques de départ pourront évoluer de manière exceptionnelle, soit en faisant appel à la magie, soit en faisant un "jet sauveur" : il faut tout d'abord obtenir sur 1d100 un score inférieur à celui de la caractéristique mise en oeuvre, puis confirmer le résultat de l'acte en lançant 2d6. Le résultat de ce second jet indiquera si la caractéristique progresse, régresse ou reste inchangée.

Dernier point, mais non le moindre, chaque joueur veillera, avant le début de la partie, et en accord avec son MJ, à donner à son héros une histoire personnelle, une ascendance familiale et suffisamment de particularités physiques et intellectuelles pour qu'il soit pleinement vivant.

UNE EXISTENCE MOUVEMENTEE

Ne croyez pas que votre prêtre ou votre mendiant, vont rester là tranquilles dans une auberge de la Cité du soir sur la rive nord de l'île des Cités Pourpres. Le monde des Jeunes Royaumes est pris dans un conflit incessant entre l'Ordre et le Chaos, et il n'y a pas que l'âme d'Elric qui est tourmentée. Le premier scénario fourni dans la boîte, vous permettra de lui faire faire ses premières armes, celui publié dans ce numéro du "Dragon" et ceux que nous ne manquerons pas de faire paraître lui permettront de s'accomplir pleinement. Beaucoup d'événements qui peuvent survenir dans la vie quotidienne de votre héros, du simple déplacement sur les routes du royaume à la rencontre terrifiante avec les seigneurs du chaos, sont explicités dans la règle. Là aussi vous retrouverez de nombreuses similitudes avec AdC, même si les lourdes haches Lormyriennes remplacent les automatiques de calibres variés.

Chaque compétence en armes est divisée en deux, attaque et parade. Son score de base pourra être modifié par divers bonus obtenus selon les caractéristiques (agilité, manipulation, perception, discrétion ...). Lors d'une rencontre avec une créature aux intentions visiblement agressives, le personnage pourra faire usage de ses talents. Il lui faudra tout d'abord obtenir un pourcentage d'attaque favorable (jet d'un D100 - score inférieur à la compétence d'attaque modifiée par les bonus); soit la victime encaissera directement les dégâts, et passera de vie à trépas, si ceux-ci sont supérieurs au coefficient de protection de son armure, soit elle tentera une parade. Différents facteurs sont prévus dans la résolution du combat, supériorité numérique, embuscade ... etc. Leur description est suffisamment claire pour que le Maître de jeu puisse rapidement les maîtriser.

Je passerai sur la description des différentes compétences, ainsi que sur les modes de déplacement, ces points n'étant pas particulièrement originaux. Il me paraît intéressant d'examiner plutôt la partie "magie

sorcellerie cultes religieux" qui constitue l'un des supports spécifiques du jeu.

L'OMBRE DEMONIAQUE D'ARIOCH

Le monde des Jeunes Royaumes est en proie au conflit permanent des Dieux de l'ordre et du chaos et l'équilibre fragile de cette balance cosmique, seul garant d'une existence paisible, est sans cesse menacé. La magie, par essence même, est opposée à la Loi. Seules des créatures venant d'autres plans peuvent la pratiquer. Pour accomplir un acte magique, l'homme doit faire appel à ces entités que l'on nomme suivant les cas, démons, élémentaires, dieux ou seigneurs des bêtes. Seuls les rares individus dotés d'un total INT + POU supérieur à 32 pourront accéder aux cinq niveaux de sorcellerie, leur permettant de contrôler successivement, les différentes entités énoncées ci-dessus. Ils pourront faire alors appel aux pouvoirs variés de ces créatures. Lorsqu'un personnage sera victime d'un affrontement avec l'une de ces monstruosités démoniaques, le Maître de jeu se référera à un tableau de résistance mettant en oeuvre POU de l'attaquant contre POU du défenseur (là encore, référence bien connue). Les effets de ces rencontres terrifiantes pourront être plus ou moins graves pour la santé mentale ou physique de la victime.

La religion occupe une place tout aussi importante que la sorcellerie dans la société. Les recours aux services des dieux, qu'ils soient représentants de l'ordre ou du chaos, seront nombreux. Au cours de leur périple, les aventuriers auront l'occasion de croiser sur leur chemin des prêtres de l'Eglise des Quatre Eléments, du temple du Chaos ou les adorateurs de l'une des divinités ailées du Pantheon de Myrrhyn.

POUR CONCLURE

L'étude approfondie des règles de Stormbringer est longue et passionnante et je n'en ai malheureusement fourni qu'un bref aperçu. Le jeu offre une multitude de possibilités et nous espérons que, tant l'éditeur que les joueurs sauront les exploiter. Le jeu Médiéval Fantastique est loin d'être mort, et la traduction de STORMBRINGER pourrait bien lui donner un second souffle plus que vivifiant. Peut-être nos lecteurs seront-ils surpris de ne pas trouver plus de critiques dans ce banc d'essai. Quelques points de détail auraient sans doute nécessité des remarques, mais celles-ci paraissent bien mineures par rapport aux qualités d'ensemble de ce jeu. Le seul motif de rejet total que l'on puisse formuler, est l'allergie complète au fantastique médiéval ou à l'oeuvre de Moorcock. Dans ce cas, sans doute avez-vous carrément sauté cet article, à moins qu'une entité démoniaque n'ait profité d'une faille dans votre esprit pour changer de plan d'existence ...

Paul CHION

BANC D'ESSAI

SCENARIO "STORMBRINGER"

LA MISSION

Ce scénario s'adresse à des joueurs assez expérimentés, mais ne demande pas de compétences particulières. Le maître pourra compulser les passages sur l'île des Cités Pourpres, Ilmiora, sur les voyages maritimes contenus dans les livres du joueur (paragraphe 1.2.4.B) et du maître de Stormbringer. Il lui est conseillé également de maîtriser les règles de combat et de magie qui somme toute ne sont pas d'une difficulté énorme.

Voilà, bon jeu et que les dieux soient avec vous.

INTRODUCTION

Le scénario débute à Menü où vient de se dérouler la grande fête annuelle à laquelle ont participé nos aventuriers. C'est une des plus grandes fêtes dans le monde des jeunes royaumes. De gigantesques tournois y sont organisés, on y trouve également un marché important où sont proposées toutes les spécialités existant dans le monde : soies, bijoux, épices, mais également des herbes, les plus belles armures, armes, toutes les denrées de contrées éloignées. De riches voyageurs viennent également à cette fête pour engager des mercenaires parmi les preux guerriers qui se sont distingués lors des différents tournois de lutte, épreuves de force, d'intelligence, de dextérité. De gros marchés commerciaux se traitent.

Note pour le maître : à ce moment, les personnages ne se connaissent pas particulièrement, et pour une raison ou une autre, suivant leur passé, ils espèrent être enrôlés moyennant une bonne somme pour n'importe quelle mission. Ils se sont tirés honorablement des épreuves.

MAÎTRE KERLIN

Nous sommes au dernier jour de la fête qui a duré une semaine et nos aventuriers n'ont pas encore attiré l'attention d'un riche employeur. C'est alors que le soir, chacun reçoit une missive. Maître Kerlin, un riche marchand de Menü réputé pour son commerce de mercenaires et ses nombreux contacts dans le monde des jeunes royaumes, la leur fait apporter par



son domestique. Maître Kerlin les prie de se présenter chez lui à 11 h "pour remplir une mission de la plus haute importance". Le domestique étant parti aussi vite qu'apparu, les personnages auront juste le temps de noter le costume de soie grise rehaussé de parements dorés. "Manifestement quelqu'un de riche, ce Kerlin, pour attirer ces domestiques de telle sorte."

En se renseignant auprès de l'aubergiste, ou d'un mendiant dans la rue, nos joueurs apprendront sans problème l'adresse du riche marchand. A 11 h sonnantes, ils se présentent devant la porte imposante d'une maison très cosue de style arabe, située un peu à l'écart de Menü. A la pointe des minarets aux courbes harmonieuses flottent des drapeaux à damier gris et or. Les personnages se retrouvent là ensemble et éventuellement s'y rencontrent pour la première fois. La nuit transporte l'air lourd et suffocant du plein été. Deux domestiques viennent ouvrir et les conduisent à travers un couloir richement orné de tentures gris et or rehaussées de tableaux représentant des

batailles gigantesques, pour la plupart maritimes. Le riche mobilier est également de style oriental.

Ils arrivent finalement dans un salon tout aussi luxueux, garni d'énormes coussins de soie, toujours aux mêmes couleurs, les préférées de Maître Kerlin semble-t-il. Celui-ci les attend, sirotant un breuvage s'apparentant au thé et fumant une longue pipe d'ébène. C'est un homme assez âgé, énorme, paraissant déborder d'un des poufs disséminés dans le salon, et semblant se fondre avec lui. Ses bajoues pendent sur sa poitrine, et avec son triple menton donnent l'impression que l'homme n'a pas de cou. Il est entièrement rasé, quelques gouttes de sueur perlent sur son front luisant. Son visage bouffi est éclairé par les deux billes de ses yeux qui pétillent d'intelligence. Il est manifestement fardé, ce qui lui donne un air efféminé. Ses mains aux ongles

DOSSIER "STORMBRINGER"

immenses sont très soignées et ses doigts sont surchargés de bagues dont l'éclat et la grosseur des pierreries sont impressionnantes. Il a le type d'un homme d'Argimiliar. Ses habits de soie et de velours sont de couleur... or et doré, vous l'auriez parié !

Après leur avoir proposé de s'asseoir dans ces soussins si accueillants et avoir fait servir quelques rafraîchissements, Maître Kerlin prend la parole.

"Je vous ai fait venir chez moi pour vous proposer une mission, pas pour moi mais pour une connaissance, le baron Merak qui habite Bakshaan en Hmiora. Je n'en connais pas exactement le contenu, mais je sais qu'elle pourrait être périlleuse. Le baron, envers qui j'ai une dette d'honneur, m'a demandé de lui envoyer 5 (ou 6) des mercenaires les plus valeureux de Meni. Il m'a précisé qu'il sera extrêmement généreux si vous menez à bien cette mission. Il m'a d'ailleurs demandé de vous donner en acompte 10 pièces d'or chacun comme gage de sa bonne foi si toutefois vous acceptez cette mission. Un navire dont je connais l'armateur quitte Meni demain dans la matinée pour Bakshaan, vos places y sont réservées. C'est un bateau tarkeshite qui pourra braver les embûches du trajet, les mers ne sont pas sûres en ces temps."

Aux questions des personnages, Kerlin pourra dévoiler qu'il s'agit de convoier un chargement précieux en Hmiora. Il précisera qu'il serait très contrarié si la confiance mise en chacun des joueurs ne s'avérait pas fondée. Il se trompe rarement sur les hommes qu'il choisit, de plus il a cette dette d'honneur envers Merak. Il a découvert en chaque personnage non seulement un courage, une force, mais également une intelligence qui leur permettra de braver l'adversité.

"Il est évident, dit Maître Kerlin, que si jamais il vous venait la malencontreuse idée de partir avec les dix pièces d'or sans remplir la mission, je saurais inévitablement vous retrouver et croyez que ma colère peut parfois prendre des proportions insoupçonnées." A ce moment, les personnages peuvent voir briller dans le regard du marchand un éclat qui ferait frissonner les plus valeureux d'entre tous. *"Voilà, la décision est entre vos mains..."* Si les joueurs décident d'accepter (ce dont je ne doute pas, ne serait-ce que pour l'appât d'un gain qui semble plus que juteux) Kerlin leur dira de se présenter de sa part au capitaine Kilmar, commandant le grand navire pourpre aux voiles bleues et rouges stationnant dans le port. Ensuite, arrivés à Bakshaan, ils iront à l'auberge du "Lion Doré" où ils demanderont Galor, qui les amènera au baron.

Alors qu'ils sont tous rentrés dans leurs auberges respectives, les personnages auront un sommeil agité, entrecoupé de cauchemars où ils se retrouveront : en mer, submergés par les vagues et transis de peur ; sous un ciel soudainement obscurci ; rampant au milieu d'un désert, la

langue gonflée par la soif ; sursautant quand un rire éclate et les fait mourir d'effroi ; enfin ils verront le visage de Maître Kerlin, démesurément agrandi, qui les regarde d'un œil mauvais et leur dit : *"Vous avez failli ! Vous avez failli !"* Le lendemain matin, après une nuit harassante, nos personnages se retrouvent devant le capitaine Kilmar : manifestement un tarkeshite, assez jeune, au visage déjà buriné, grand (environ 1,85 m) et très athlétique (voir ses caractéristiques à la fin du scénario). Il est sympathique, sachant manier ses hommes avec une certaine poigne mais sans jamais d'excès. L'équipage est constitué de 25 marins, apparemment tous tarkeshites, et de cinq autres passagers : un marchand avec ses hommes de main et une femme. Le navire, une galère des Cités Pourpres, convoie des épices, du tissu ainsi que le gain que le marchand a amassé pendant la fête. Ceci n'est su que par le marchand lui-même et le capitaine. *Il serait bon que le maître lise le paragraphe sur Tarkesh (1.2.4.7) dans le livre du joueur.*

Plusieurs rencontres ralentiront la marche du navire et le voyage, prévu pour durer un mois, sera prolongé d'au moins quinze jours. Pendant les deux premières semaines, tout se passera sans problème. Il est laissé à l'initiative des joueurs (et du maître) de faire plus ample connaissance, de mettre en place les différents caractères. Le capitaine est quelqu'un de bon, un conteur né de surcroît. Le marchand est petit, ramassé sur lui-même. Originaire de Bakshaan, il pourra leur parler de cette cité, de son fonctionnement et du baron Merak qui ne connaît que des amis. Il est immensément riche et son palais est presque aussi fastueux que celui du duc commandant la cité. Le bruit court que le baron aurait l'intention de se marier.

La femme paraît plus renfermée, plus secrète. Elle porte une longue robe de velours blanc. Ses traits sont fins et sa beauté ne laissera indifférent aucun de nos preux aventuriers. Si quelqu'un demande au capitaine comment une femme paraissant si fragile peut voyager seule ainsi, celui-ci répondra avec un sourire malicieux : *"Il ne faut pas se fier aux apparences, à votre place je ne l'importunerais pas..."* En effet c'est une magicienne (voir ses caractéristiques en fin de scénario). Libre aux joueurs de vouloir sympathiser avec elle, malgré son caractère assez difficile de prime abord. Mais si l'on se montre perspicace voire séduisant, la jeune fille pourra être plus avenante tout en restant dans les limites de la bienséance. *Le maître de jeu est laissé juge des proportions que pourrait prendre une idylle entre la magicienne et un de ses joueurs.* Pour savoir si la magicienne se laisse "amadouer", le maître fera s'il le désire un jet pour le joueur sous 3 x CHAR. La magicienne pourra alors lui révéler qu'elle a des dons spéciaux mais n'en dira pas plus. Au bout de la deuxième semaine, tout notre petit monde se connaît déjà mieux,

s'apprécie plus ou moins. Puis vient le jour où...

TEMPÊTE

Le ciel s'assombrit. Le capitaine fait abattre les voiles, le vent commence à souffler avec une violence énorme. La mer se déchaine. Des vagues de vingt mètres de haut s'abattent sur le pont et balayent tout sur leur passage. Le ciel est noir, déchiré par les éclairs. Tous les personnages devront réussir un jet sous DEX x 5.

Si les jets de DEX sont réussis, les personnages pourront s'accrocher à une corde, au bastingage. S'ils sont ratés, il faudra réussir un jet sous 4 x DEX et réussir un jet sous 5 x FOR pour se retablir et ainsi de suite. Si c'est de nouveau raté : 3 x DEX et 4 x FOR... Le maître jouera le capitaine, le marchand (voir caractéristiques) et la magicienne. Lorsque la tempête sera apaisée, au bout de quelques heures, 1d6 membres d'équipage auront disparu ainsi qu'une partie de la cargaison, deux hommes de main du marchand et peut-être également des joueurs ! Le navire aura été dévié de plusieurs centaines de miles vers le Sud Ouest pour se retrouver au milieu du Vieil Océan. Le retard et la perte de marchandise assombriront le capitaine. Il demandera aux passagers de "mettre la main à la pâte" pour remettre le navire en état et leur permettre de regagner Bakshaan.

Si le capitaine réussit un jet sous 1-2 fois sa compétence en navigation, notre groupe aura perdu une semaine de délai, s'il le rate complètement 20 jours, si c'est un jet normal 10 jours.

RENCONTRE

Le navire reprend la route. Le maître fait alors un jet sur 1d6 : 1, 2, 3 ou 4, le navire est attaqué par un navire pirate, un navire assez petit aux voiles rouge sang, très rapide, sur lequel on pourra apercevoir 25 pirates. Il poursuivra nos amis jusqu'à les rattraper :

- Si le capitaine réussit son jet de navigation, le navire marchand aura le temps de s'organiser, c'est-à-dire lancer des flèches enflammées, remonter les voiles pour le distancer, puis, voyant que cela ne sera pas possible du fait de la lenteur du navire marchand et de ses voiles laminées par la tempête, il essaiera d'éperonner le pirate car c'est une galère marchande à éperon. Il faudra pour cela que le capitaine réussisse un jet sous 3 x sa DEX.

- Si le jet de navigation est raté, l'accostage sera immédiat et il n'y aura plus qu'à sortir ses armes et vendre chèrement sa vie. Les pirates sont armés de cimeterre, d'épées larges et de haches de mer (voir caractéristiques).

Le maître lancera 1d6 / 2 pour savoir

LA MISSION

combien de pirates nos personnages auront à combattre. Le chef ira obligatoirement sur le personnage pour lequel le maître aura fait 1 sur son d6. Au bout de deux rounds, le capitaine viendra à l'aide de ce pauvre aventurier si le besoin s'en fait sentir. Sinon, si personne ne combat le chef, il reviendra au capitaine l'honneur de le tuer.

Le combat final sera gagné lorsque le chef sera tué ou qu'il ne restera qu'une dizaine de pirates. Les survivants parmi ces derniers repartiront sans demander leur reste. Le combat entre les hommes d'équipage (voir caractéristiques) et les pirates pourra être réglé en faisant des jets globaux. Mais les pertes seront lourdes dans les rangs des hommes d'équipage : 1d10 seront tués, l'ourbus de fatigue, nos rescapés sombreront dans un sommeil profond. Le capitaine devra résister pour rester éveillé et maintenir le cap. Le maître fera un jet sous 3 x CON. S'il est rate, le capitaine s'endormira ce qui occasionnera une perte de temps supplémentaire.

NOUVELLE RENCONTRE

Après ces nombreuses péripéties, le navire approche des côtes de Vilmir, ils ne sont plus qu'à quinze jours de Bakshaan. Tous les épisodes de ce périple ont permis à une amitié sans faille de se forger entre les membres du groupe et aussi avec le marchand, le capitaine, et bien sûr

Dame Blandine dont l'ardeur au combat était surprenante pour un si fragile aspect. Chacun apprécie les qualités respectives de l'autre. Le maître pourra alors endormir un peu l'attention des joueurs et il jettera 1d6 : de 2 à 4, nos personnages pourront voir autour d'eux l'eau frémir ... ainsi que la magicienne. S'il fait 1 apparaîtra un serpent des mers.

A l'évidence, un serpent des mers risque à 100 % d'anéantir le navire, aussi le maître fera-t-il intervenir la magicienne : la créature est là pour amener un surcroît de stress aux joueurs. Sa fiche en fin de scénario n'est pas complète, mais est-ce bien nécessaire ? Non : au moment de son apparition, Blandine sautera par-dessus bord et restera dans l'eau pendant de longues minutes d'attente pour les joueurs. Pour sa part, le serpent ne fera rien si les personnages ne sont pas agressifs. Par contre, il sera sans pitié si quelqu'un essaye de l'attaquer. Blandine entamera alors une psalmodie lancinante dans une langue inconnue. Elle entrera en transes, puis elle semblera s'endormir, quand tout à coup une vague gigantesque de plusieurs dizaines de mètres s'élèvera devant le serpent et le submergera. Puis une carapace de glace se formera autour de lui et l'emprisonnera. Il faudra repêcher Blandine, exténuée et manquant de se noyer. Elle aura juste le temps de dire : *"Partons très vite ..."* avant de s'évanouir.

Tout le monde sera très remué par cet événement ... Il faut dire que Blandine

vient d'invoquer Straasha, seigneur des élémentaires de l'eau.

Les quinze derniers jours se passeront enfin sans plus de péripéties. Ils permettront à chacun de se revigorer et de consolider les relations existant déjà. Un soir, ils entreront dans le port accueillant de Bakshaan, ce magnifique port où mouillent des navires resplendissants. Les constructions sont de pierre rose, d'autant plus étonnantes dans la lumière du soir.

MAUVAISE SURPRISE !

À peine le navire est-il arrimé au quai de Bakshaan qu'un homme petit et dodu, à l'aspect sévère et repoussant, se présente à bord comme représentant de l'armateur du capitaine à Bakshaan. Bakren, le représentant, communique au capitaine une missive dans laquelle l'armateur exprime son mécontentement : en effet, il trouve excessif le retard du navire, et a décidé de se passer désormais des services du capitaine auquel il intime l'ordre de quitter le bord dans les plus brefs délais. Bakren est chargé de vérifier la bonne exécution de cette décision. Si les personnages sont attentifs (jet de VOIR réussi), ils pourront remarquer une vingtaine de soldats stationnés dans une ruelle toute proche. Ces soldats sont prêts à intervenir à la moindre manifestation de mauvaise humeur.

Des scellés seront posés sur les armes de nos aventuriers avant qu'ils puissent se diriger vers l'auberge du "Lion Doré". En effet, si le port des armes est toléré à Bakshaan, on ne peut les utiliser sans s'exposer à une peine sévère d'emprisonnement. La milice du duc est très stricte à ce sujet. Le capitaine, le marchand et la magicienne vaqueront à leurs occupations respectives, à moins que le maître décide d'insérer le capitaine au groupe, comme PNJ.

LA MISSION

L'auberge du "Lion Doré" est très facile à trouver. Une porte voûtée assez basse, quelques marches, et l'on pénètre dans une grande salle à l'atmosphère enfumée et bruyante. Toutes sortes de personnages s'y côtoient : marins en bordée, commerçants, aventuriers ... toute la faune habituelle de ce genre de taverne. On peut y jouer aux fléchettes, aux cartes, aux dés, etc. Des paris se font sur des bras de fer ou des lancers de fléchettes.

Nos personnages pourront se faire servir un repas pour une somme modique. Ils demanderont Galor à l'aubergiste, qui s'empressera de le faire appeler. Galor ne tardera pas :

"Bienvenue à Bakshaan, nobles voyageurs. Je ne vous attendais plus ... Vous avez dix jours (ou plus) de retard, et le baron s'appretait à vous remplacer."

LA MISSION



Suivez-moi : il faut vous présenter à lui au plus vite."

Tout le groupe va remonter vers le haut de la cité, dans les quartiers riches, près du palais du duc de Bakshaan. Ils atteindront une demeure en marbre rose, à colonnades, vaste et somptueuse, d'une très belle facture. Ils y pénétreront par une porte de service à l'arrière et un domestique les conduira le long d'un dédale de couloirs richement meublés jusque dans un salon ; un homme grand (environ 1,90 m) assez jeune, au physique agréable, large d'épaules, les accueillera : *"Messieurs, soyez les bienvenus. J'allais faire annoncer votre disparition à Maître Kerlin. Je vois que j'ai bien fait d'attendre."*

Les murs sont tendus de tissus richement décorés, et les nombreux coussins disposés çà et là semblent plus moelleux les uns que les autres. Le baron invite les personnages à s'asseoir et leur fait servir des rafraîchissements.

"Vous vous demandez sans doute pourquoi je vous ai tous réunis ici : c'est fort simple, j'ai besoin de cinq personnes décidées afin de convoier un chariot jusqu'à Karlaak. Ce chariot constitue le présent que je veux faire à Christalia, la jeune fille que je dois épouser dans un mois. A Karlaak, Maître Plessin, le père de Christalia, vous la confiera pour que vous la rameniez ici où aura lieu le mariage. Comme vous le voyez, c'est une mission fort simple, mais j'ai préféré prendre mes précautions et demander des hommes dignes de confiance à Maître Kerlin. Les routes ne sont pas sûres en ce moment. Quant à moi, je suis contraint par mon rang à assister aux fêtes qui vont se donner pendant plusieurs jours en l'honneur de la visite d'émissaires venant des autres contrées des jeunes royaumes. Je serai donc bloqué ici durant les trois prochaines semaines. C'est donc à vous qu'il incombe de mener à bien cette mission."

Si nos joueurs ne se rétractent pas, le baron présentera le chargement, soigneusement rangé dans six coffres posés dans un coin. Le premier coffre contient des robes de soie et de satin, rehaussées de pierreries et de fils d'or et d'argent. Le deuxième et le troisième, des bagues, bracelets, colliers et parures d'or et d'argent serties de pierres précieuses. Les trois autres des pièces d'argent et des pierres précieuses :

"Ce sont de riches présents, mais rien n'est trop beau pour la femme que j'aime. Bien entendu tout ce dont vous pourriez avoir besoin vous sera fourni. Le chemin le plus rapide est celui qui longe la forêt de Troos. Ne la traversez surtout pas, les Orgiens sont sanguinaires. En restant bien sur la piste des caravanes, vous ne devriez pas rencontrer de grosses difficultés. Pour ce qui est de votre rémunération, vous serez payés à votre retour. Et surtout, inutile de disparaître avec le chargement, je saurais vous retrouver ... A part cela, personne

n'est au courant de votre mission, mais restez sur vos gardes, un tel chargement passe difficilement inaperçu. Je vous donnerai d'ailleurs un chariot assez usagé qui vous fera passer pour de simples marchands.

Voilà. Plus tôt vous partirez et mieux ce sera. Maître Plessin s'étonne de n'avoir encore rien reçu. Et ma hâte de voir Christalia est de plus en plus grande."

Si les joueurs n'ont pas de questions, le baron, après avoir fixé le départ au lendemain en début d'après-midi, les invitera à prendre un repos bien mérité dans les chambres qu'il leur a fait préparer. Le luxe et le confort de celles-ci seront d'autant plus appréciés après un mois et demi à dormir sur le dur plancher de bois du pont du navire. Pourtant, leur sommeil sera assez agité, peuplé de personnages aux allures simiesques, de salamandres à la carapace rouge venant leur cracher dessus des jets de flammes. Ce n'est que bien tard dans la nuit qu'ils trouveront le repos.

Au matin, après qu'ils se soient restaurés, le baron leur montrera le chariot dans lequel les domestiques sont en train de charger les coffres. Merak semble assez soucieux.

LE VOYAGE

Le voyage entre Bakshaan et Karlaak dure une semaine. Dès leur départ, les personnages seront suivis par une petite troupe de huit personnes : ce sont des voleurs et des assassins à la solde du duc de Karlaak. En effet, bien que les sentiments du baron Merak pour Christalia soient très forts, le trésor qu'il envoie est surtout destiné à Maître Plessin pour financer la rébellion contre le duc de Karlaak. Celui-ci est un tyran sanguinaire, surtout depuis la venue auprès de lui d'un conseiller nommé Baraak Tax. Cet être infâme a une influence plus que néfaste sur le duc qui est un homme faible.

Baraak Tax a utilisé ses pouvoirs en sorcellerie pour invoquer un démon de combat qu'il garde au secret dans ses appartements. De plus, il a pris le contrôle du duc depuis deux mois, à l'aide d'une drogue (Voir les caractéristiques).

Une partie du chargement va donc servir à payer des mercenaires pour renverser le duc et son conseiller. Plessin et Merak ignorent l'emprise surnaturelle de Baraak Tax sur le duc. Lorsque le sorcier sera mis hors d'état de nuire, le duc se rendra compte de ses erreurs et se repentira.

Baraak Tax a appris les manigances de Plessin et Merak, ses informateurs étant légions. Il a envoyé une troupe d'assassins et de voleurs pour empêcher l'arrivée du convoi.

Les hommes suivront le convoi en restant à 5 km en arrière et ne prendront aucun risque pour s'en emparer. Ils préféreront attendre que le groupe soit affaibli. Ils ne tenteront quelque chose que dans les

deux dernières nuits. Dans la journée, les joueurs pourront apercevoir un nuage de poussière ou un "bouquet d'arbres" qui bouge derrière eux s'ils réussissent un jet de voir -10 %. Si lors du combat ils font prisonnier un assaillant et essayent de le faire parler, celui-ci pourra seulement dire qu'ils travaillent pour Baraak Tax. De surcroît, nos aventuriers peuvent aussi faire d'autres rencontres :

TABLE DES RENCONTRES 1d10 / jour

1- Un vieil ours blessé se trouve sur la route des personnages et n'a visiblement pas l'intention de les laisser passer. (Voir caractéristiques)

2- Un des personnages se réveillera avec un cobra (voir caractéristiques) endormi sur la poitrine. Ce cobra s'en ira tout seul au bout de 1d6 h. Le moindre mouvement du personnage, ou de ses compagnons s'ils s'approchent à moins de deux mètres, risquera de réveiller le cobra (30 % de chance).

Le personnage devra réussir des jets de Pouvoir successifs (un jet par heure) à 5 fois, 4 fois, 3 fois, 2 fois, et une fois, pour ne pas bouger. Si le cobra se réveille, il n'attaquera pas tout de suite, il se dressera, attentif. Il faudra un deuxième mouvement pour qu'il attaque, et il visera alors la personne qui a bougé.

3- Un groupe de six brigands attaquera le chariot. Si la moitié des assaillants est mise hors de combat, le reste s'enfuira. Les brigands ont les mêmes caractéristiques que les voleurs mais ne font pas partie du même groupe.

4 à 7- Il ne se passe rien.

8- Nos aventuriers entendent des cris venant d'une grotte située dans une butte près de la piste. S'ils s'en approchent, ils verront un vieillard aux prises avec une panthère (voir caractéristiques).

Si l'ermite est sauvé, il se montrera extrêmement reconnaissant et proposera à nos personnages une touffe d'herbe qui pourra donner immédiatement 4 points de vie à celui qui en ingère. Il y a dans cette touffe à peu près 3 doses de régénération.

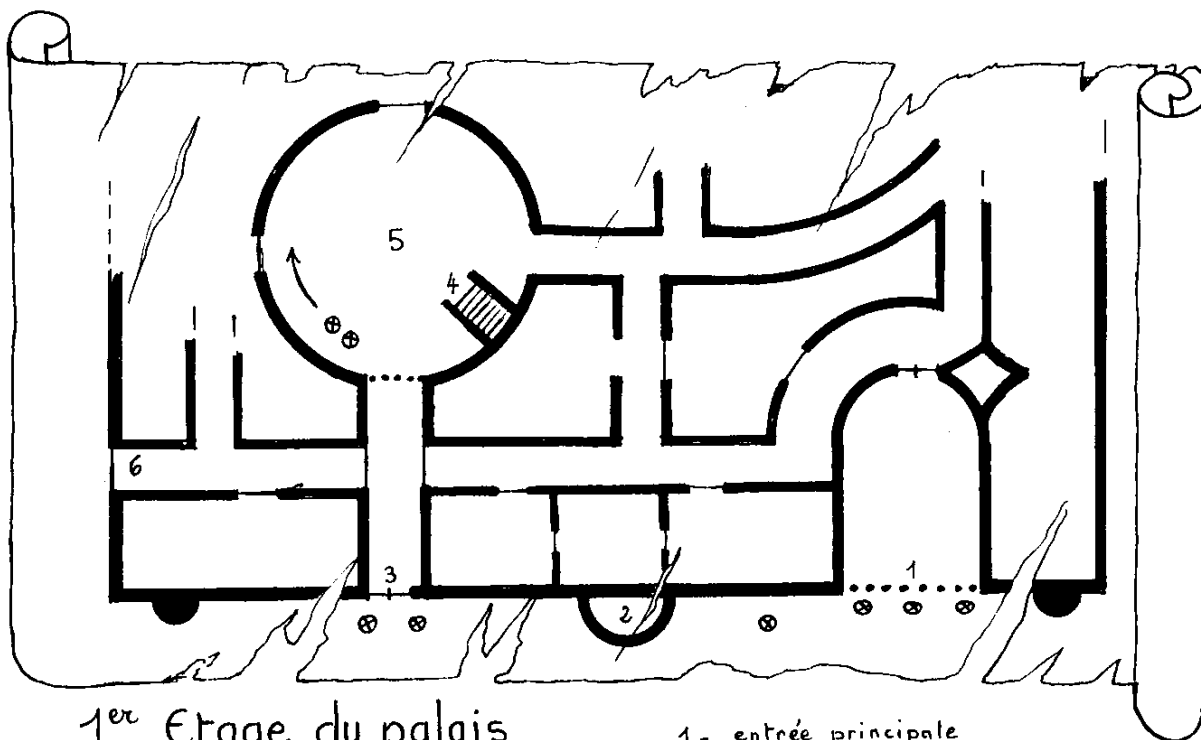
Le vieillard reprendra son chemin et disparaîtra derrière un bosquet.

9- Le cheval qui tire le chariot s'écroule, mort.

10- Le chariot verse dans une ornière, et comme il n'est pas de première jeunesse, la chute l'endommagera fortement. Il faudra une demi-journée pour le remettre en état.

Au troisième jour de voyage, lorsque le convoi passera près de la forêt de Troos, il y a 30 % de chances qu'une troupe de 10 Orgiens attaque.

LA MISSION



1^{er} Etage du palais

⊗ gardes fixes ou ronde de surveillance

- 1 - entrée principale
- 2 - fontaine
- 3 - porte de service
- 4 - descente aux souterrains (géôles)
- 5 - cour intérieure
- 6 - entrée secrète

KARLAAK

Le groupe arrive à Karlaak le jour du marché, aussi se frayer un chemin à travers la foule ne sera pas aisé. N'importe qui pourra indiquer le chemin qui mène à la porte de Maître Plessin.

Maître Plessin est un homme d'une quarantaine d'années, d'une stature imposante mais à la voix très douce. C'est un des plus gros commerçants de Karlaak. Il est un des meilleurs maîtres armuriers de la région et les armes qu'il fabrique sont de toute beauté.

Il accueillera les personnages avec d'autant plus de gentillesse et de prévenance qu'il les attend depuis deux jours déjà. Si les aventuriers ont fait parler un des voleurs à la solde de Baraak Tax, il se peut qu'ils racontent l'incident à maître Plessin. Si Baraak Tax est nommé, maître Plessin deviendra blême et bafouillera quelques mots incompréhensibles. Il ne leur apprendra rien de plus.

Pendant qu'il leur fait servir des rafraîchissements en les incitant à se détendre de leur fatigue, un rideau s'écarte et une jeune fille d'une rare beauté apparaît. Maître Plessin la prend par la main :

"Je vous présente ma fille, Christalia, que vous allez accompagner à Bakshaan. Mes ouvriers vont remettre votre chariot en état et vous pourrez repartir dès demain. Je vais vous laisser vous reposer.

Maître Plessin et sa fille se retirent et laissent les personnages à leurs occupations.

L'ENLEVEMENT

Durant la nuit, Christalia va être enlevée sans que quiconque entende quoi que ce soit. L'agresseur est, sous une forme humaine, le démon de combat invoqué par Baraak Tax (voir caractéristiques). Il a la faculté de jeter un sort de sommeil sur toute personne dans un rayon de 10 m. Il a endormi les gardes (pour pénétrer dans la maison de Plessin) puis la jeune fille qu'il a ramenée dans le palais du duc où elle est emprisonnée dans une geôle. L'aspect du démon est assez repoussant : c'est un être de couleur rouge muni de cornes, de crocs terribles, de longues mains griffues. Il n'a pas de peau visible, tous ses muscles sont à vif, sa figure est un horrible amas de chair. A sa vue, toute personne doit faire un jet sous sa santé mentale, ceux qui réussissent perdent 2 points de SAN, ceux qui le ratent perdent 1d10 points.

Les aventuriers n'ont rien entendu pendant la nuit. Au petit matin, ils seront réveillés par un grand remue ménage dans la maison. Les domestiques courent en tous sens. Plessin est affalé contre son bureau, la tête dans ses bras, complètement abattu. La voix brisée, il leur apprendra l'enlèvement. Aux questions des aventuriers (A-t-il des ennemis ? Quelqu'un convoiterait-il sa fortune ?), il répondra seulement qu'il ne se connaît que des amis. Bien sûr, il suppliera nos aventuriers de rechercher sa fille. Il n'accorde aucune confiance à la milice de "ce duc ignorant et fou". Là, Plessin

ne peut s'empêcher de s'emporter. Mais il ne dira rien de plus.

LES INDICES

- Dans une rue près de la maison de Plessin, un mendiant, si on l'interroge, dira avoir vu le soir de l'enlèvement une grande forme noire avec un paquet sur l'épaule, se dirigeant vers le palais du duc.

- Aux alentours du palais, les personnages pourront entendre des serviteurs parler de "cette grande brute de Baraak Tax, qui empoisonne la vie de tout le monde depuis qu'il est ami avec le duc. Et puis, il a une façon de vous regarder, brrr, cela fait froid dans le dos."

- Dans "la Taverne du Corps de Garde", près du palais, où se retrouvent les soldats en permission, deux gardes discutent et se demandent ce que peut bien fabriquer ce grand énergumène dans les géôles du palais.

EXPLICATIONS

Si les personnages révèlent cela à Plessin, celui-ci se décidera enfin à parler : Plessin et le baron ont décidé de soulever une armée de mercenaires pour destituer le duc, explique-t-il. En effet, depuis que son conseiller Baraak Tax est à ses côtés,

LA MISSION

le duc est comme fou ; le conseil de la cité ne peut plus rien faire, il est sous son joug, ou plutôt celui de Baraak Tax. La force du duc et de Baraak Tax réside dans une très puissante milice. Plessin pense que Baraak Tax, ayant eu vent de leur entreprise, a d'abord essayé d'empêcher les aventuriers de remplir leur mission, puis, ayant échoué, a fait enlever Christalia pour faire pression sur son père. *"Je pressentais quelque chose depuis que je lui avais refusé la main de Christalia il y a deux mois. Notre refus avait eu l'air de le mettre dans une colère noire. Et maintenant ... il détient ma fille."*

Là-dessus, maître Plessin éclatera en sanglots. Les aventuriers, n'en doutons pas, feront tout pour lui ramener sa fille saine et sauve. Plessin pourra leur fournir un plan détaillé d'une partie du palais et des geôles qu'il a obtenu d'un domestique travaillant pour sa cause.

FINAL

Une fois entrés dans le palais, les aven-

turiers auront 30 % de chance de rencontrer 1d6 gardes tous les 2 rounds (Voir leurs caractéristiques). Un esclave ou un domestique leur indiquera facilement le chemin des geôles s'ils savent être persuasifs.

Une fois Christalia délivrée, il faudra sortir du palais. Si les personnages ont libéré les autres prisonniers, le branle bas de combat aura été donné dans tout le palais. La possibilité de rencontrer des gardes ou d'être vu par des gardes et attaqué sera alors déterminé par un jet de pourcentage. La chance de rencontrer 1d6 gardes sera alors de 60 %.

Si tout se passe bien (mort de Baraak Tax ...), au bout de quelques heures, le duc n'étant plus sous l'emprise de son conseiller se rendra compte de ses méfaits et se suicidera. Il faudra élire un nouveau duc, le conseil aura recouvré tous ses moyens. Plessin saura se montrer très généreux, mais ce ne sera rien à côté de la reconnaissance du baron Merak. La quantité de pièces d'or à distribuer sera déterminée par le maître, qui pourra aussi

faire jouer le retour vers Bakshaan avec Christalia.

LES GEOLES

1 et 2- Cellules vides sauf une où se trouvent Christalia, Baraak Tax et le démon.

3- Cellules dans lesquelles sont enfermés les prisonniers politiques.

4, 5 et 6- Cellules dans lesquelles sont enfermés les prisonniers de droit commun.

Lors de l'arrivée des aventuriers, les prisonniers vont tout faire pour qu'on les laisse sortir, occasionnant ainsi beaucoup de bruit. Si les personnages les libèrent, cela pourra faire diversion.

Ecrit par :

Philippe, Hervé et Anne Adolph
Jean Luc Wahl

Adaptation : Véronique et Pascaline

CAPITAINE VILMAR :

FOR : 16 - TAI : - 15 CON : 12

INT : 14 - POU : 10 - DEX : 12 - CHAR : 12

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
Hache des mers	60 %	3d6 + 2	40 %

MARCHAND : F : 10 - T : 8 - C : 10 - I : 14 - P : 8 - D : 19 - C : 9

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
DAGUE	30 %	1d4 + 2	30 %

MAGICIENNE BLANDINE :

3ème rang de sorcellerie (voir livre de magie 5.2.1.3. et 5.3.1.)

F : 9 - T : 9 - C : 12 - I : 18 - P : 22 - D : 10 - C : 16

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
DAGUE :	40 %	1d4 + 2	40 %

Talents en sorcellerie : Invoquer le seigneur élémentaire :

- Kakatal (feu) - Straasha (eau) - Grome (terre) : 50 %

MEMBRES D'EQUIPAGE :

F : 12 - T : 12 - C : 12 - I : 10 - P : 12 - D : 12 - C : 10

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
EPEE LARGE	40 %	1d8 + 1	40 %

HOMMES DE MAIN DU MARCHAND

F : 14 - T : 13 - C : 13 - I : 10 - P : 10 - D : 10 - C : 10

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
HACHE DE BATAILLE :	50 %	1d8 + 1d6 + 2	50 %

10 PIRATES : EPEE LARGE (1d8 + 1)

12 PIRATES : CIMETERRE (1d8 + 1)

3 PIRATES : HACHE DES MERS (2d6 + 2) dont le chef (3d6 + 2)

	ATTAQUE	PARADE
PIRATES : F : 12 - T : 12 - C : 11 - I : 10 - P : 9 - D : 12 - C : 5	40 %	30 %

	ATTAQUE	PARADE
CHEF : F : 16 - T : 14 - C : 11 - I : 12 - P : 10 - D : 10 - C : 7	45 %	35 %

SERPENT DES MERS : F : 48 - T : 80 - C : 25 - PTS DE VIE : 90

ATTAQUE DOMMAGES

GRIFFES 58 % 3d8 + 3d6 + 3

EPERONNER : 10 % coule automatiquement le navire

QUEUE : 20 % 8d8 + 3d6

CROC : 30 % 4d8 + 3d6 + 4

4 VOLEURS :

F : 12 - T : 12 - C : 11 - I : 9 - P : 11 - D : 12 - C : 10 - P DE V : 11

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
DAGUE	45 %	1d4 + 2	45 %

ARMURE DE CUIR : 1d6 -1

EQUILIBRE : 45 %

EVITER : 50 %

DEPLACEMENT SILENCIEUX : 50 %

CROCHETER : 50 %

4 ASSASSINS :

F : 11 - T : 12 - C : 12 - I : 10 - P : 11 - D : 13 - C : 10 - PTS DE V : 12

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
EPEE LARGE :	50 %	1d8 + 1	50 %
DAGUE :	40 %	1d4 + 2	40 %

ARMURE DE CUIR : 1d6 -1

EVITER : 50 % - DEPLACEMENT SILENCIEUX : 50 %

COBRA : ATTAQUE : 80 %

DOMMAGES : mort en 1d6 mn. PTS DE VIE : 6

LES ORGIENS : F : 12 - T : 6 - C : 12 - I : 7 - P : 6 - D : 9 - C : 8
POINTS DE VIE : 12

	ATTAQUE	PARADE
EPEE LARGE	30 %	30 %
ARC	30 %	30 %

PANTHERE : F : 11 - T : 12 - C : 12 - P : 8 - D : 19 - P DE V : 12

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
MORSURE	40 %	1d8 + 2	--
GRIFFURE	60 %	1d6 + 2	50 %
DECHIQUETER	0 %	3d6	--

ARMURE - 1 due à la peau et à la fourrure. Si la panthère touche avec ses pattes, elle s'accrochera à sa victime et la déchiquetera avec ses pattes postérieures au cours du prochain round. Du fait de la nature de cette attaque, le toucher est automatique. Les personnages ne pourront se servir d'aucune arme autre qu'une dague contre la panthère. Après un round de déchiquetage, elle quittera toujours le combat, bondira à l'abri pour un round de combat et retournera au combat si elle en a l'intention. Si elle souffre de blessures sérieuses (entre 1/4 et 3 PV), elle tentera de s'enfuir.

OURS BLESSE : F : 26 - T : 20 - C : 17 - I : 1 - P : 7 - D : 16
POINTS DE VIE : 25

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
MORSURE	25 %	1d8	--
GRIFFES	40 %	2d6 + 3	20 %

ARMURE NATURELLE : -3

LE DEMON : F : 18 - T : 19 (2,10 m) - C : 13 - I : 6 - P : 6 - D : 15
C : 9 - POINTS DE VIE : 20
ARMURE PROTECTION : 6

Armure magique contre les élémentaires du feu qui ne peuvent le toucher

ARMURES NATURELLES : 45 % - GRIFFES : 1d6 + 1d6

MORSURE : 1d10 - HACHE LORMYRIENNE : 72 % 4d6

BOUCLIER : 40 % 1d6 - EVITER : 45 %

Frappe deux fois par tour car bouclier contrôlé par télékinésie

GARDES DU PALAIS : F : 12 - T : 13 - C : 12 - I : 12 - P : 13
D : 14 - C : 10 - POINTS DE VIE :

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
EPEE LARGE	40 %	1d8 + 1	40 %
BOUCLIER	47 %	1d6	47 %

EVITER : 35 %

BARAAK TAX : F : 10 - T : 8 - C : 10 - I : 19 - P : 21 - C : 8

	ATTAQUE	DOMMAGES	PARADE
DAGUE :	30 %	1d4 + 2	30 %

Petit homme sec, au visage balafré

LE DIVAN DU DOCTEUR DRAGON

MON PERSONNAGE : "Femme de joueur"

POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE



Tout a commencé le jour où il est rentré à la maison un dictionnaire d'anglais à la main. J'me suis dit : *"tiens, il reprend ses études !"* et j'en fus fière. Pauvre naïve ! J'étais loin de me douter que ...

Deux jours plus tard, il arrivait avec deux gros livres écrits dans la langue de Shakespeare. Jour après jour, après le boulot, des heures durant, il est resté à son bureau. Plongé dans ses livres, le dictionnaire à ses côtés, il noircissait des pages et des pages de tableaux, de chiffres et noms saugrenus.

D'accord, je ne le voyais presque plus, mais au moins, il travaillait ! Peut-être qu'il voulait m'emmener en vacances en Ecosse ou aux USA ?...

Le voyage fut plus que bref ! **UN JEU !** C'était un **NOUVEAU JEU !**

Comme si son "Appeule tou" ne suffisait pas !

Mais un jeu qui se joue à plusieurs et non devant une machine, en plus si c'était un "jeu drôle" ... Ma foi ! Je commençais à me faire une raison.

Hélas ! J'suis venue, j'ai vu et j'ai compris !

C'était un "jeu d'roles" et pour moi l'enfer a commencé.

D'abord, il s'est mis à recruter d'autres "schizo" et ça n'a pas été si dur que je l'espérais. Alors, ils se sont rencontrés pour jouer toutes les trois semaines, tous les quinze jours. Puis fut instaurée "l'intouchable soirée jeu du Vendredi soir."

A tour de rôle, épouses, concubines, copines, préparaient de quoi sustenter les "zoyeux et courageux aventuriers."

Quel bonheur de préparer avec amour un bon couscous suivi d'un pudding au chocolat (ils mangent tous comme des ogres mais il paraît que c'est normal !) ... et de n'entendre parler que de gobelins, méduses, zombies et autres créatures ; sans compter les : *"Pourquoi t'as pas pris ce sort-là ?... Fallait frapper le premier !..."*

Adieu couscous-poulet-légumes ! C'est à peine s'ils remarquent ton odeur alléchante, la légèreté de tes grains et la tendresse de ta viande.

Puisque c'est ainsi, maintenant **IL SE DEBROUILLE !**

Oh ! J'ai bien remarqué quelques grincements de dents et il m'a semblé entendre l'autre jour : *"On ne sait pas où est le donjon, mais on sait où est le dragon !"*

Si c'est de moi dont **ON** parle, qu'**ON** prépare ses "fire-ball" au lieu de jacasser. Le dragon pourrait bien cracher des flammes ! Non mais !

Femmes de joueurs ne s'avouent pas vaincues ! Nous nous sommes organisées. Pour nous, le vendredi soir, c'est soirée "ciné-restau". Bien sûr, on doit encore subir un réveil brutal au retour du "moins fringant héros".

3 h ... 4 h ... 5 h ... 6 h du matin. J'ai même eu droit aux croissants ... Il les a pris dans la g... ils n'étaient même pas frais !

Le pire encore c'est la honte !

Quand, coincés dans un ascenseur, vous surprenez les regards étonnés, craintifs puis remplis de pitié, qu'on jette à vos compagnons : *"quand même, je n'pensais pas le tuer du premier coup !... on aurait dû planquer le cadavre ..."*

Et l'autre "malade" qui "investit un donjon" chaque fois qu'il entre dans un bar.

Des fois, je me pose des questions ! J'en ai parlé à mon psychanalyste ... Il dit qu'ils sont restés en enfance.

Ça, je le sais bien ! Non contents de jeter des dés sur une table, voilà qu'ils veulent s'amuser à *"t'es mort ou je ne joue plus !"* C'est ce qu'on appelle un jeu Grandeur Nature. Je le sais car je l'ai lu dans le numéro 9 de son journal favori *"le dragueur radieux"* (un titre comme ça). Il était ouvert négligemment sur l'article "Trucs et Astuces pour fabriquer vos costumes ..." Oh ! J'ai vite compris ! Je le vois venir comme une tribu de gobelins au grand galop !

Maintenant, il va falloir coudre et tricoter pour que **MONSIEUR** aille délivrer de jolies princesses ...

Hum !... hum !... cette coiffe a l'air facile à réaliser. Je suis sûre qu'elle m'irait à ravir. Peut-être qu'avec le tissu que j'ai vu l'autre jour ...

Ma foi, ça ne serait pas désagréable de se faire enlever à cheval par un beau chevalier !

Toute ressemblance avec des personnes ayant existé ou existant encore n'est pas le fruit de notre imagination.

Catherine

**NOUVELLE
INÉDITE**

JEU D'ENFANT

Sur la lune bleue, la guerre a toujours existé. Depuis le génocide fait par les premiers humains débarqués à l'encontre des immondes créatures pacifiques qui parasitaient ce jardin de l'Eden aux dimensions planétaires, jusqu'aux nouvelles joutes : il y eut les maigres contre les gros, les grands contre les petits, les noirs contre les blancs. Nous en étions, aujourd'hui, aux yeux bleus contre les yeux noirs.

Le paysage avait donc, bien entendu, beaucoup changé. Plus de luxuriantes forêts peuplées de fleurs exotiques, dont les ramures s'étaient élevées en volutes enchanteresses pour se répandre dans l'air chauffé par le septième soleil galactique ... Elles avaient cédé la place à des marais infâmes où grouillaient des corps convulsés sous l'action des gaz neurotoxiques, formant une légère nappe brumeuse au-dessus de ces eaux stagnantes.

Par convention, les deux camps se répartissaient dans les deux villes de la planète. En fait de ville, les bombardements constants avaient amené les autorités à laisser l'extérieur en ruines et à se réfugier dans de profondes excavations souterraines que l'on avait appelées CDP, ce qui signifiait "cavernes de protection". Certains esprits mal tournés et subversifs les avaient nommés "cercueil de putréfaction." Il est vrai que les bombardements causaient parfois l'effondrement et l'ensevelissement d'un quartier du CDP. Les consignes étaient alors de couler du béton et de murer les restes, avec leurs survivants, afin d'éviter d'éventuelles irradiations neutroniques dues à des explosions secondaires.

Bien sûr, au début, certains récriminaient parce qu'un des leurs était de l'autre côté. Les grands dictateurs, chefs suprêmes des fractions de guerre, décidèrent alors d'un amendement à la grande convention : ils autorisaient les personnes qui avaient leur famille de l'autre côté à se faire emmurer avec elle.

Aujourd'hui, la guerre devait prendre fin. Ainsi en avait décidé la grande convention : *"Tout conflit non réglé au bout de dix années lunaires (près d'un siècle de l'ancienne Terre), devait automatiquement prendre fin."* Les Grands Dictateurs devaient alors se rassembler sur la Grande Place du Déshonneur où ils signaient le registre de ceux qui n'avaient pas gagné ; leurs noms rejoignaient alors celui de dizaines d'autres illustres hommes d'état.

C'était donc aujourd'hui le jour infâme. Le dictateur aux yeux bleus avait l'air abattu dans son CDP personnel. La lame à l'œil, il s'arrêtait devant une glace, se prenait la tête à deux mains, et, se frappant violemment la poitrine,

il disait : "Pourquoi ? Pourquoi ?" Les petits lacs bleus de ses yeux libéraient alors, tels des réservoirs de barrage hydraulique soudainement rompus, un flot continu d'eau salée qui rendait ses pensées encore plus amères. "Pourquoi s'arrêter déjà après seulement dix années ? Pourquoi ?" Maudissant alors cette ignoble convention vraiment trop injuste, il se préparait quand même à l'affligeante cérémonie du traité de paix.

L'homme aux yeux noirs regardait son écran géant ; celui-ci lui livrait une vision apocalyptique de sa ville où les grandes nappes de poussière se déposaient sur les bouches d'aération-filtration des CDP.

Ses yeux fouillaient du regard les rues fantomatiques percées de crevasses fulligineuses d'où émanaient, parfois, des reflets rougeâtres de lave en fusion. Il était seul et parlait tout haut. *"Moi, Tchessnokov, issu d'une race de dictateurs terriens, je n'ai pas pu faire mieux que ça !"* disait-il en balayant d'un revers de main l'écran métallique à trois dimensions. *"Tout ce gâchis !... Il est même possible ... peu probable, mais possible, qu'un homme ayant vécu à l'extérieur ait survécu."* Ce disant il se replongeait alors dans ses rêves obscurs, son visage anguleux laissant échapper un regard extatique lorsqu'un jet de lave, bavant sur le bord d'une crevasse, éclairait la piste d'une lumière de sang.

Dans une rue, un enfant était assis. Ignorant des angoisses des grands de ce monde, il était occupé à jouer avec le corps d'un lézard. L'enfant lui maintenait la gueule ouverte par une pression bilatérale à la base de la mâchoire, et essayait alors de remplir son nouveau jouet avec de la poussière. Mais, rapidement désespéré par un sujet si peu coopératif et qui ne voulait pas déglutir, il le jeta dans une crevasse avec un grognement de mécontentement.

Les Grands Dictateurs étaient encore dans leurs quartiers mais se préparaient à partir, du vague à l'âme. Tous deux étaient alors occupés à réfléchir, à planifier, à construire, pour détruire.

L'enfant marchait à quatre pattes. Il escalada un mur effondré, buta contre un câble métallique, pleura, s'arrêta en voyant que personne ne viendrait le consoler, et repartit, imperturbablement vers un trou béant qui avait dû être, dans un lointain passé, une fenêtre.

Le petit d'homme rentra, et caracola, toujours à quatre pattes, vers une silhouette humaine étendue sur le sol : une femme gisant, morte. Ses yeux vitreux étaient comme deux miroirs d'angoisse. Son côté droit était ouvert

amplement et laissa fuir un rat qui y cherchait la sécurité relative d'un abri. L'enfant hésita un instant entre le rat et le cadavre. Mais le rat, trop pressé, fut avalé par une fissure du plancher qui venait d'apparaître. L'enfant regarda alors la morte, déjà en putréfaction. Il lui adressa un rictus de joie accompagné d'un battement de mains. Il s'approcha d'elle, l'escalada, se coucha sur elle en murmurant : "M'âââ" ce qui certifiait, certainement, d'une pensée profonde. Il reprit de plus belle : "Mâman, Mâââman", et ce disant, il attrapa une mèche de cheveux roux, qui lui resta dans la main, et qu'il mit alors dans sa bouche.

Au centre de la planète, un livre était ouvert. Depuis dix années, le livre attendait. Mais il savait que l'on viendrait le voir, il le savait parce qu'il en avait toujours été ainsi depuis l'arrivée des hommes, et qu'il en serait toujours ainsi jusqu'à leur départ. Le livre savait pourtant qu'il était haï, détesté, exécré, mais surtout il savait que personne n'oserait le toucher. Il faisait partie de la Grande Convention et personne ne viole la Grande Convention.

Deux hommes étaient en chemin pour aller le voir. Dans deux heures ils seraient là ; et, comme des dizaines d'autres, ils signeraient le registre. Comme tous les autres, avant eux, ils ajouteraient "lu et approuvé" sous la mention :

"Ma guerre ne mène à rien."

L'enfant quitta sa mère après l'avoir embrassée une dernière fois. Il se carapata alors dans une galerie, à la recherche de quelque chose d'amusant, de quelque chose qui pourrait le distraire.

Soudain, la lune trembla. Les murs du couloir s'abattirent. Le sol se fendit. L'enfant, englouti par le sol, chuta dans une galerie inférieure. Il arriva dans l'ancien Etat Major d'un Grand Dictateur aujourd'hui disparu. Le fils d'homme était aux anges. Des lumières partout. Elles clignotaient dans un chaos total, parfois accompagnées de petits sons stridents que l'enfant essayait d'imiter, brisant leur monotonie mécanique par de grands hurlements de joie. L'enfant était heureux. Il commença à escalader les cadrans aux couleurs paradisiaques.

Deux hommes arrivaient sur la grande place, la tête basse. Ils étaient vaincus, ils allaient signer. L'un pensait au suicide pour achever le déshonneur. L'autre pensait à son fils, nouveau Grand Dictateur. Son fils ferait mieux que lui, c'était sûr ! Il tuerait beaucoup d'hommes, beaucoup beaucoup d'hommes, il tuerait, détruirait, et serait vainqueur.

Les deux hommes se saluèrent et prirent les stylos pour signer.

L'enfant, des larmes de joie sur les joues, riait aux anges. Il battait des mains, criait, hurlait, gesticulait. Et, il vit le gros bouton rouge. C'était celui-là qu'il voulait. Il courut sur quatre pattes jusqu'à l'objet de son désir. Il souleva le cache transparent, et, embrassant très fort le bouton, il enclencha le mécanisme.

A la surface, deux hommes signaient un traité de paix en pensant à la prochaine guerre.

La planète explosa dans un décor apocalyptique de lave bouillante, de nuages sulfureux, de vapeurs méphitiques, de corps déchiquetés. Deux hommes moururent heureux : ils avaient réussi.

Tout était détruit.

Derhelm



IL ETAIT UNE FOIS

LE SALON DES JEUX DE REFLEXION



Le deuxième salon national des jeux de réflexion s'est tenu du 28 mars au 5 avril, porte de Versailles à Paris, dans le cadre du salon de la maquette et du modèle réduit. Les organisateurs annoncent un record d'affluence puisque 124 516 visiteurs se sont présentés cette année. Certes beaucoup d'entre eux étaient plus intéressés par les évolutions de bateaux, trains ou voitures, toujours aussi nombreuses, que par la partie "jeux de réflexion" du salon. Nombre d'entre eux ont cependant profité de leur visite pour venir s'informer sur ces "activités bizarres". Le fait que le salon se soit trouvé placé hors vacances scolaires a nettement influencé la répartition quotidienne des visiteurs et limité le déplacement des provinciaux. Les week-ends, la queue aux guichets d'entrée était impressionnante, alors que certaines journées de semaine étaient plutôt mornes, surtout du côté des JDR.



Cette semaine intense d'activités ludiques a été marquée par plusieurs événements notoires. Outre les tournois, trophées, et multiples démonstrations de jeux que nous vous annonçons dans le dernier numéro, notre



journaliste-enquêtrice-détective-observatrice toutaféindépendante- a remarqué :

- les agissements de trublions facétieux, le matin du premier avril. Juste avant l'ouverture au grand public, quelques joyeuses transmutations avaient été opérées dans le salon des JDR : certaines revues changèrent allègrement de titre (notre confrère "Infos-Jeux" s'appela ainsi pendant quelques instants "Casus Belli"), d'autres virent leurs stands affublés de décorations inhabituelles ou dépourvu de toute marchandise à présenter à une clientèle heureusement réduite. La culotte cloutée de Croc était par exemple du plus bel effet sur un mannequin tenue vert kaki, très orthodoxe.



- le règlement de comptes sanglant (bizarre, le sang coula plutôt blanc) du même Croc avec Frédéric Leygonie de "Chroniques" : excellente idée de régler une querelle au sujet de Bitume à grand coup de Chantilly. Match nul et crise de rire.

- notre confrère "Casus" arrosa avec force Champagne sa septième année d'existence, cependant que l'équipe de votre Dragon préféré se servait du même nectar pour fêter simplement sa joie de vivre (on est radieux ou on l'est pas - pop !).

C'est fini et ça recommence l'année prochaine. Cette fois, ce sera pendant une période plus favorable pour la province (vacances scolaires), du 26 mars au 4 avril (Lundi de Pâques). L'heureux gagnant du trophée "Rexton" pourra revenir comme il est parti, c'est à dire sur un magnifique scooter.

Jonhny Métal.

EXCALIBUR

DESORMAIS **3** EPEES
POUR VOTRE PASSION



EXCALIBUR METZ

34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. : 87.33.19.51

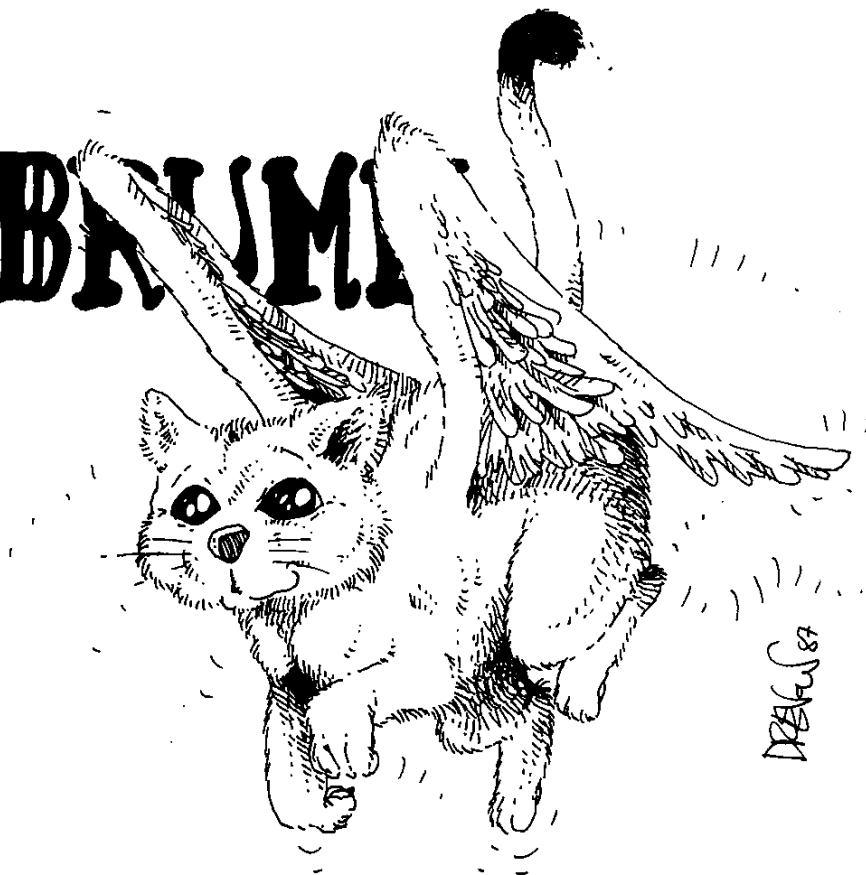
EXCALIBUR

37, rue des Bouchers
67000 STRASBOURG
Tél. : 88.35.64.12

EXCALIBUR NANCY

35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél. : 83.40.07.44

CORNEBRUME



Ce scénario a été joué au Salon National des Jeux de Réflexion

LE SCENARIO

Cornebrume est un scénario prévu pour un groupe de 5 personnages débutants comprenant au moins un haut-révérant et un bon combattant. Si le Gardien des Rêves désire donner une suite à l'aventure et en faire le prélude à toute une campagne, il est alors indispensable que l'un des personnages maîtrise également la compétence **Navigation**. Dans cette histoire, les voyageurs sont des naufragés, rejetés sur une île minuscule, repaire d'une bande de pirates. L'aventure va consister à s'emparer du vaisseau de ces derniers, seul moyen de quitter les lieux. Les circonstances leur offrant un avantage stratégique certain, c'est un exploit réalisable.

L'ILE DE CORNEBRUME

Les personnages des joueurs sont les seuls survivants d'un naufrage. Ils se trouvaient à bord d'un bateau croisant dans la mer des Brouillards (voir la carte centrale des Miroirs N° 3). Le désastre eut lieu au moment où ils doublaient les îles d'Ekassan. Brisé par une terrible tempête, le bateau sombra corps et bien. Les passagers trop lourdement armés, ou ceux qui perdirent du temps à vouloir sauver leurs biens, furent noyés sans rémission. Les personnages des joueurs ne durent leur vie sauve qu'au fait qu'ils ne portaient rien d'encombrant au moment de tomber à l'eau.

Ils ont été rejetés sur la côte Ouest de l'île de Cornebrume, sur la plage des Cormorans. Située au Nord-Est de l'archipel d'Ekassan, Cornebrume est à une demi-journée de voile de l'île voisine la plus proche. Elle fait en moyenne 3 kilomètres de long sur un bon kilomètre de large. Sa partie Nord est constituée de landes en partie marécageuses, avec une

côte rocheuse assez basse. Des brouillards rarement dissipés en font une région plutôt désolée. Sa partie Sud est un plateau couronné d'arbres (hêtres, bouleaux) entièrement ceint de falaises. La hauteur moyenne des falaises est de 20 mètres. De part et d'autre de la baie des Pirates, elles plongent directement dans la mer ; et même à marée basse il est impossible de faire le tour de l'île à pied sec. D'une manière générale, le climat de l'île est de type nordique.

Survie

Survivre va être la préoccupation immédiate des naufragés. Un à un (déterminer aléatoirement), ils reprennent conscience sur une plage de galets, éloignés de quelques mètres les uns des autres, parmi des débris de bois et les nids de centaines de cormorans. C'est l'aube (heure du Vaisseau), et la marée est au plus bas. Pour toutes possessions, ils n'ont que leurs vêtements (protection de cuir souple 1d2 maximum), une dague à la ceinture pour ceux qui la manient, et rien d'autre. Tous sont à 1/2 **Endurance** et ont perdu 1 point de **Vie**. Mais personne n'est réellement blessé. Commencer à faire tirer à tout le monde un jet de **moral** en situation malheureuse.

Rien parmi les morceaux d'épaves apportés par la mer ne présente d'utilité réelle : ni cordes, ni armes, ni vivres. Rien non plus permettant de construire un radeau.

Le problème de la nourriture peut être résolu dans un premier temps grâce aux

coquillages, aux crustacés, ou aux nombreux oiseaux si les naufragés arrivent à en tuer un à coup de pierre ou de dague. Considérer qu'un cormoran a 6 points de **Vie**, 12 d'**Endurance**, et une protection négative de -5. Pour dénicher coquillages et crustacés parmi les rochers découverts par la marée, réussir un jet de **Survie en extérieur** ou de **Navigation** à 0. Utiliser la caractéristique **Tir** (parce que moyenne de **Vue** et **Dextérité**). Chaque jet réussi au bout de F.T. **EMPATHIE** x 10 mn permet de récolter 1 point de sustentation. Un cormoran peut valoir 4 points de sustentation ; mais le problème consistera à allumer le feu. Le combustible ne manque pas (algues sèches, roseaux), mais les naufragés n'ont pas de briquets. Pour produire une étincelle en frottant des morceaux de bois ou des cailloux l'un contre l'autre, il faudra réussir un jet de **Dextérité/Survie en extérieur** à -8 au bout de F.T. **Dextérité** x 10 mn.

Le vrai problème sera l'eau douce. Même s'ils dorment, tant qu'ils n'auront pas bu, les personnages ne pourront pas récupérer plus des trois quarts de leur **Endurance**. Or aucune source n'est visible le long de la côte.

LE FELORN

Un secours inattendu va se présenter sous la forme d'un Félor : un petit chat ailé et doué de parole. Dans tous les cas, en fonction des circonstances, c'est au Gardien des Rêves de décider quand le Félor



scénario pour : Rêve de Félor

par Denis Gerfaud

doit apparaître, mais au plus tard avant la fin de la première journée, ou dès que les naufragés commenceront à s'aventurer vers la partie Sud de l'île.

Le Félor est la mascotte des pirates. Il "appartient" théoriquement au capitaine Altimadre ; mais comme il déteste la mer et l'eau en général, il se débrouille toujours pour disparaître au moment où les pirates s'appêtent à partir en expédition. De fait, l'animal n'a aucune "moralité" ni attachement véritable envers personne. Il adore le poisson frais, les crevettes et autres crustacés. Or les pirates ne le nourrissent ordinairement que de couennes de lard. Comme il répugne à pêcher lui-même, c'est-à-dire se mouiller, il est prêt à se lier d'amitié avec quiconque lui fournira son mets favori - et à rester fidèle tant que tombera la provende.

C'est ainsi, pour peu qu'on l'accueille bien, que le Félor répondra innocemment à toutes les questions qu'on lui posera. Se souvenir toutefois, pour bien rester dans le rôle, que le Félor n'est qu'un animal (même s'il sait parler), que la plupart des concepts humains le dépassent, qu'il n'a pas une très bonne mémoire, et qu'il ramène toujours tout à sa préoccupation personnelle : le poisson et les crevettes. Les personnages pourront apprendre les faits suivants :

Ils se trouvent dans une petite île dépourvue de village ni d'aucune habitation. Le Félor vit cependant avec des hommes, dans de grandes cavernes creusées dans

la falaise et pourvues de meubles, de lampes, de tapis, etc. Les hommes en question vont et viennent à bord d'un grand bateau. Ils sont souvent absents plusieurs jours. Parfois, quand ils reviennent, ils traînent avec eux des hommes ou des femmes enchaînés. D'autres fois, ils se partagent de petites rondelles de métal brillant ; ils ont l'air alors très contents ; ils chantent fort et ils boivent de l'"eau qui brûle". Celui qui parle le plus fort et devant qui les autres se taisent s'appelle **capitaine Altimadre**. Il a un anneau doré dans une oreille, de grandes bottes rouges et une longue épée ...

En réussissant **Intellect/Légendes** à -2, les personnages pourront avoir la confirmation de ce qu'ils ont probablement déjà dû deviner : le capitaine Altimadre est le chef d'un vaisseau pirate redouté : l'**Ecume des Mers**. Quand ils font des prisonniers, ce n'est que dans le but d'obtenir une rançon. Jusqu'à présent nul n'a su où était leur repaire.

Le Félor sera incapable de dire avec exactitude le nombre total des pirates. Mais les personnages pourront déduire qu'ils sont plus de 10 et moins de 15. Enfin, fait essentiel, le grand vaisseau est actuellement absent (c'est pourquoi le Félor vagabonde dans l'île) et trois pirates seulement gardent actuellement les cavernes en l'absence d'Altimadre. Le Félor en est sûr : il sait au moins compter jusqu'à trois.

"Si vous voulez, conclura-t-il, je peux

vous conduire. Il y a de l'eau à boire et du lard à manger ... Ils seront sans doute surpris en vous voyant arriver, mais vous n'aurez qu'à leur offrir des crevettes ..."

Quoi qu'il en soit, les naufragés devraient en conclure que l'occasion est inespérée. Ils sont certes peu armés, mais la magie aidant, il ne devrait pas être difficile de réduire trois hommes à l'impuissance. Ensuite, bénéficiant de la surprise et de l'avantage stratégique, ils devraient pouvoir préparer un efficace comité d'accueil pour le retour de l'Ecume des Mers.

Les falaises ne posent pas de problème aux ailes du Félor. En ce qui concerne les personnages, la seule voie d'accès au plateau est une vaste échancrure d'éboulis, situé à peu près au centre (endroit marqué d'une flèche sur le plan). Le Félor peut les y guider. Pour redescendre dans la baie des Pirates, un escalier grossier est taillé au flanc de la falaise. Ces accès ne présentent aucune difficulté majeure. Partout ailleurs, l'escalade de la falaise verticale est **extrêmement difficile** (difficulté - 8).

LES CAVERNES

Vue du large ou du haut des falaises, la baie des Pirates semble déserte. Rien n'y indique, extérieurement, l'activité qui s'y déroule. Au début de sa carrière, Altimadre découvrit le lieu par hasard et n'eut plus tard qu'à s'en réjouir. Aux cavernes naturelles succèdent en effet de véritables salles creusées dans le roc, avec des

plafonds voûtés, des bas-flancs de pierre, des embrasures de portes, des trous d'aération, des escaliers ... bref, un véritable repaire souterrain parfaitement agencé. Ce fut probablement le lieu de retraite d'un puissant haut-révant que le Grand Réveil des Dragons démantela en partie et alla perdre quelque part en mer à la fin du second Age ... Sans être véritablement dissimulées, les entrées des cavernes A et B ne sont pas visibles de la plage ; il faut s'en approcher d'assez près pour les découvrir.

Caverne A

1. L'entrée de la caverne se trouve au fond d'une faille de près de 10 mètres de large au départ, allant se rétrécissant jusqu'à 4 mètres. C'est une grotte naturelle, tapissée de sable fin. Le plafond est à environ 5 mètres au centre. Les pirates y entreposent leur bois de chauffage (qu'ils vont chercher au sommet du plateau) ; c'est également là qu'ils préparent et réparent certaines pièces détachées du vaisseau. On y trouve des voiles de rechange, toutes sortes de cordages de différentes grosseurs, et des outils de charpenterie : 3 hachettes (+ dom + 1), 3 maillets (masses légères, + dom + 1) et une grande scie de scieur de long.

2. De nombreux boyaux partent de la caverne, se terminant en cul de sac. Certains servent de latrines improvisées aux pirates. Le boyau N° 2, que rien ne distingue des autres, sert de sortie de secours à la salle N° 5. La porte tout au bout est verrouillée, difficulté - 3.

3. Cette première pièce véritable, au plafond voûté à 4 mètres, est la salle commune des pirates. Elle est meublée de deux longues tables, de bancs et d'une dizaine de tabourets. Le sol de pierre est recouvert de tapis un peu usés (ancien butin) mais témoignant du désir d'un certain confort. Des torchères sont scellées dans les murs. Contre le mur Nord, un grand coffre non verrouillé contient 12 chandeliers de bronze, 2 lanternes à huile, 20 écuelles d'étain et 20 coupes de même métal, 2 grandes nappes de brocart passablement tachées de graisse, et un paquet de 50 bougies de cire blanche.

4. C'est ici la cuisine. Deux fourneaux, situés sous des trous d'aération communiquant avec le sommet de la falaise, servent à la préparation des repas. On y trouve, outre tout le matériel classique qu'on peut trouver dans une cuisine, 2 grands barils d'eau douce, 2 petits tonnelets de 25 litres contenant du vin, et de la nourriture (poisson salé, lard, haricots secs, etc) pour 200 points de sustentation. Quatre couteaux de cuisine peuvent être considérés comme des dagues de mêlée, avec un + dom de 0 seulement.

5. C'est ici que dorment les pirates. Des bas-flancs avec des paillasses et des couvertures sont prévus pour une vingtaine de personnes. Certains des pirates ont dissimulé leurs économies personnelles dans des caches secrètes creusées sous les bas-flancs. Ces caches sont au nombre de 5 et les pierres qui les recouvrent sont

bien jointives. Pour les découvrir, il faut procéder à une fouille active et réussir un jet de **Vue/Maçonnerie** à -1. Chaque cache contient 3d6 pièces d'argent et 1d4 + 1 pièces d'or. Les deux portes sont verrouillées, difficulté - 3.

6. Cette salle, la plus belle de toutes, est la chambre du capitaine Altimadre. On y trouve tapis et tapisseries, un grand lit aux couvertures de soie, une table, un fauteuil, et des bibelots (chandeliers de bronze, coupes) pour une valeur de 50 PO et un encombrement de 5 points. Mais aucun trésor véritable. Le coffre du capitaine Altimadre, en effet, ne le quitte jamais, et se trouve actuellement dans sa cabine de l'Ecume des Mers ... Dans l'angle Sud-Est, la tapisserie tendue sur le mur dissimule une petite porte basse. Cette porte est en bois, mais verrouillée, difficulté - 3.

7. De l'autre côté de la porte dérobée, après un court palier, un escalier étroit plonge tout droit dans les ténèbres. Noter que la porte n'est "secrète" que par rapport à la chambre N° 6 ; elle est parfaitement visible du côté de l'escalier.

8. Après un escalier en colimaçon assez large, environ 1,5 mètre, et une dénivellation de près de six mètres, on arrive à un couloir sur lequel donnent 3 portes verrouillées, difficulté - 3.

9. C'est ici que les pirates entreposent le butin encombrant avant d'aller l'écouler vers les villes portuaires du Sud. On y trouve principalement : 8 pièces de brocards (25 PA et 4 points d'ENC chacune) ; 20 amphores d'huile d'olive (5 PA et 10 points d'ENC chacune) ; 7 bonbonnes de 5 litres d'un vin noir et épais venant de la cité des Treize Plaisirs (**Goût/Commerce** à 0 permet de le juger ; 20 PA et 3 points d'ENC par tonnelet) ; une grosse bourse de cuir contenant 10 doses d'Herbe de Lune de qualité 5 ; et une caisse contenant 120 brins de Béli-dane (+ 6). Enfin, les naufragés seront heureux d'y découvrir un mini arsenal : 4 épées courtes, 2 épées longues, 2 épées bâtarde, 8 javelots, un arc et deux carquois de 12 flèches, 3 hallebardes, deux armures de cuir rigide renforcé de plaques (1d4 + 2) pouvant convenir à des personnages de **Taille** 10 à 12, et 3 boucliers moyens.

10. La porte est non seulement verrouillée, mais extérieurement barrée d'une grosse planche clouée. **Vue/Charpenterie** à 0 permet de constater que le barrage est relativement récent. Qui plus est, des runes pointues, assez malhabilement tracées, s'y étalent à la peinture rouge. **Intellect/Lire et écrire** à 0 permet de déchiffrer : **défense absolue d'entrer ...** De l'autre côté, c'est le silence complet. Cette pièce servit autrefois de geôle à un ennemi de l'ancien propriétaire. Le prisonnier y mourut en proie à une haine féroce. La geôle ne contient que le squelette du prisonnier, presque réduit à l'état de poudre parmi les débris de chaînes rouillées ; mais le fantôme de sa **haine** y stationne toujours. En visitant autrefois

les lieux, Altimadre n'échappa que par miracle à l'entité de **cauchemar**. C'est lui qui fit barrer la porte et inscrire l'avertissement. Toutefois, ses compagnons ayant changé au fil des expéditions et des revers de fortune, aucun pirate actuel ne sait ce qu'il y a derrière la porte (hormis Altimadre lui-même). La plupart imaginent qu'il s'agit du trésor secret du capitaine. La **Haine** possède 16 points de rêve.

11. Cette longue salle comporte de multiples chaînes scellées dans les murs. C'est là que les pirates enferment leurs prisonniers quand ils en ont. Il n'y en a pas actuellement (à moins que le Gardien des Rêves ne désire en profiter pour introduire ici un personnage non joueur pouvant servir d'amorce à un autre scénario pour donner une suite à cette aventure). La porte Nord (qui se pousse) est non seulement verrouillée, mais bloquée de l'autre côté par des éboulis. Il est impossible de l'ouvrir de ce côté-ci.

12. Des éboulements interrompent ici le complexe souterrain qui devait autrefois se prolonger plus loin. Dernier vestige de l'ancien propriétaire, un piège surnois se trouve à l'entrée du couloir qui mène à l'escalier N° 7. C'est une dalle carrée de près de deux mètres de côté, pouvant basculer sur un axe central, et couvrant un puits de 10 mètres de profondeur. Les pirates découvrirent le piège en en faisant eux-mêmes les frais. Depuis, ils l'ont remis en position, prêt à fonctionner une fois encore. On peut le détecter par un jet de **Vue/Maçonnerie** ou **Srv en sous-sol** à -1 au minimum (tout dépendant de l'éclairage). Si le piège fonctionne, un jet de **Volonté** à 0 (+ ou - le moral) suivi, s'il est réussi, d'un jet de **Agilité/Acrobatie** à -6 permet quand même de se rattraper in extremis. Sinon le jet d'encaissement pour la chute est à +11 (protection d'armure applicable : 1d2 maximum). Tous les pirates connaissent l'existence du piège. Il est possible d'aller de 12 en 17 (et réciproquement) sans déclencher le piège, en longeant étroitement la paroi Ouest.

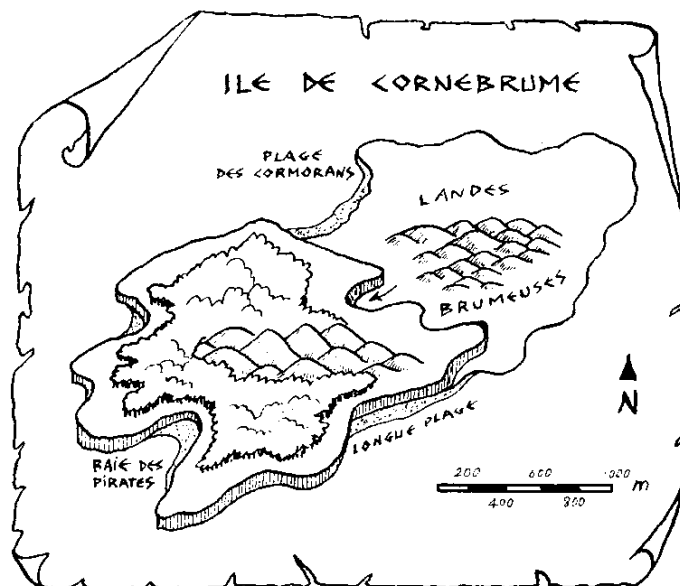
Vers l'Ouest, un tunnel irrégulier de près de 160 mètres de long mène aux cavernes B.

Cavernes B

Ces grottes naturelles tapissées de sable sont vides de meubles ou d'objets. Leur seul intérêt est d'offrir une large source d'eau pure qui suinte de la paroi et s'infiltre ensuite dans le sol. C'est là que les pirates s'approvisionnent en eau douce. Tout au fond, un boyau présentant de grossières marches naturelles s'enfoncé progressivement dans la falaise et finit par rejoindre le complexe A.

LES PIRATES

Comme affirmé par le Félorin, il n'y a que 3 pirates dans les cavernes en l'absence de l'Ecume des Mers : Braque, né au Serpent ; Trogne, né à la Lyre ; et Grogneux, né au Château-Dormant. Tous ont les mêmes caractéristiques et compé-



tences, sont vêtus de vêtements valant pour une protection de 1d2, et sont armés d'une dague et d'une épée courte. En l'absence du capitaine, c'est Braque le responsable. C'est lui, entre autres, qui porte à sa ceinture le trousseau des clés des salles 5, 9 et 11. (10 et 6 sont conservées par le capitaine). La localisation des pirates dépendra de l'heure à laquelle arriveront les naufragés et à la manière dont ils s'y prendront pour investir les lieux. D'une manière générale, cependant, ils ne sont aucunement sur la défensive, et pas spécialement vigilants. Qu'ont-ils à craindre, sur cette île déserte ?...

Mais attention ! le Féorn est un animal "innocent" ! Si les naufragés n'y prennent pas garde, il les quittera arrivé sur la plage, et s'envolera vers la caverne pour aller annoncer joyeusement aux pirates que "de bons amis arrivent ..."

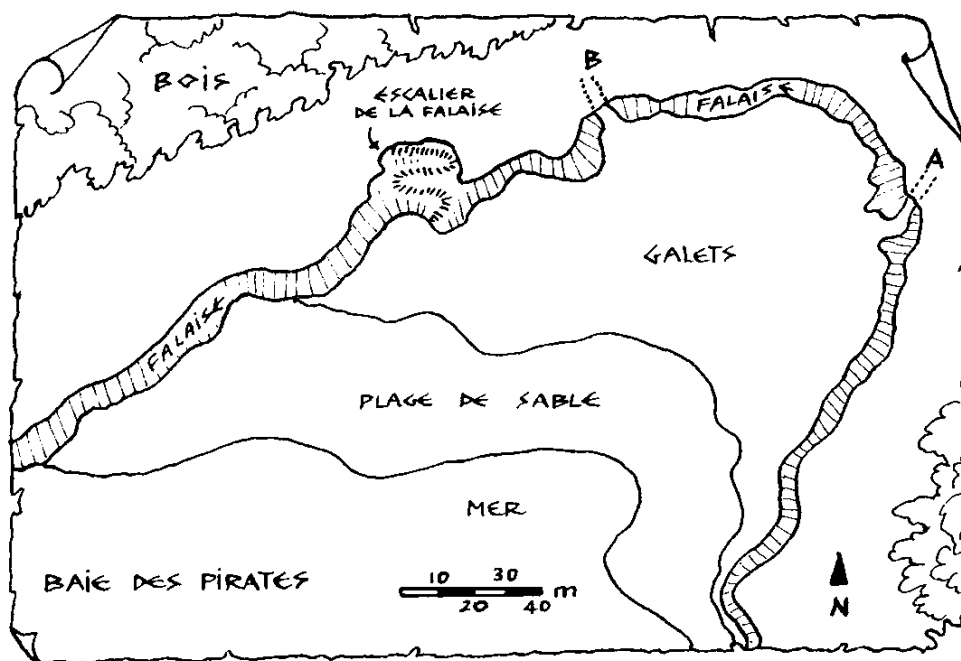
Dans cette éventualité, il sera plus difficile de surprendre les gardiens.

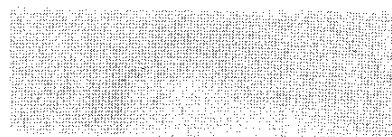
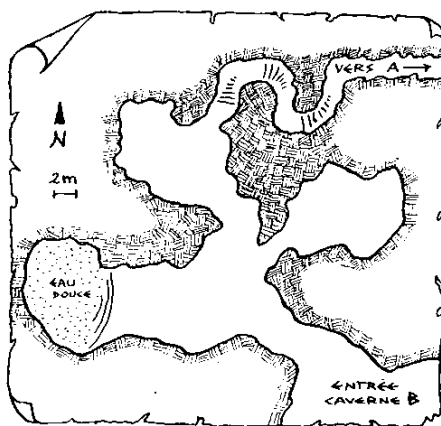
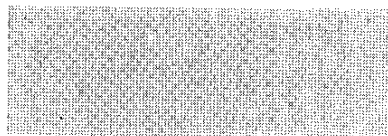
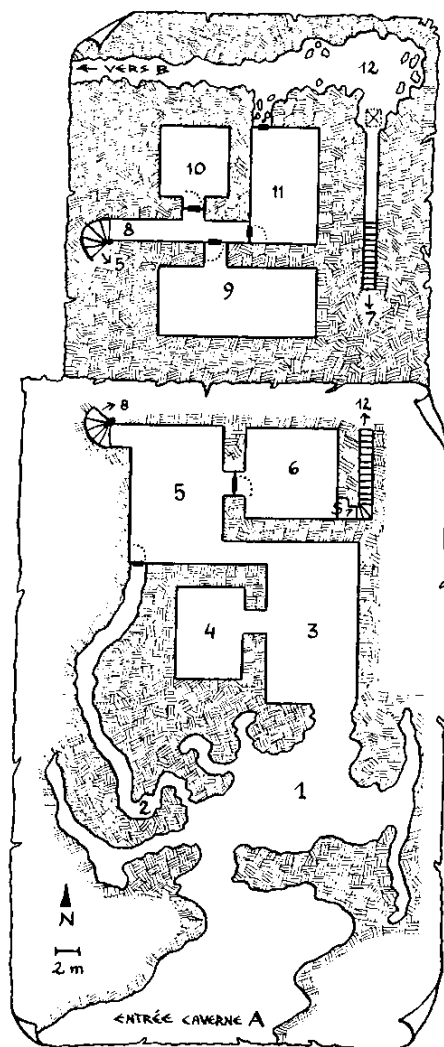
Redoutant les foudres d'Altimadre (qui ne leur fera pas de cadeau), les trois pirates se défendront avec la férocité du désespoir. Il n'y aura reddition que si deux d'entre eux tombent et le dernier est blessé gravement. Celui-ci répondra alors aux questions. Il n'aura de toutes façons pas grand-chose à avouer. Ce sont des pirates. Ils nichent dans ces cavernes depuis plus de 10 ans. L'Ecume des Mers ne devrait pas tarder à rentrer de sa dernière expédition. A bord se trouvent le capitaine Altimadre, le second Azello, un jeune homme blond au regard froid et cruel, et 8 autres hommes. Capitaine et gardiens compris, les pirates sont actuellement au nombre de 13.

LE RETOUR

DES PIRATES

C'est le lendemain soir, au début de l'heure de la Lyre (à marée haute) que l'Ecume des Mers apparaîtra dans la baie. Le capitaine fera jeter l'ancre à 50 mètres du rivage. Dix minutes plus tard, le canot sera mis à l'eau. A son bord, souquant vers la plage, se trouveront le second, Azello, et 4 pirates. Théoriquement, dès qu'ils auront abordé les galets, cependant que le second et trois hommes se dirigeront vers les cavernes, le quatrième pirate retournera chercher le capitaine et les 4 derniers hommes. Le canot peut contenir 6 personnes. Le temps qu'on rembarque, le canot devrait être de retour 10 minutes plus tard. Mais naturellement, tout dépendra des actions des personnages des joueurs et de la façon dont ils auront prévu d'accueillir le retour des pirates.





Tous les pirates ont les mêmes caractéristiques, compétences et armement, que les trois premiers. Altimadre et Azello ont chacun deux dagues et une épée longue. Il y a 6 arbalètes à bord de l'Ecume des Mers. Normalement, les pirates ne transportent jamais ces armes à terre. Mais là encore, tout va dépendre de la façon dont les personnages forceront les pirates à réagir.

Altimadre est mécontent. Son expédition n'a rien donné. Le mauvais temps et la tempête de l'avant-veille l'ont contraint à se réfugier dans une anse. Puis il a même dû fuir devant une galère fortement armée. Son humeur est actuellement massacrant. Il a envie de se défouler ; et ses hommes filent tout doux devant lui.

Face aux personnages des joueurs, il n'y aura pas de quartiers si les pirates sont vainqueurs. Azello, le second, a l'air d'un jeune homme efféminé avec ses longs cheveux blonds et ses grands yeux bleus. En réalité, il est dur, cruel, sadique. Les pirates le craignent peut-être encore plus que leur capitaine. S'ils ont le dessous, Altimadre et Azello se battront jusqu'à la mort, et aucun pirate ne se rendra tant que les chefs seront debout. Mais si ces derniers tombent, tous les pirates survivants acceptent de se rendre.

L'ECUME DES MERS

C'est une grande nef de 30 mètres de long, 9 mètres de large, 5 mètres de tirant d'eau et 1,5 mètre de franc-bord. Le grand mât supporte deux larges voiles carrées et le mât de beaupré deux voiles d'étai triangulaires. Sa maniabilité de base (difficulté ajustant le jet de **Navigation**) est de 0. Lors des manœuvres, seul le capitaine ou celui qui dirige joue un jet de **Navigation**. Utiliser comme caractéristique la moyenne de **Intellect** + **Empathie**. Pour le choix des ajustements, c'est au Gardien des Rêves de juger en fonction des circonstances et en se référant à la table générale des difficultés. Par bon vent favorable, l'Ecume des Mers peut atteindre la vitesse de 18 km/heure draconique.

1. Cabine du capitaine. La cabine est meublée sobrement. Table et lit sont armés au plancher. Les hublots latéraux sont obturables de l'intérieur par des volets et font 50 centimètres sur 60. Un grand coffre de bois contient des vêtements de rechange, mais aucun objet de valeur. Sur la table, sous un gros galet, se trouve une carte maritime de la région. Il faut réussir **Intellect/Navigation** à - 2 pour la comprendre parfaitement. Les lambris du fond, côté poupe, peuvent coulisser pour laisser accès au cabinet secret N° 5. Réussir **Vue/Charpenterie** à 0 pour le comprendre.

2. Cambuse et arsenal. On y trouve la réserve de nourriture et d'eau douce, et de quoi préparer les repas. Un râtelier d'armes contient 6 arbalètes et une profusion de carreaux.

3. Cabine du second. Cette cabine est occupée diagonalement par le mât de beaupré. Elle est aussi sobre que celle du capitaine. Azello garde son trésor personnel dans un coffret caché sous son lit. Il en conserve la clé sur lui. La serrure est de difficulté - 5.

4. La cale. On y accède par l'écotille au moyen d'une échelle de corde. Outre le butin, quand il y en a, et les pièces de rechange pour le navire (cordages, voiles, tonneaux de goudron, etc), c'est là que sont tendus les hamacs des hommes d'équipage. On y trouve également les coffres contenant leurs affaires personnelles (de peu de valeur).

5. Cabinet secret. C'est là que se trouve le trésor d'Altimadre, dans un coffre de bronze fermé par deux serrures, chacune de difficulté - 7. Selon la suite qu'il veut donner à cette aventure, c'est à chaque Gardien des Rêves de déterminer la teneur exacte du trésor, de même que celle du coffre du second. Les deux clés du coffre de bronze ne se trouvent pas sur le capitaine, mais dans une autre cachette secrète, dissimulée dans le coffrage qui laisse passer les tringleries du gouvernail. Il faut réussir un jet de **Vue/Charpenterie** à - 4 pour la découvrir. A moins d'être contraint par la magie, Altimadre n'avouera jamais où se trouvent les clés. Le coffre pèse plus de 50 kilos et ne peut être forcé par des moyens naturels. Si l'on utilise une transmutation élémentaire (métal en eau, par exemple) pour en venir à bout, se souvenir que ces zones sont **fixes**. Or, même sur son ancre, le bateau a toujours tendance à bouger quelque peu. Même si le magicien centre sa zone en croyant n'affecter que la paroi du coffre, il y a fort à craindre que, par un mouvement du bateau, la zone aille détruire tout le métal précieux qui se trouve à l'intérieur.

NOTES

Tout l'intérêt de ce scénario repose sur le Félon et sa personnalité. Le Gardien des Rêves doit particulièrement s'appliquer en jouant le rôle : gentil, affectueux, mais écorché et gaffeur.

Au retour de l'Ecume des Mers, le Félon a toujours l'habitude de venir accueillir les occupants du canot dans l'espoir d'un peu de poisson. C'est un rite auquel il ne manque jamais. Azello et les pirates y sont habitués. Si, craignant qu'il ne gaffe, les personnages des joueurs neutralisent l'animal, le second sera surpris de son absence. Instinctivement, les pirates seront plus méfiants... D'un autre côté, le laisser aller comporte des risques encore plus évidents. Le chapitrer et lui faire comprendre qu'il ne doit pas trahir les nouveaux venus est possible, mais cela requiert un fort tribu de crevettes ! Les personnages ont intérêt à ne pas perdre patience.

Enfin, il se peut que les naufragés choisissent de ne pas attendre le retour de l'Ecume des Mers. Dans la caverne N° 1, il y a tout ce qu'il faut pour construire un radeau ; et pour peu qu'il y en ait qui

maîtrisent la compétence **Navigation** et **Charpenterie**, la construction d'un tel radeau est réalisable en quelques heures. Dans l'éventualité où les voyageurs reprendraient prématurément la mer, deux solutions s'offrent au Gardien des Rêves : soit une nouvelle tempête les jette sur des récifs ; et on n'en parle plus ... soit, solution plus intéressante, ils se font bientôt repérer par l'Ecume des Mers sur le chemin du retour. Malheureusement pour eux, cette fois, l'avantage stratégique sera loin d'être de leur côté ...

Caractéristiques du Féloern

TAILLE 02 / VIE 06
CONSTITUTION 09
ENDURANCE 14
FORCE 03 / + dom - 4
PERCEPTION 17
Protection - 4
VOLONTE 06
VITESSE -/14/30
REVE 13
VITESSE EN VOL 28

Griffes 09 niv + 2 - init 06 + dom - 3
Esquive 16 niv + 5

Discrétion 16 niv + 4/ Se cacher 18 niv + 8

Caractéristiques des pirates

TAILLE 10 / VOLONTE 10
VIE 11 / CONSTITUTION 12
EMPATHIE 10 / ENDURANCE 21
FORCE 12 / REVE 11
+ dom 0 / AGILITE 12
Mêlée 12 / Protection d2
DEXTERITE 11 / Tir 12
VITESSE 12 / VUE 13
Lancer 12 / OUÏE 10
Dérobée 11

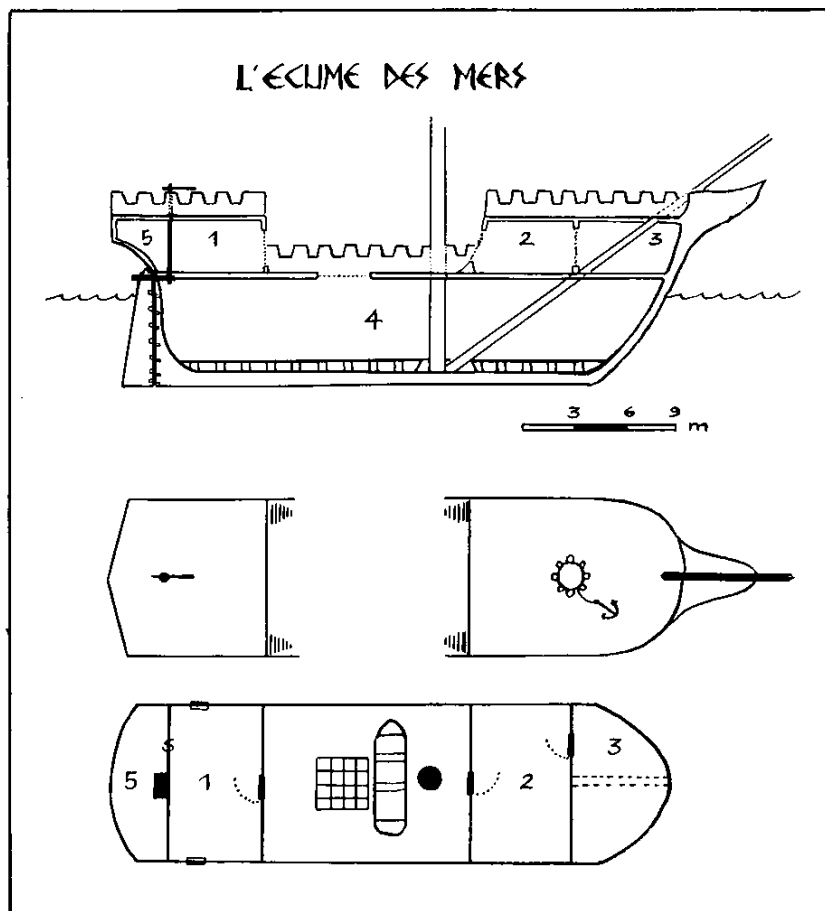
Epée 1 main niv + 3 - init 09 - + dom + 2 (épée courte)
Dague mêlée niv + 3 - init 09 - + dom + 1
Dague de jet niv + 3 - init 09 - + dom 0
Corps à corps niv + 3 - init 09 - + dom (d4)
Arbalète niv + 3 - init 09 - + dom + 3
Esquive niv + 3

Discrétion, Se cacher, + 3/ Escalade, Course, Saut + 6/ Charpenterie + 1/ Premiers soins 0/ Acrobatie 0/ Natation 0/ Navigation + 3/ Lire et écrire - 4

Note. Déterminer aléatoirement l'heure de naissance des 8 derniers pirates.

ALTIMADRE, né à l'heure du Serpent, 38 ans, 1,80 m, 82 k, brun, yeux noirs.

TAILLE 13 / VOLONTE 15
VIE 14/ APPARENCE 12
INTELLECT 11 / ENDURANCE 29
CONSTITUTION 14/ EMPATHIE 13
+ dom + 1 / FORCE 14
ELOQUENCE 12 / Protection d2
AGILITE 14 / REVE 12
VITESSE 14 / DEXTERITE 13
CHANCE 13 / VUE 15
Mêlée 14 / OUÏE 11
Tir 14 / ODORAT 09



Lancer 14 / GOUT 08 / Dérobée 10
Epée 1 main niv + 5 - init 12 - + dom + 4 (épée longue)
Dague mêlée niv + 5 - init 12 - + dom + 2
Dague de jet niv + 5 - init 12 - + dom + 1
Corps à corps - niv + 5 - init 12 - + dom (d4 + 1)
Arbalète niv + 3 - init 10 - + dom + 3
Esquive niv + 5
Discrétion, Se cacher, + 4/ Escalade, Course, Saut, + 7/ Charpenterie + 2/ Premiers soins + 3/ Acrobatie + 4/ Natation + 4/ Navigation + 10/ Lire et écrire + 1

AZELLO, né à l'heure de la Lyre, 28 ans, 1,75 m, 69 k, blond, yeux bleus.

TAILLE 10 / VOLONTE 14
VIE 12 / APPARENCE 13
INTELLECT 12 / ENDURANCE 26
CONSTITUTION 13 / EMPATHIE 13
+ dom 0 / FORCE 12
ELOQUENCE 10 / Protection d2
AGILITE 15 / REVE 15
VITESSE 12 / DEXTERITE 13
CHANCE 14 / VUE 13
Mêlée 13 / OUÏE 11
Tir 13 / ODORAT 12
Lancer 12 / GOUT 10
Dérobée 13

Epée 1 main niv + 4 - init 10 - + dom + 3 (épée longue)
Dague mêlée niv + 4 - init 10 - + dom + 1
Dague de jet niv + 4 - init 10 - + dom 0

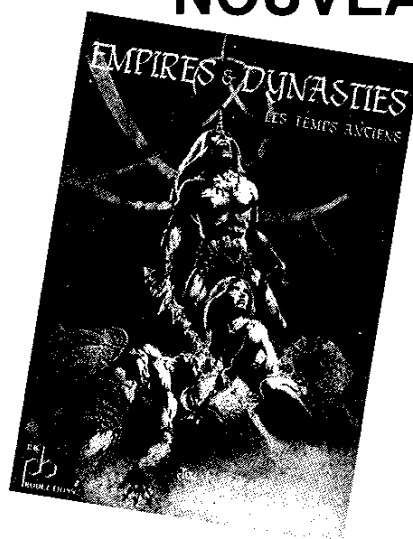
Corps à corps niv + 4 - init 10 - + dom (d4)
Arbalète niv + 3 - init 09 - + dom + 3
Esquive niv + 4
Discrétion, Se cacher + 6/ Escalade, Course, Saut, + 7/ Charpenterie + 1/ Premiers soins + 6/ Acrobatie + 4/ Natation + 4/ Navigation + 8/ Lire et écrire + 2
Médecine 0/ Chirurgie + 4.

Denis GERFAUD



EMPIRE & DYNASTIE

(P.B. Productions)



Encore du Médiéval Fantastique diront certains joueurs en regardant la superbe boîte d'Empire et Dynastie, illustrée par CAZA. Oui, encore du Médiéval Fantastique, et pourtant, le jeu de Patrick DURAND-PEYROLES, que nous vous présentons en avant-première dans nos colonnes il y a un an, mérite qu'on lui consacre une attention plus soutenue. Après lecture du premier livret de règles, intitulé "les Temps anciens", figurant dans la première boîte de base (il en faut deux pour bénéficier vraiment de toutes les possibilités initiales du jeu), notre intérêt a été accroché par les points suivants, qui constituent à la fois force et faiblesse du système proposé :

-tout d'abord, cocorico !, il s'agit d'un jeu français et non d'une traduction, et cela (même si ce n'est pas une garantie en soi) éveille notre sympathie. L'auteur, Patrick Durand-Peyroles, commence à être bien connu dans le milieu ludique français. Il a animé de nombreuses démos de son jeu, aux salons 86 et 87, ainsi qu'aux Semaines de l'Hexagone, l'été dernier. Cartographe de métier, il réalise de magnifiques cartes "à l'ancienne" (cf poster de la brochure Trégor, ou carte en couleurs de "Amodan" dans la boîte d'Empire & Dynastie).

-à côté d'un système de simulation assez classique, Empire & Dynastie joue à fond la carte de la "campagne" introduisant la notion jusque là peu utilisée dans les jeux de rôles, de lignée familiale et de descendance. Le but du personnage que vous allez créer sera bien entendu de survivre et de triompher des multiples périls qui l'attendent, mais son objectif principal sera surtout de

permettre à ses descendants de s'élever peu à peu dans la hiérarchie sociale. A la mort d'un personnage, le joueur incarnera l'un de ses descendants directs, et ainsi de suite jusqu'à la gloire suprême ou à l'extinction de la lignée. Comme nous le disions plus haut, ce point constitue à la fois l'un des attraits principaux du jeu, ainsi qu'une de ses faiblesses. Pour qu'une partie d'Empire et Dynastie prenne vraiment toute sa saveur, il est souhaitable qu'elle soit suivie, et si possible avec le même groupe de joueurs, correspondant à l'environnement social du personnage. Privé de cette dimension "campagne", le jeu perdra l'un de ses atouts importants, et c'est dommage.

-l'univers de référence d'Empire & Dynastie n'est pas une oeuvre littéraire, mais un monde, la planète Réah, créé spécialement pour les besoins du jeu. La tentative est courageuse (nous n'avons pas eu cette audace pour le monde de Trégor, préférant l'adapter à des règles déjà existantes). Pour qu'elle aboutisse, il faudra que les utilisateurs puissent disposer de nombreuses aides de jeu relatives à leur Univers. N'ayant point les références des livres de Tolkien, de Leiber ou de Moorcock, qui sont les supports fréquents du "Médiéval Fantastique", il sera plus difficile pour le joueur de réaliser pleinement toutes les dimensions de son personnage, si les informations complémentaires ne suivent pas. Heureusement, l'auteur et l'éditeur annoncent déjà de nombreux suppléments, ainsi que la publication d'une revue spécialisée sur la question. Seuls ces additifs permettront véritablement de mesurer si le pari engagé par

l'auteur est gagné ou non.

Quelques mots sur le premier livret disponible. Le "Monde de Réah" contient toutes les informations utiles sur la création du personnage et de ses ascendants, la description du système de simulation proposé ainsi que les références de base concernant l'Empire de NEY-DORA et le continent d'AMODAN. Sont jointes au livret, la carte de ce continent, ainsi que des feuilles de personnage. La partie des règles concernant mythologie et religions figurera dans un second livret, fourni dans une deuxième boîte (de base elle aussi, nous le précisons, car les explications fournies à ce sujet ne sont pas très claires). La mise en page est agréable et l'approche du jeu, facilitée par de nombreuses explications, est relativement simple, bien que l'utilisation de certaines tables ne soit pas toujours évidente. De nombreux plans viennent agréablement l'ensemble.

EN CONCLUSION

Nous aurons l'occasion de reparler plus en détail des aspects techniques de ce jeu. A priori nous l'avons trouvé intéressant. Le rapport qualité prix est satisfaisant. Peut-être aurait-il été souhaitable de livrer un ensemble un peu plus complet dans la première boîte, mais cela aurait eu certainement une influence néfaste sur le prix. A la fin de ce premier "banc d'essai" nous restons un peu sur notre faim, mais ceci n'est pas à interpréter comme un jugement négatif. Le jeu de Patrick Durand-Peyroles ouvre de nombreuses perspectives, et nous sommes impatients de connaître tous les développements annoncés.

Paul Chion

SALON DES JdR



BANC D'ESSAI

CHILL

(SCHMIDT INTERNATIONAL)

Déjà présenté au Salon du jouet, Chill, initiation et extension au jeu d'épouvante (2 boîtes distinctes pour le jeu de rôle), est maintenant disponible dans tous les magasins. Le jeu existait en version anglaise depuis un certain temps, et il est pratiqué déjà dans beaucoup de clubs. La traduction devrait, comme pour beaucoup d'autres jeux, nettement élargir sa diffusion. La boîte a abandonné sa livrée jaune et marron, pour des tons bleus et verts assez agréables, la carte du monde a transité de la boîte de base à l'extension, mais à part ces deux détails, la version française est conforme en tous points à sa grande soeur d'outre-atlantique.

LOUPS GAROUS, VAMPIRES and Cie

Le contexte de Chill ? Littérature et cinéma donnant le grand frisson, ambiance 1920 comme dans l'Appel de Cthulhu auquel il est difficile de ne pas songer. Les références ne sont point limitées à l'univers délirant d'un seul auteur, fût-il génial comme Lovecraft. Robert Bloch, Dracula et le cinéma de minuit pourront se côtoyer sans problème dans vos scénarios et vos personnages auront fort à faire avec les goules, vampires, zombis, qui hantent les tranquilles manoirs de Chill. En ce qui concerne la présentation générale du jeu, il faut noter qu'un effort important a été fait pour que Chill soit réellement un jeu d'initiation, facilement accessible à des débutants. Pour vous lancer dans l'aventure, MJ débutants, il vous suffira de lire un fascicule intitulé "Lisez moi en premier" (au moins c'est clair !) puis de vous attaquer au premier scénario "Terreur sur la Maison Warwick" qui est spécialement décortiqué pour vous venir en aide.

La méthode n'est pas mauvaise, nous l'avons testée sur quelques âmes innocentes... Pour une fois, le terme "initiation" n'est pas usurpé. Nous insistons sur ce point car il est important, mais cela ne veut pas dire que Chill soit un jeu simpliste, réservé aux seuls débutants. Au contraire, le contexte ne nous paraît pas évident pour des joueurs trop jeunes, et le jeu ne sera véritablement intéressant que si le Maître d'Univers est suffisamment expérimenté pour faire passer "le frisson indispensable". Chill est aussi un jeu où le "role-playing" est fondamental.

LA S.A.U.V.E. EN ACTION

Comme nous l'avons dit plus haut, le monde est sans cesse menacé par une nuée de créatures ou de phénomènes étranges venus de l'au-delà. Devant un tel climat d'insécurité, il a fallu rassembler les esprits les plus vaillants pour réagir, et organiser la défense. C'est là l'objet de la SAUVE, puissante organisation internationale dont tous les PJ feront partie (elle doit rester secrète, car trop d'esprits forts "ne croient pas aux fantômes"). Les PJ en question auront bien sûr une nationalité, un statut social, une profession dépendant de leurs compétences, et seront définis par huit caractéristiques de base : Force, Dextérité, Agilité, Personnalité, Perception, Volonté, Chance et Endurance. Vous noterez que les caractéristiques psychiques et intellectuelles sont bien représentées. Normal, elles vont être mises à rude épreuve. Les scores obtenus à ces caractéristiques permettront le calcul des compétences, chacune d'entre elles dépendant d'une formule bien précise. Ainsi par exemple, la compétence professionnelle "théâtre" sera

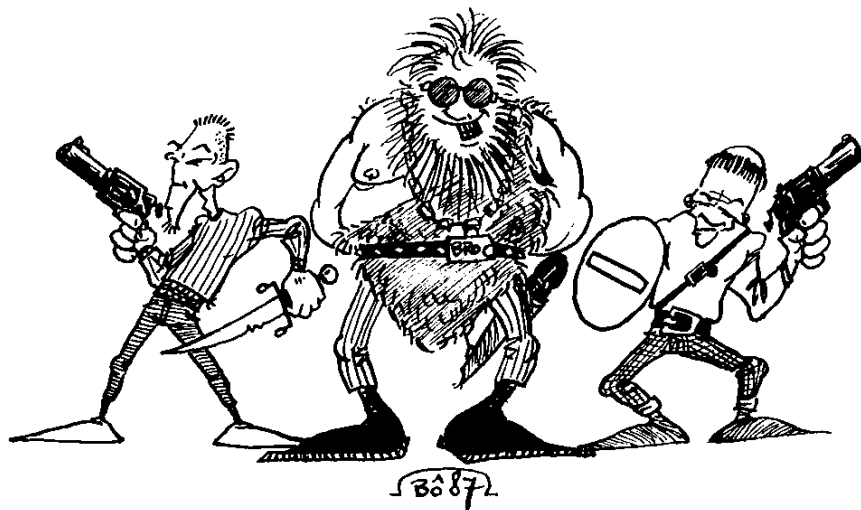
déterminée par le calcul de la somme PERSONNalité + perception + VOLonté - résultat divisé par trois puis majoré du résultat de deux tests que passera le candidat, à savoir "connaissance" et "recherche". Pour chacune de ces compétences, trois niveaux sont proposés (élève, maître ou initié - le personnage pourra progresser en cours de carrière) et une description détaillée de son champ d'action et de son utilisation figure dans le livret.

L'ensemble du système de simulation proposé est assez classique. Quelques points originaux ont attiré notre attention : la possibilité, par exemple, d'utiliser des points de chance en défense lorsqu'on est victime d'une arme à feu, ou l'analyse détaillée du mouvement de l'attaquant et de la cible pour un combat à distance. Notons aussi qu'un chapitre entier de la règle de base est consacré à l'art et la manière de "jouer" correctement PNJ, animaux et créatures diverses. Un modèle de feuille de personnage est fourni en fin de livret.

LA BOITE "EXTENSION"

En achetant la boîte "extension" vous disposerez en plus du paravent pour le MJ, d'un deuxième scénario, de la carte mentionnée dans l'introduction, et surtout du livret "THINGS" contenant la description de toutes les créatures plus ou moins naturelles qui peuplent l'Univers de Chill.

En résumé, Chill nous paraît offrir de nombreuses perspectives à tous les maîtres de jeu désirant renouveler un peu leurs soirées "horreur & épouvante". Le système est facile à adopter, et de nombreux scénarios devraient être disponibles rapidement sur le marché français.



Ce scénario est prévu pour quatre à sept aventuriers bitumineux, débutants et peu équipés.

AU MENU D'AUJOURD'HUI

Hors d'œuvre : les joueurs devront transporter sur des kilomètres et des kilomètres un magnifique stock de peaux.

Entrée : mais quelques membres de la Société Protectrice des Autoroutes ne l'entendent pas ainsi.

Trou normand : en fait un trou dans la route.

Plat de consistance : un grand repas chez les Tanneurs.

Fromage et dessert : un retour plus que tumultueux.

Addition : si on parlait d'autre chose ...

INTRODUCTION

Ainsi donc, quelques membres de votre tribu ont récemment ... disons emprunté un stock de peaux de bêtes à des Indiens de passage.

Mais ces peaux de lion, chien, renard et vison sont inutilisables dans votre tribu sous leur forme actuelle, car personne ne possède le matériel pour les tanner, les préparer et les transformer en vêtements. Cruel dilemme ...

Mais votre chef a eu une idée de génie, comme à son habitude. Il connaît en effet une tribu de Tanneurs assez proche, qui pourra échanger ces peaux contre de l'équipement et du carburant. Votre mission consiste donc à leur apporter ces peaux et en tirer la meilleure contrepartie.

Le chef vous confie alors un vieux van où ont été chargées les peaux, quelques litres d'essence et sa bénédiction ...

Note : si les joueurs ne possèdent pas d'autre véhicule, il leur prêterait également un pick-up usagé et dans un état plus que lamentable.

Après vous avoir indiqué la route à suivre, il vous quitte. Votre départ est bien entendu quasi ignoré, et seuls quelques chiens et enfants sont là pour vous chahuter à la sortie du village (Ahhh, la célébrité ...).

ON THE ROAD

Le départ ne pose pas de problème particulier. Le meilleur moyen pour se rendre chez les Tanneurs est, comme l'a indiqué le chef du village, d'emprunter l'autoroute, le village en question étant situé environ à une centaine de kilomètres au nord de l'endroit où squatte la tribu des joueurs.

Cette autoroute est restée relativement en bon état, mais le terre-plein central et les bas-côtés sont devenus pour ainsi

dire une jungle inextricable.

Le meneur de jeu vicieux pourra utiliser la table suivante pour mettre un peu d'ambiance.

1 d100 Résultat

01-50 Un obstacle quelconque obstrue la route. Le conducteur doit stopper son véhicule en 1 d3 tours.

51-70 Un animal traverse la route quelques mètres devant le véhicule. Le conducteur a un tour pour réagir. S'il percute

UN SCENARIO POUR "BITUME"

FURS

l'animal, le véhicule prend 1 d6 points de dommages sur l'avant.

71-90 Un oiseau, volant de ci de là, percute le pare-brise du véhicule et le fait voler en éclat. Les passagers avant doivent réussir un jet de résistance sous peine de prendre 1 d6-2 points de dommage dans la figure.

91-00 Un pont brisé. Seul un petit passage permettra aux véhicules de passer. Les jets de conduite subissent alors un malus de 50 %.

SERVICE

Au bout d'une trentaine de kilomètres, les joueurs réussissant un jet de repérage entendront distinctement des bruits de moteur sur l'autre voie de l'autoroute. Ils percevront ces bruits durant 1 d6 kilomètres et pourront parfois voir à travers le feuillage qui a envahi le terre-plein central des bouts de tôle orangée.

Alors, à la faveur d'un passage au milieu de la végétation, trois ex-camionnettes de service surgiront sur la voie des joueurs, attaquant ceux-ci immédiatement.

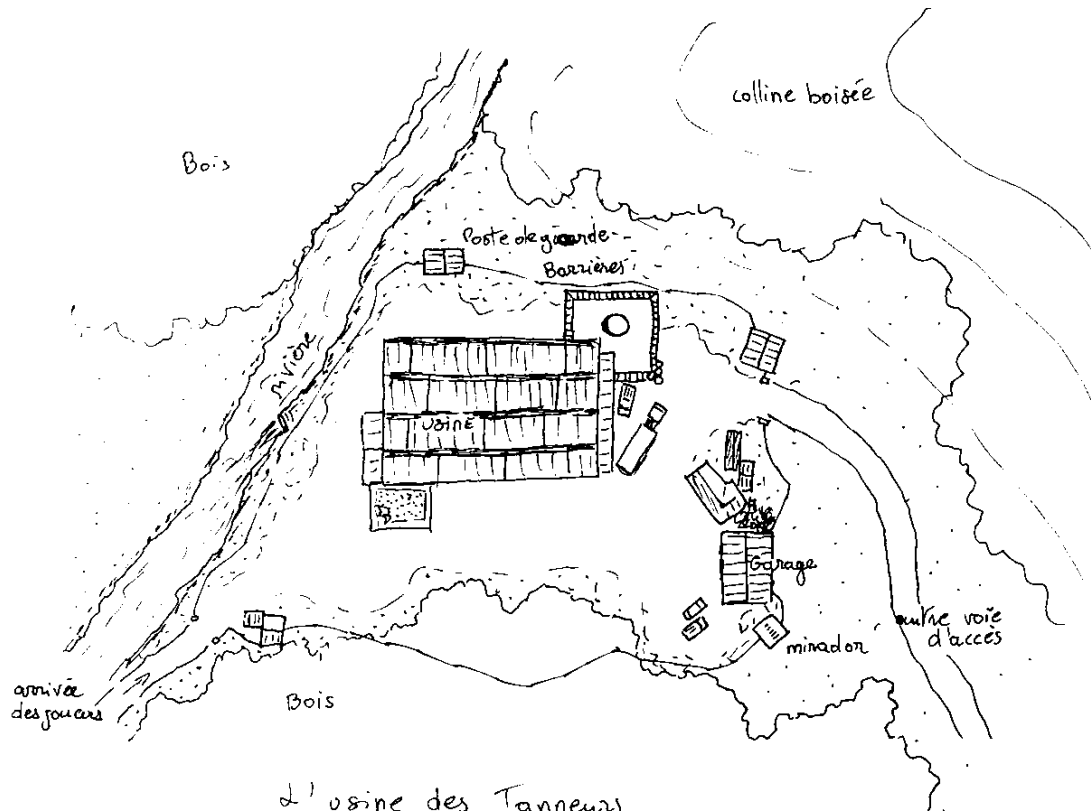
Si les Rats de l'Area, membres actifs de la Société Protectrice des Autoroutes, perdent plus de trois des leurs, ils font demi-tour en vitesse et fuient à toute allure.

FRANCHEMENT, CETTE AUTOROUTE EST MAL ENTRETENUE ...

Une dizaine de kilomètres après la fin de la bataille, le conducteur de tête verra, à trois cent mètres devant son véhicule, que l'autoroute est largement balafmée.

Un ruisseau, s'écoulant depuis la colline proche, a raviné le bitume et a creusé une crevasse d'environ un mètre de profondeur et de un à deux mètres de large. Impossible de passer.

Si les joueurs tentent, dans un moment de folie, de foncer à toute vitesse et de survoler la crevasse, leur véhicule s'enfoncera dans celle-ci et s'y écrasera en souplesse. La crevasse est considérée comme un obstacle fixe (XX sur la table de collision).



L'usine des Tanneurs

Le moyen le plus fin et le plus efficace est sans doute de remplir la crevasse, soit avec de la terre, soit avec des troncs que les joueurs pourront couper sur le bas côté, soit avec les peaux ...

AUTO-VERTE

Quelques vingt kilomètres plus loin, l'autoroute longe une petite rivière qui a une teinte rougeâtre plus que bizarre : le village des Tanneurs ne doit pas être loin.

Mais apparemment, il est impossible de rejoindre l'usine où habitent et travaillent les Tanneurs depuis l'autoroute. Il faut donc que les joueurs testent les capacités en tout-terrain de leur engin pour rejoindre le petit chemin qui longe la rivière et qui doit conduire chez les Tanneurs.

Le talus, couvert d'herbe verte, fait environ dix mètres de long et a une pente de quarante pour cent. Cette pente est assez ardue, et les conducteurs devront réussir un jet de conduite pour descendre. S'ils le ratent, leur véhicule glisse, se met en travers et se renverse sur le côté, prenant 2 d6 points de dommages.

La rivière a elle un fond assez vaseux, et les véhicules ont des chances de s'embourber. Pour savoir si l'engin reste planté, le conducteur jette 2 d6. Si le résultat est supérieur aux points de vie actuels de ses pneus, le véhicule s'enlise. Sur l'autre rive, le petit chemin a l'air dammé et fréquemment utilisé. Il mène bien évidemment au campement des Tanneurs.

CHEZ LES TANNEURS

Ces derniers ont aménagé une vieille usine textile, qu'ils ont transformée en for-

teresse. Tous les Tanneurs ont des habits superbes et sont puissamment armés (comme quoi, les manteaux de fourrure rapportent ...).

Une fois identifiés et après avoir montré le chargement de peaux, les joueurs seront conviés par Broc, le chef du village, au traditionnel repas au cours duquel vont se faire les tractations.

En attendant le repas, les joueurs peuvent utiliser le garage des Tanneurs pour réparer leur véhicule.

LE REPAS

C'est une coutume de Tanneurs. Les affaires se traitent au cours d'un pantagruélique repas.

Mais les Tanneurs ont des mœurs culinaires plus qu'étranges et leur nourriture ressemble plus à un composé pétrochimique qu'à un repas.

Donc chaque fois que les joueurs goûtent à un plat nouveau, ils doivent réussir un jet de résistance s'ils ne veulent





pas tout recracher. Ceux qui auront la chance de réussir un jet de discrétion pourront occulter ce fait des yeux du chef en vomissant sous la table, où attendent de nombreux chiens. Malheureusement, le menu comporte plus de dix plats différents.

A la fin du repas, les tractations ont lieu. Le porte-parole des joueurs devra réussir un jet de marchandage minoré de 5 % par vomissement ou plat refusé. A ce rythme-là, il a intérêt à avoir de l'éloquence...

Si le jet est réussi, Broc leur donnera en échange cent litres de carburant, un fusil-mitrailleur avec une caisse de munition, un bazzoka et un obus et cinq pistolets chargés.

Si par contre le jet est raté, il ne leur donnera que cinquante litres de carburant et un seul fusil-mitrailleur avec la caisse.

Dans tous les cas, il joindra aux armes un papier écrit et de la nourriture, pour le retour des joueurs, le lendemain matin.

NUIT ET BROUILLARD

Les joueurs passent la nuit dans l'usine, avec d'affreuses douleurs à l'estomac et une dysenterie aiguë.

Au petit matin, les joueurs retrouveront le van complètement vidé de ses peaux... mais rempli avec la monnaie d'échange.

Après leur avoir souhaité bonne chance, Broc leur indiquera un moyen plus simple pour regagner l'autoroute.

RETOUR ET SUSUCRE

Au retour, les conducteurs devront, en raison de l'horrible nuit qu'ils ont passée, réussir un jet de résistance tous les vingt kilomètres pour ne pas s'endormir au volant. Si jamais un conducteur s'endormait, il faut pour le réveiller qu'il réussisse un jet d'intelligence (d10).

Il ne faut pas oublier que les personnages doivent franchir le ruisseau.

De retour chez eux, les joueurs gagneront cent points de prestige s'ils ont obtenu la meilleure contrepartie, et seulement cinquante points de prestige s'ils ont mal marchandé.

S'ils ont abîmé les véhicules, ils perdent

quinze points de prestige, et s'ils ont volé des armes ou "perdu" le papier, ils perdent vingt-cinq points de prestige, car le papier était en fait une liste détaillée de tout ce que les Tanneurs ont livré.

Le van :

Accélération : + 5 - Vitesse : 100 km/h - Man.: -10 % - Espaces : 20 - Pv des pneus : 8/6

Ce vieux van Ford est assez bien protégé (4 armures) et il est confortable (un habitacle). Sa manœuvrabilité a été améliorée grâce à un jeu de suspensions.

Pour sa protection, on a coupé à mi-hauteur les deux portes arrière et on y a adapté un lance-flammes (sur pivot, dommages 6d6, précision -10 %).

Le pick-up :

Accélération : + 5 - Vitesse : 125 km/h - Man.: -10 % - Espaces : 20 - Pv des pneus : 9/6

Ce Land-Rover a subi maintes transformations. On y a adapté un habitacle, un cargo (contenant 10 m de chaînes d'acier), un arceau de sécurité. On l'a

blindé de trois armures et on a amélioré ses possibilités grâce à six suppléments moteurs.

Les camionnettes des Rats :

Accélération : + 5 - Vitesse : 100 km/h - Man.: -20 % - Espaces : 16 - Pv des pneus : 10/6

Les rats ont adapté sur ces camionnettes quatre armures, un habitacle, et ont monté des lance-dards sur le toit (sur anneau, un jeu de tringles, dommages 1 d6, précision -5 %). L'habitacle est en bon état, et elles sont toujours peintes en orange-autoroute.

Les Rats de l'Area

Ra : 6 - Pv 28 - Se : 7 - Combat : 50 % - Conduite : 55 % - Saut : 50 % - Lancer : 50 %

Ils sont vêtus avec des habits de service autoroutier orange, et combattent avec des arbalètes ou des couteaux.

Les Rats sont une tribu de Skins qui règnent sur l'autoroute. Pour eux, cette autoroute est la vie et tous ceux qui la salissent de par leur présence doivent mourir.

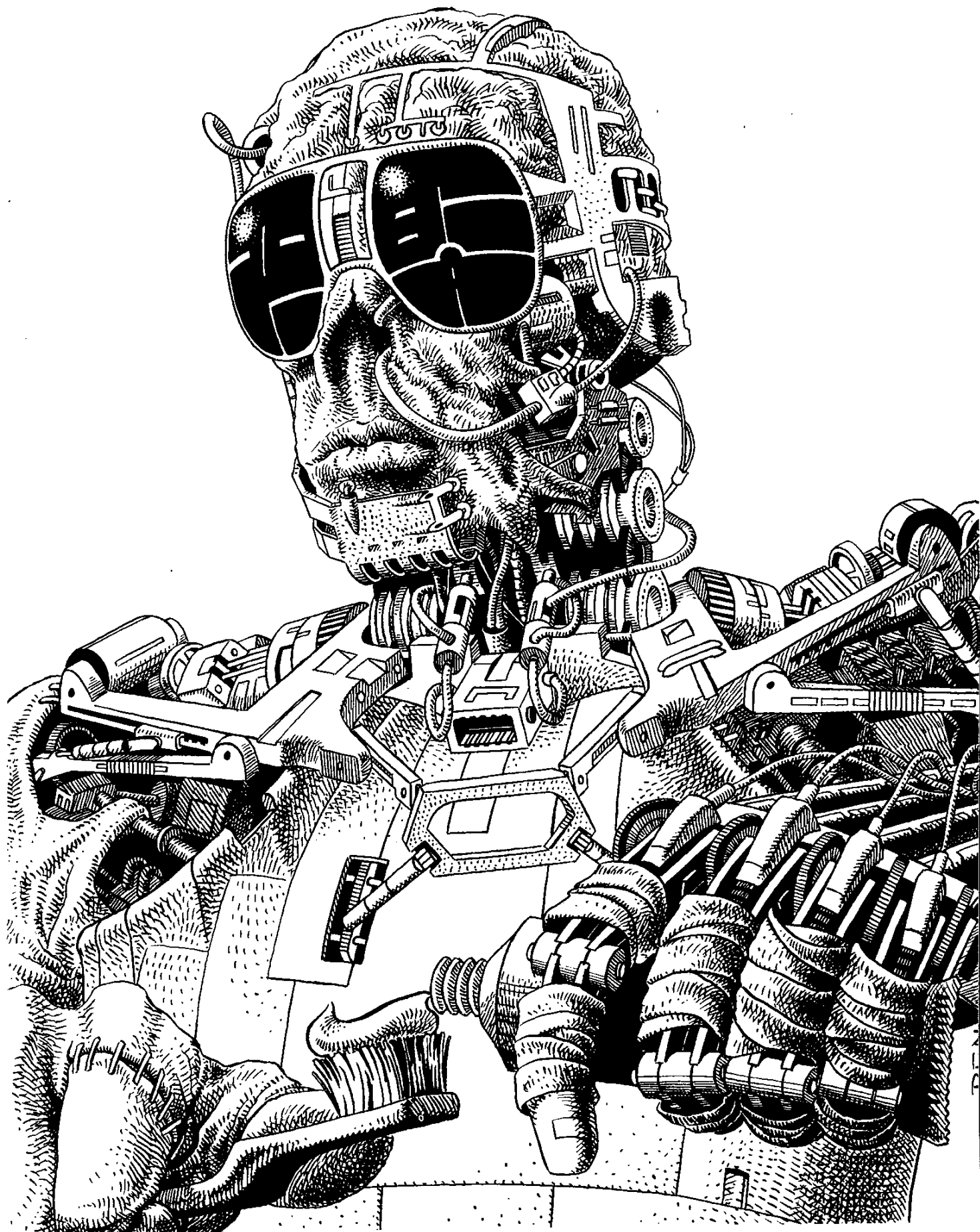
Les Tanneurs

Les Tanneurs sont une tribu assez particulière. Ils vivent du tannage des peaux, qu'ils revendent aux tarés du dessus, mais aussi aux Fourmis. Ils obtiennent en échange armes et nourriture, ce qui leur permet de survivre. Ils possèdent tous le talent manufacture de vêtements. Ils combattent pratiquement tous avec des fusils de chasse à pompe.

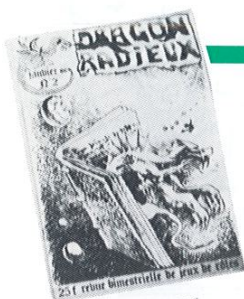
Leur chef s'appelle Broc.

Olivier NEMOZ





COMPLETEZ VOTRE COLLECTION !



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" ...



N° 3 : Mars 1986
Petit cours d'astronomie
les déplacements
dans AD&D
Ermvâr 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.



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° 9 : Mars 1987
Scénarii Space Opera,
AD&D, Appel de
Cthulhu, Bushido.
Chroniques de Trégor,
fabrication de costumes...
etc.

JE COMMANDE

- Veuillez me faire parvenir les numéros suivants :

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

au prix de 25 F l'exemplaire.

Port 5 F par n° - gratuit pour 4.

- TREGOR, Univers Médiéval.

☐ exemplaires à 80 F + port 10 F.

- AVENTURES EN TREGOR.

☐ exemplaires à 70 F + port 10 F.

JE M'ABONNE

Abonnement (6 numéros : France, 125 F - Etranger : 140 FF)
(Expédition par avion : nous consulter)

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 :

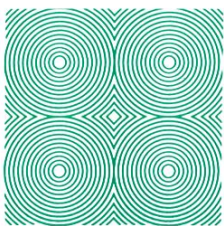
Editions DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA SUISSE :

M. Alain EGGER - Rue Centrale 68 - CH 2503 - BIENNE

POUR LA BELGIQUE :

S.P.R.L. PROLUDE "DEDALE" - 32, avenue de Tervueren - 1040 BRUXELLES



COUP D'OEIL

VITRINES JEUX MODULES

SCHMIDT INTERNATIONAL

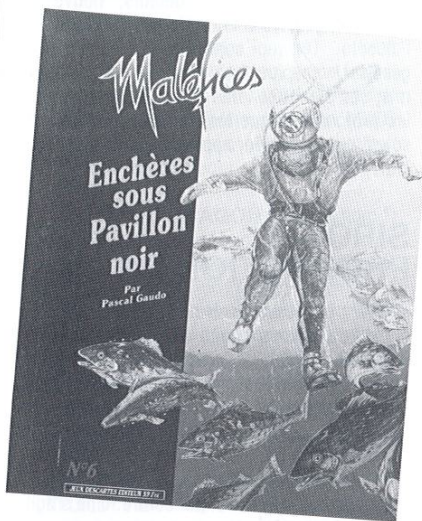
CHILL - JEU DE ROLE - Annoncé dans notre dernier numéro, CHILL, version française du jeu de Pacesetter portant le même nom, est maintenant disponible dans tous les magasins spécialisés. Le jeu est présenté en deux boîtes. La première intitulée "initiation au jeu d'épouvante" comprend un livret d'introduction pour les débutants, le livre des règles, le livre des abominations (magie et sortilèges), un scénario "terreur sur la maison Warwick" avec ses plans, des jetons mobilier, objets ou créatures, et des dés. Bref, tout ce qu'il y avait dans la boîte d'origine sauf la carte du monde en couleurs qui figure maintenant dans la boîte n° 2 "extension". Celle-ci contient, outre le poster, un livret présentant les créatures infâmes de l'univers de Chill, l'écran du Maître, une nouvelle série de dés et un scénario "le château du comte Dracula". Notons que le format des boîtes françaises est légèrement supérieur au format d'origine, l'illustration étant du même coup agrandie. Reportez-vous au banc d'essai "Nouveautés Salon" pour plus de détails.

CHILL - LE MANOIR

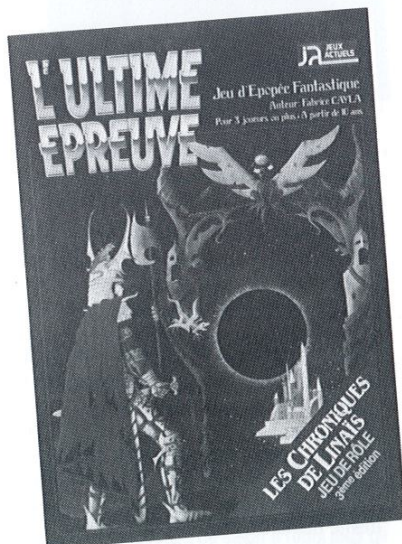
DES TENEBRES - Un jeu de société nettement inspiré du jeu ci-dessus. Les joueurs sont partagés en deux clans : Séides et Emissaires. Ces derniers doivent trouver l'objet de pouvoir qui leur permettra de détruire le Maître terrifiant qui règne sur le Manoir des Ténèbres. Chaque personnage, pourvu d'une identité détaillée (on retrouve à ce stade les fiches de PJ du jeu de rôle) avance peu à peu sur un plateau qu'il constitue au fur et à mesure de sa progression, à l'aide de cartes "terrain" présentant des parties du jardin, ou des pièces du manoir. Le Séide lui, par contre, et c'est là l'une des originalités du jeu, n'a pas les mêmes objectifs dans la partie : son but est de faire disparaître l'objet dangereux pour la santé de son maître. "Le Manoir" se situe dans la lignée des jeux de société classiques "influencés" par les jeux de rôle. Il vous permettra de passer une soirée agréable et de vous délasser entre deux vampires.

JEUX DESCARTES

ENCHERES SOUS PAVILLON NOIR - MALEFICES N°6 - par Pascal



Gaudo. Connaissiez-vous la Guadeloupe ? Le culte Vaudou vous rappelle-t-il l'une de vos vies antérieures ? Allez-vous vous laisser martyriser par l'abominable sorcière Mama Tas de Fer ? Les réponses à toutes ces questions et à bien d'autres lorsque vous aurez le plaisir de jouer le dernier module pour Maléfices. L'équipe travaillant sur ce jeu sous la houlette de Michel Gaudo et de Guillaume Rohmer continue à nous proposer des aventures de qualité, alliant originalité et suspens. De la salle des ventes de Neuilly, un certain lundi 13 avril 1901, où seront vendues les affaires personnelles d'un peintre



du nom de Jean Carrère, en passant par La Rochelle et Paris, les personnages impliqués dans cette affaire complexe, finiront par aboutir ... à la Guadeloupe ! L'intrigue se développe peu à peu et la tension est croissante. L'ombre du "pavillon noir" des flibustiers plane sur Pointe-à-Pitre.

En préparation pour "Maléfices" le livret n° 7 intitulé "la musique adoucit les meurtres" ainsi qu'un "Bestiaire" complétant la règle originale en proposant une description de créatures "sulfureuses". Ce dernier additif devrait être disponible d'ici l'été.

NOUVEL ECRAN pour ADC - Ce nouveau paravent pour l'Appel de Cthulhu regroupe tous les tableaux ou tables dont peut avoir besoin le Gardien des Arcanes. Il tient compte des modifications apportées dans la dernière version américaine. Il vous est proposé avec un scénario court de Jean Balczesak, intitulé "l'étranger"

PARANOIA AIGUE - SUPPLEMENT

pour ... chut ! ... paranoïa - Comment ? Il reste encore quelques clarificateurs lucides ? Ce supplément charmant vous apprendra comment réaliser des drogues hautement toxiques, comment affiner vos tests psychologiques, ou comment mettre en oeuvre des robots surdoués. Si tout cela ne vous suffit pas, apprenez qu'il y a également dans cette brochure de 80 pages, 11 scénarios explosifs et de nombreuses aides de jeu. La fête des clones ! Le programme de publication de Jeux Descartes pour Paranoïa se poursuit allégrement : sont annoncés également "Blues en jaune pour une boîte noire", scénario écrit par John Ford, écrivain SF connu, "Paranoïa Orcbuster", grande rencontre spatio-temporelle entre les clarificateurs et des magiciens accompagnés d'un homme lézard ...etc. A quand "Paranoïa" dans Dragon Radieux ? Chut ! Pour l'instant, le grand Ordinateur est occupé à surveiller la fuite de Sodium ...

JEUX ACTUELS

UNE DEUXIEME JEUNESSE

POUR "L'ULTIME EPREUVE", L'Ultime épreuve, un des premiers jeux de rôles français apparus sur le marché, fait peau neuve et adopte la présentation "boîte". Finis les livrets qui traînent ou les feuilles de perso égarées, vous n'aurez plus d'excuses. La nouvelle présentation est très complète et comporte le livret de base, le livret complémentaire "les Chroniques de Linais" donnant au jeu une dimension beaucoup plus intéressante, l'écran du Maître, deux scénarios très courts, et de nombreux feuillets (personnage - aventure - rencontres ...). Certes ce jeu n'est plus une nouveauté depuis longtemps, mais il constitue un excellent jeu d'initiation, pour qui aime le Médiéval Fantastique. Les règles sont claires, facilement accessibles, et peuvent être enrichies peu à peu. Il est

INFOS

souhaitable cependant d'intégrer les compléments proposés dans les chroniques de Linaïs, pour que le jeu prenne une dimension vraiment intéressante. Nous avons publié dans le Dragon n° 4 un scénario intitulé "Duel à Mialyn" qui peut constituer une initiation intéressante à la règle

ORIFLAM

STORMBRINGER - version française - Un événement attendu depuis longtemps par les nombreux admirateurs de ce jeu qui n'auront plus à recourir sans cesse au dictionnaire pour se livrer à leur vice favori ! La traduction est soignée, et la présentation agréable. L'utilisation d'un système de simulation proche de celui de "L'appel de Cthulhu", déjà largement pratiqué, devrait attirer de nombreux passionnés de Médieval Fantastique rebutés par l'apprentissage de nouvelles règles. Voir nos commentaires détaillés dans le banc d'essai.

Le programme de ORIFLAM, nouvelle société française d'édition, est ambitieux. On chuchote déjà dans les foyers le nom d'HAWKMOON, ainsi qu'un autre pour lequel nous avons promis, quelle tristesse (!), le secret ...

CROC ... PRODUCTIONS

Plus de détails sur ... **ACIDE FORMIQUE - SUPPLEMENT BITUME** - "Pendant que

vous tuez ou que vous êtes tués, j'entends des rires qui viennent des immenses complexes souterrains. Si vous ne voulez pas passer pour des animaux, agissez en hommes, relevez la tête, unissez-vous. Les FOURMIS ont bien l'intention de vous exploiter jusqu'au dernier. Relevez le défi !"

D'une présentation générale identique à celle de la deuxième version de Bitume, Acide Formique vous propose un certain nombre de compléments utiles ou indispensables à la règle de base : talents spéciaux, défauts, nouvelles armes, engins volants, musique ... effets de l'alcool ... De quoi contenter les joueurs exigeants. Un chapitre aborde le problème des fourmis, ces créatures infâmes qui attendent dans les profondeurs que les derniers humains se soient entre-tués pour apparaître enfin au grand jour.

SIROZ ... PRODUCTIONS

ZONE : beaucoup d'auteurs ayant du mal à placer leurs créations auprès des grandes sociétés d'Édition existant déjà choisissent de s'auto-éditer. Nicolas Théry et Eric Bouchaud, les auteurs de "Zone" ont décidé de suivre la voie tracée par Croc, et de présenter eux-mêmes leur jeu sur le marché. La présentation générale de "Zone" rappelle d'ailleurs celle de "Bitume". Le contexte est différent par contre. Il ne s'agit

plus d'un Univers post-apocalyptique, mais de la société contemporaine, traitée sous un angle plutôt hard : terrains vagues, crise économique, "zone-kids", cultures marginales, béton ... L'avertissement aux joueurs est clair : "Fruit d'une construction galopante, grisâtre et cubique, orné de grues et de terrains vagues," le monde de Zone "n'est certes pas auréolé d'une atmosphère scintillante de joie et de bien-être". On en reparlera.

TSR/TRANSECOM

Des modules, des livrets comme s'il en pleuvait, et bientôt ... le 11ème livre de règles pour AD&D : "Book of Planes", petite promenade dans les champs parallèles de l'existence. Pour l'instant, nous avons retenu :

OCHIMO, THE SPIRIT WARRIOR - module OAS pour Oriental Adventures - Le spectre terrifiant d'un samouraï s'oppose aux projets commerciaux d'une grande famille de négociants, sur l'île d'Akari. Ces braves gens ont besoin de l'aide d'aventuriers compétents, de niveau 5 à 7 de préférence.

RED SONJA UNCONQUERED - module RS1 - persos niveau 10 à 14 - L'histoire a pour cadre le monde de Howard, le créateur de Conan. Vous y retrouverez divers éléments familiers à cet auteur, et peut-être succomberez vous aux charmes fascinants de Sonja la rouge. Serez-vous répondre à l'appel du sorcier et retrouver la femme disparue ?

REVUE DE PRESSE

Depuis la sortie du Dragon N°9, les journaux reçus en échange de presse se sont empilés de façon impressionnante sur le bureau du malheureux rédacteur chargé de cette chronique ! La place nous manque pour vous donner un aperçu vraiment détaillé de chacune des publications reçues ...

DU COTE DES PROS ...

Du côté des pros, honneur aux plus anciens ! CASUS BELLI a mis sur pied un programme d'enfer pour rattraper les retards de parution de l'année 86, dus à l'informatisation. Deux "Casus" sont sortis depuis notre dernier numéro, un troisième s'annonce en même temps que ce n° 10, un quatrième en Juin, un autre en Juillet ... Les lecteurs vont avoir de quoi faire ! d'autant plus que le n° 36 et le n° 37 sont déjà copieux. A l'heure où "Chroniques", mensuel, devient provisoirement bimestriel, "Casus", bimestriel, va-t-il devenir mensuel ? Au sommaire du n° 36 nous avons remarqué tout particulièrement l'excellent article "profession héros", complété dans le numéro suivant par "profession : Maître de Donjon", lecture recommandée pour les joueurs tout neufs et même pour les "quasiment pros" de D&D et AD&D. Très utile aussi le dictionnaire français-anglais et vice-versa pour le même jeu ; la ville de Laelith continue à se développer : catacombes, prisons et tribunaux ; l'article sur l'héraldique d'Anne Vétillard vient compléter à bon escient le manque de couleur des armoiries du jeu "Légendes de la Table Ronde" ... Il y aurait encore beaucoup à dire, sur les scénarios, et sur les infos, toujours très complètes. Je termine en vous recommandant la lecture de



l'article de Pierre Rosenthal sur "Price of Freedom" qui aurait pu paraître dans le "Dragon" tant nos conclusions sont proches !

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE a profité du salon des Jeux de Réflexion pour sortir un numéro avec un épais dossier, intitulé "spécial initiation", qui recense le nombre impressionnant de jeux de rôle, anglais ou français, existant à l'heure actuelle sur le marché. Chaque jeu est accompagné d'un bref descriptif et d'une "côte d'amour" matérialisée par une petite pieuvre aux tentacules plus ou moins nombreux. Les jugements paraissent un peu moins "durs" que ceux portés d'habitude par notre confrère. Dans ce même numéro une rubrique "TRAUMA" et la dernière parution de "Diceman", cette BD disparaissant des prochains numéros de la revue.

Peu de choses à dire sur le dernier **INFO-JEUX (N° 6)**, sorti visiblement un peu "à la hâte" pour les besoins du salon. Sa facture est classique : scénario Cthulhu, scénario AD&D, étude sur le personnage de la "Houri". Une partie non négligeable de la revue est consacrée à la promotion du "Club Info-Jeux".

Un nouveau venu sur le marché, **LA NECRO-POLE DE GHOSER** : Le n° 1, d'un format inhabituel (20/23) est bien présenté. Le sommaire comporte une aide de jeu sur le Ninja, et deux scénarios (JRTM - Rêve de Dragon). Son prix : 30 f, sa périodicité : trimestriel et sa diffusion : les magasins de jeux ...

UNIFORMES est une nouveauté seulement dans nos colonnes puisque cette excellente revue en est à son numéro ... 101 ! Les articles variés proposés au sommaire, à savoir, étude du légionnaire romain, armure médiévale française, cadre noir de Saumur, intéresseront plus particulièrement les joueurs férus de figurines. Les nombreuses illustrations quadri permettront de soigner tout particulièrement les finitions de vos personnages. De plus, à partir du numéro 102, une rubrique régulière est proposée aux amateurs de wargames ... avec figurines.

Vous n'êtes pas trop fatigués encore ? Nous terminerons cette partie "pro" avec deux autres nouveautés :

INDIANA est un mensuel consacré aux "aventures en solo" et plutôt destiné à un public jeune. Format poche, prix raisonnable (20 f), diffusion kiosque, deux numéros sont sortis à ce jour. La couverture du N° 1 évoque indiscutablement "Indiana Jones", celle

du n° 2 nous plonge à l'évidence dans une ambiance JRTM. Les aventures, quatre dans chaque numéro, se déroulent dans des contextes variés (policier, SF, aventure, médiéval...), et comportent de 30 à 80 paragraphes, ce qui est un peu court parfois, mais il faut tenir compte de l'âge du public ciblé.

JEUX DESCARTES PLUS N° 1 est une publication qui a le mérite d'annoncer la couleur de son éditeur rien qu'à voir son titre. Aucune équivoque donc sur le contenu, on ne parle que des jeux édités chez Descartes, touchant un peu tous les domaines de la simulation. Le contenu du n° 1 est intéressant, le sommaire allant de "Maléfices" à "Armada" en passant par "Junta" et "Friedland", et comportant les signatures d'auteurs connus comme Jean Jacques Petit, Pierre Cléquin ou Anne Vétillard. L'objectif de cette publication : permettre aux auteurs ou aux utilisateurs des différents jeux "maison" d'apporter des compléments techniques ou des prolongements éventuels, qu'il n'est pas toujours possible d'inclure dans les boîtes, si l'on ne veut pas surcharger les règles. Vendu dans votre magasin favori, 25 f.

DU COTE DES AMATEURS

Toujours **VOPALIEC JEUX (N°86-87)** pour les fans de jeux par correspondance. On joue à Diplomacy bien sûr mais aussi à Cluedo



et dans le dernier démarre un "jeu de rôle convivial par correspondance" intitulé "le front intérieur". Si vous voulez savoir de quoi il s'agit, adressez vous à Association Vopalic SF, 26 square des anciennes provinces, 49000 ANGERS et tant que vous y êtes, envoyez leur un chèque de 90 f pour vous abonner !

L'ANTRE DU DRAGON (quel joli nom !) dont nous présentons le n° 2 après le salon de Paris, l'année dernière, sort enfin son n° 3, après pas mal de problèmes, maintenant réglés. L'éditorial annonce une parution plus régulière et le sommaire comporte des articles sur "Rêve de Dragon", et "Légendes des 1001 nuits" notamment, pour la partie consacrée aux JDR qui nous intéresse le plus. L'Antre du Dragon est publiée par Belphegor Association. Pour s'abonner, il faut s'adresser à P. Campion, 43 avenue du Nord, 93360 - NEUILLY Plaisance, et envoyer un chèque ou un mandat de ? - Honnêtement, nous n'avons pas réussi à trouver cette informa-

tion capitale !-

LA GUILDE DES JEUX DE SIMULATION DE BRETAGNE dont nous reparlons par ailleurs, (nous en reparlerons souvent, je crois, car tous ces gens semblent diablement actifs), publie un bulletin bimestriel avec des infos locales et des articles courts mais intéressants, envoyés par ses lecteurs. Voir par exemple les deux textes de Didier Rougerie, une réponse à ceux qui sont "inconditionnellement contre" D&D, le "grand-ancêtre". Voir dans la partie "Clubs - infos", l'adresse de la guilde. Comme on est fatigués, on ne la marquera pas deux fois !

J'use mes dernières forces pour vous parler du "dernier arrivé" dans la boîte aux lettres. Il s'agit de la publication du club FEATHALION, intitulée "LES JARDINS DE FEA". Notons au passage que ce bulletin n° 3 est gratuit (n'oubliez pas les timbres quand même si vous souhaitez le recevoir !) et qu'on peut se le procurer en écrivant à Philippe SIMON 93, avenue du Gén. De Gaulle, 78600 - MAISSONS LAFFITTE. Ils ont besoin de collaborateurs, alors si vous avez un talent d'écrivain ou de dessinateur quelconque, n'hésitez pas à vous manifester. La reconnaissance de FEA sera éternelle !

Et bien voilà, on arrive au bout pour ces deux derniers mois d'effervescence. Qui a dit que le marché du Jeu de Rôle allait stagner et serait sans avenir ? Allez, allez, dénoncez-vous !

COMPTES RENDUS MANIFESTATIONS

STRATEGES 87 - GRADIGNAN

A peine le salon terminé à Paris, nous devons repartir sur Gradignan, dans la banlieue de Bordeaux, pour les rencontres Stratèges 87. Celles-ci ont lieu dans les locaux de la MJC, sauf le très beau tournoi de wargame avec figurines organisé par les centurions du sud ouest qui se tient dans le réfectoire de l'école en face : une série de batailles, à l'échelle 25 mm, opposant des joueurs venus de toute la France avec des armées de tous les pays et de toutes les époques.

Le vendredi soir avait lieu l'inauguration. Pour donner le ton, les organisateurs avaient tenu à se déguiser. Il y avait du Jeu de Rôle dans l'air. Le samedi commençaient les présentations de jeux. "Dragon Radieux" animait un vaste débat sur le Jeu de Rôle mais un autre dragon allait lui voler la vedette : sur un vaste diorama s'affrontaient des armées de figurines fantastiques. Goules et zombies, emmenés par un magnifique dragon mort-vivant avaient la suprématie. Le dimanche, 96 joueurs participaient au tournoi AD&D. Certains joueurs très jeunes telle Delphine Talbot, onze ans et demi, se distinguent tout particulièrement. En finale, une large part était laissée à l'imagination du DM, celui-ci devant improviser la suite de l'aventure. Cette idée, quoique très bonne en soi, posa quelques problèmes aux arbitres. Tout le monde s'amusa beaucoup et c'est de loin le plus important !

Les jours suivants furent consacrés aux tournois des stratèges : Zargo's Lord, le Gang des Tractions-Avant, Appel de Cthulhu. Le meilleur stratège multijeu fut Sylvain Vogel. La remise des prix nous permit d'applaudir : Patrick Ruestschmann, meilleur Maître, et Claude Guillot, meilleur joueur, sur AD&D.

C'est fini ? Non, ça recommence l'année prochaine.

Finn

AUBUSSON 87

Chaque année pour Pâques, depuis maintenant 4 ans, les Compagnons de la Licorne organisaient à Aubusson leur désormais célèbre convention. Des joueurs de toute la France s'étaient déplacés (Limoges, Paris, Grenoble, Chamalières, Toulouse et même un Montpelliérain égaré sans doute). Le temps passa à parler, jouer, et parler encore, comme dans toute bonne convention. Il faut saluer l'accueil extraordinaire de la famille Yeghi Cheyan ainsi que l'effort des organisateurs pour varier les jeux. On joua ainsi à Paranoïa, Bushido, Knights Warrior, Diplomatie, King Maker et bien sûr AD&D. Pour les jeux avec figurines, les périodes s'étaient de l'Antique Médiéval à la guerre du Vietnam, toutes échelles confondues. On eut même droit à une bataille navale antique mise en place par les Lions du Val d'Herblay.

"Toujours plus" semble être la devise d'Aubusson, car Franck nous a promis pour l'an prochain la présence des clubs de Nantes, Rouen et Bordeaux.

VITROLLES

Les samedi 21 et dimanche 22 février 87 ont vu se dérouler le deuxième salon du jeu de rôle à Vitrolles, organisé par la MPT et le club "Dungeon sweet Dungeon". Ce salon a réuni plus de 150 joueurs, représentant 26 clubs, venus de tout le sud de la France. Ceci démontre que cette manifestation mérite bien le titre du "plus grand salon régional". Le samedi, deux jeux de rôle,



AD&D et l'Appel de Cthulhu, ont permis aux joueurs ainsi qu'aux maîtres de jeu de se confronter à travers un concours imposé. Le dimanche, les maîtres de jeu pouvaient faire jouer divers jeux de rôle (AD&D, AdC, Paranoïa etc). Il y avait cependant un concours qui permettait d'élire les meilleurs maîtres de jeu ainsi que les meilleurs joueurs, tous jeux confondus. A partir de 13 h, les hostilités prenaient fin et les organisateurs commençaient alors le classement par catégorie de tous les participants. A 15 h 30, moment très attendu, étaient annoncés les résultats des deux concours. Les nombreux participants sont rentrés chez eux avec une seule envie : que le troisième salon du jeu de rôle de Vitrolles soit encore plus réussi... A l'année prochaine donc.

Meilleur joueur dimanche 22 : Thierry Tichadou - Meilleur joueur sur AD&D : Michel Faure - Meilleur joueur sur Cthulhu : Cédric Nicolas - Meilleur MJ sur Cthulhu : Cyril Lanas - Meilleur MJ sur AD&D : Paul-Marie Alessandra - Meilleur MJ multijeu : Frédéric Bardin

Laurent Ryder

COMMUNIQUE CLUBS / CALENDRIERS

NIMES

Le club Brennus (vae victis) vous informe que de nombreux jeux de rôle et jeux de plateau sont pratiqués tous les samedis de 14 h à 19 h et de 20 h à 1 h ainsi que pendant les vacances scolaires. De plus, le club organise un grand tournoi de supergang au cours de la semaine du 15 au 21 juin. Les demi-finales et la finale se dérouleront au salon de la BD les samedi 20 et dimanche 21.

Pour tout renseignement concernant les activités du club ou le tournoi, contacter le relais Jeux Descartes "La Vouivre" en téléphonant au 66 76 20 04

SENLIS

Les Gardiens des Remparts fêtent leur premier anniversaire. De nouveaux joueurs sont les bienvenus (s'ils ont plus de 14 ans). Ils pourront jouer notamment à MERP, AD&D, Rolemaster, Appel de Cthulhu, Bushido etc.

Réunion tous les samedis de 14 h à 24 h à la salle des rencontres, 9 avenue Clémenceau à Senlis, ou contact : 28 rue de la nonette - Courteuil - 60300 Senlis.

Par tél. : Jean-Luc au 44 25 75 76 ou Olivier au 44 54 74 05

PARADOXES - Programme d'été

Paradoxes, association loi 1901 dont la vocation est d'organiser des jeux de rôle Grandeur Nature, nous communique son programme d'animation pour l'été :

- 27/28 juin, aventures celtiques en région parisienne

- 11/12 juillet, médiéval fantastique citadin à Partenay

- 19/20 septembre, jeu de rôle dans le monde des terres du milieu de Tolkien, région parisienne
Renseignements et inscriptions dès à présent : Paradoxes, 27 bld Malesherbes - 75008 Paris

MAISON LAFFITTE : Le club Féathalion rentre dans une grande période d'activités. Deux manifestations s'annoncent d'ores et déjà :

- Nous proposons le samedi 6 juin un killer qui se déroulera de 14 h à 19 h sur toute la ville de Maison Laffitte (78). Il s'agira plus d'une enquête policière "Grandeur Nature" que d'une tuerie, et les participants (en nombre limité) devront chacun tenir un rôle. Pour obtenir un courrier d'information et une fiche d'inscription, envoyer une enveloppe timbrée avec vos noms et adresses à Mr Ph Simon, 93 avenue de Gaulle - 78600 maison Laffitte. Tél. : (1) 39 62 14 74 (entre 18 h ET 20 h) Clôture des inscriptions le 20 mai, inscription 30 f.

- Deuxième tournoi de jeux de rôle Féathalion les 10 et 11 octobre. Le samedi 10 : l'Oeil Noir et l'Appel de Cthulhu de 13h 30 à 19 h. Le dimanche 11 : AD&D de 10 h 30 à 19 h et Les Trois Mousquetaires de 13 h 30 à 19 h. Chaque équipe devra comporter 5 joueurs + 1 MJ. Le jeu de rôle sera primordial et noté selon le système de notre club. Les inscriptions devront être prises avant le 3 octobre à l'adresse ci-dessus. Tarif fort : 35 f (inscription sur place, joueurs seuls, équipes sans MJ), tarif réduit 30 f (MJ seul, équipe complète).

LE HAVRE

Ouverture prochaine d'un club de jeux de rôle et de wargame au Havre. Renseignez-vous dès à présent auprès de Rodolphe, au C.L.E.C Charlie Chaplin, 70 avenue du Mont Gaillard - 76620 Le Havre, tél. : 35 54 02 00

TOULOUSE

Un club vient de se créer dans le cadre du comité d'entreprise de la société Le Talc de Luzenac - BP 1162 - 31036 Toulouse cedex. "Le Cercle de la Table Ronde" se réunit régulièrement une à deux fois par semaine de 20 h à 2 h pour jouer à AD&D, Cry Havoc, Siège et Maléfices. Pour tout renseignement veuillez contacter Denis Lejour ou Gérard Martinez à l'adresse ci-dessus ou par tél. : 61 40 63 33.

BELLEY (Ain)

Nous avons le plaisir de vous faire part d'un joyeux événement. Le samedi 25 avril, au cours d'une séance de jeu mémorable est née l'association "Les Blade-Rôleurs du Bugey Sud". Une dizaine de joueurs ont esbaudi par leur brillante démonstration un public nombreux et enthousiaste. De nombreux incidents ont émaillé la journée : investigateurs au cœur dévoré par un loup garou et naissance d'un wight supplémentaire dans le monde de Trégor ne furent pas les moindres.

CHAMBERY

L'UFCV, 54 faubourg Reclus, organise du lundi 9 au lundi 27 juillet à Ceyzeriat dans le Bugey (Ain) un séjour axé sur le jeu de rôle. Ce camp réservé aux adolescents proposera notamment un jeu Grandeur Nature médiéval.

PARTENAY, 10 et 19 juillet

Au programme du FLIP 87 (Festival Ludique International de Partenay) :

- des expositions dont "Wargames et Jeux de Rôle" avec le club du fer de lance.

- un casino fantoche (ambiance prohibition garantie)

- des jeux de rôle Grandeur Nature : du 11 au 12, un médiéval fantastique d'après un scénario d'Anne Vétillard, avec Paradoxes, le 13 un Appel de Cthulhu avec le club de La Roche sur Yon, le 18 un fantastique contemporain nucléaire concocté et orchestré par "Les Nuits de Ludos".

- le 19, une grande fête d'inspiration médiévale fantastique clôturera le flip 87.

Pour tout renseignement : Thierry Leroux ou Christine Beguinot, 7 rue Béranger, 79200 Partenay - Tél. : 49 94 03 77

VASSIEUX EN VERCORS (Drôme), 3-23 août

Vingt adolescents de 13 à 17 ans pourront participer cet été au séjour organisé par l'UFCV de Lyon dans le parc du Vercors. Le programme est axé sur les jeux de rôle, de société et de simulation historique. Il est réalisé en collaboration avec le grand club de jeux lyonnais "Les Paladins des Traboules", l'association "Gael" qui dirige le serveur minitel du même nom et est effectué dans le cadre des semaines de l'hexagone (Organisation de vacances ludiques sur toute la France). Pour tous renseignements sur ce séjour, contacter le Centre UFCV 8, rue Constantine - 69281 - LYON Cedex 01 - ou J.P. BOILLON, tél. 78 38 25 41 (personnel) ou 78 60 88 49 (bureau).

GUILDE DE BRETAGNE

Ça bouge du côté de Rennes, Brest, Quimper, Morlaix. La Guilde de Bretagne déborde d'activités. Participation au salon des jeux de réflexion, tournoi de jeux de rôle à Morlaix. Parmi les manifestations à venir, citons un Grandeur Nature ambiance SF à St Malo le 6 juin, sous la responsabilité de Patrice Méalier, 2 rue du père Lebreton 35000 Rennes Tél. : 99 33 13 73.

TOULON, 18 et 19 juillet

Le cinquième tournoi national de jeux de rôle est annoncé pour le 18 et 19 juillet. Il se déroulera au fort Faron comme l'année dernière et les organisateurs espèrent une participation tout aussi importante de joueurs.

M. Garcia au magasin "Le Manillon" 5 rue P. Corneille, 83000 Toulon, se fera un plaisir de vous donner toutes informations utiles.

SAINT-DENIS

Les Graveurs d'Epitaphes ont le courage (l'inconscience) de se réunir tous les samedis pour commettre des parties d'AD&D, AdC, et Space Opera (principalement), mais aussi de MERP, WFRP, Rêve de Dragon, James Bond 007 et bientôt Stormbringer et Paranoïa.

Pour plus de renseignements, tél. : (1) 48 27 60 35 et demander Florian.

Le monde de TRÉGOR

Chroniques



CHRONIQUE POLITIQUE, DIPLOMATIQUE ET MILITAIRE

Les informations rassemblées ci-dessous sont extraites du journal mensuel qu'établit le sage Mélius à propos de l'histoire du monde dont il a connaissance. Elles ont trait pour la plupart à une période correspondant aux trois derniers mois de l'année 7678, et au tout début de l'année 7679. Certaines nouvelles relèvent même d'une période un peu plus ancienne. Il ne faut pas oublier que la transmission de ces informations dans un monde aussi vaste que celui de Trégor est extrêmement lente et aléatoire. Les nouvelles provenant de contrées aussi éloignées que le Gedden Sandar ou le district de Naradut mettent parfois plus d'un an avant de parvenir aux oreilles d'une personne habitant les provinces centrales de Fellendar. Il arrive également que l'absence totale de contact oral ou écrit avec des personnes originaires de ces régions lointaines ne permette pas de se faire une opinion précise sur le déroulement des événements.

Mélius établit son journal à partir de trois sources principales :

- les faits qu'il peut observer lui-même ou recueillir directement auprès de ses correspondants, lors de ses déplacements. Ses contacts nombreux avec le magicien Ken Serdometh à Terrast, et le voyage récent qu'il a fait dans cette ville (en décembre 7678) lui permettent par exemple de disposer de renseignements assez sérieux sur le conflit Gorgonoth-Kirkwall ...
- les missives qu'il reçoit de correspondants plus lointains. Cette source est déjà plus aléatoire. Il n'existe évidemment pas de service postal régulier (!) et les porteurs de messages sont rares. Il s'agit généralement d'apprentis effectuant de longs déplacements pour acquérir tel ou tel bien, ou tel ou tel parchemin précieux pour leur maître. Celui-ci profite alors de l'occasion pour leur confier quelque parche-

min pour un ami personnel. C'est ainsi que Mélius reçoit parfois des messages de Moganon la ville des Céterks d'Ellansdale ou de la lointaine Kerrydu. La plupart de ses relations épistolaires sont des sages, des personnes pratiquant la magie, de simples érudits, ou parfois, comme à Kerrydu, une vieille Kéari ayant renoncé à sa vie itinérante pour se consacrer à la poésie.

- les informations colportées par la rumeur publique ou les conteurs qui se déplacent de tavernes en tavernes pour gagner leur vie. Ceux-ci enjolivent ou déforment bien souvent les faits pour les rendre plus attrayants ou pour mieux passionner leur public, et les données provenant de leurs récits sont bien souvent à corriger quelques mois plus tard ...

Ces quelques points étant précisés, voici maintenant quelques éléments importants recueillis dans les trois royaumes.

CONFLIT GORGONOTH-KIRK WALL

Le plan conçu par le cerveau diabolique d'Urreighem VI semble se dérouler de façon inexorable. Les troupes débarquées dans la presqu'île de Kor poursuivent leur avance vers le Nord, depuis qu'elles ont franchi les fortifications barant la presqu'île. Les forces de l'assailant se sont divisées en deux armées avançant suivant deux axes différents. La force principale, commandée directement par Urreighem VI, avance en direction de Kirk et repousse pas à pas les troupes du Roi Endarnor. Le flanc Est de cette armée se trouve dans la plaine d'Attrayap à 150 km environ de Terrast. Les éléments les plus avancés combattent à l'est des collines boisées de Jadna près de la source de la rivière Sepull, affluent du fleuve Tellina. Les troupes du roi sont complètement désorganisées par l'emploi d'une sorcellerie redoutable,

ainsi que par le nombre de leurs adversaires. Le rapport de force semble être de 5 à 6 contre un, bien que le Roi ait à présent reçu l'appui de forces nouvelles. Le seigneur Garanek Madur, du district d'An'Akamet, l'a en effet rejoint avec deux mille hommes de troupe bien entraînés. On ne sait d'ailleurs quel sinistre marché a été conclu entre le Roi et son vassal, particulièrement vénal et corrompu, pour que celui-ci intervienne aussi vite.

(A ce point de son journal, Mélius note, dans la marge : *"quelle tristesse que le pauvre Roi soit obligé de faire appel à des crapules pareilles !"*)

Endarnor IV compte sur l'arrivée prochaine des régiments de montagnards de Naradut, signalés de passage à une centaine de kilomètres au Sud-Est de Kirk, pour bloquer le front au sud de la plaine de la cavale noire.

En ce qui concerne l'Armée attaquant vers l'Ouest, en direction de Gwilaïun, sa progression est beaucoup moins spectaculaire et il semble bien qu'elle n'ait pas avancé de plus d'une centaine de kilomètres depuis la muraille. Le seigneur Corn Affal, bien que réputé surtout pour sa sensibilité artistique, se révèle fin stratège, et impose de lourdes pertes à l'ennemi. Il a dégarni en toute hâte les postes de garnison de la frontière, organisé une mobilisation rapide de la population, et a pu ainsi réunir en un temps très bref une armée de plus de 5000 hommes très entraînés. Le seigneur Corn Affal jouit d'une excellente réputation dans sa région. Dans l'ensemble, les habitants ont la vie relativement facile. Il n'y a pas de misère dans le district de Madaras, et ceci explique peut-être la réaction unanime de défense.

Les terres conquises par Urreighem ont été placées sous le gouvernement provisoire de Méraldar, le fils renégat d'Endarnor IV. La région occupée a été rebaptisée ASSORNOTH et le prince y fait preuve d'une dureté et d'une cruauté sans précédent. Certains villageois ayant réussi à traverser les lignes ennemies et à fuir jusqu'à Terrast, racontent des histoires abominables. D'immenses bûchers sont dressés à la porte des villages et des créatures infâmes prennent un immense plaisir à brûler tous ceux qui ne veulent pas adorer les reliques infectes de leurs cultes noirs. Des milliers d'habitants ont été déportés par les nouveaux occupants, dans les mines de charbon et de fer de la presqu'île de Kor. Les conditions de vie épouvantables, les mauvais traitements, et surtout l'hiver redoutable en cours dans cette région, font mourir les nouveaux esclaves par centaines.

A LA COUR DE RHU

Le passage qui suit a été légèrement modifié, afin de tenir compte de la haine personnelle que Mélius témoigne au Duc Raffen.

Des réjouissances nombreuses continuent à se dérouler dans les palais de notre capitale. Il semble que notre cher Duc et certains membres du conseil Fellendarien n'aient absolument pas conscience du danger que représente la guerre en cours dans le Royaume du Nord. Aucune mobilisation de troupe n'a été envisagée malgré les plaintes présentées par l'intendant Savuiras de Mériandor, président du conseil de F'élérianc, concernant la multiplication des troubles dans sa province. Le vieux marchand a essayé de faire valoir que les incursions de créatures type "gobelins" ou "malhommes" (appellation générique donnée aux créatures plus ou moins humanoïdes issues de croisements épouvantables opérés par les sorciers d'Urreighem) se multipliaient à la lisière du Gorgonoth, pour obtenir quelques subsides du conseil central. Ses paroles de sagesse n'ont point été entendues. Le Duc est plus intéressé par le choix d'une princesse de sang pour le mariage de son fils aîné, les goûts pervers de cet homme l'amenant à choisir des créatures qui lui conviennent autant à lui-même qu'à ses bâtards de descendants.

Fin janvier, le Duc a reçu la visite d'une autre personnalité célèbre du pays, à savoir Molor, le tyran d'Effir. Celui-ci a demandé à être exempté une fois de plus de l'impôt et du service provincial (délégation de troupes sous le commandement du conseil de Rhû). Son ennemi héréditaire, le duc Panissar, l'agace de plus en plus à la frontière, et il veut lever de nouveaux impôts pour fortifier certains postes de montagne. Les incidents répétés qui ont lieu dans cette région commencent à avoir plus l'apparence d'une guerre larvée que de simples accrochages. Notre Duc s'est abaissé une fois de plus, et a cédé à toutes les exigences de son vassal.

LES SPLENDEURS DE MOGANON

Une activité économique intense continue à régner dans la capitale de l'Ellansdale. Le Céterk actuel, Jorg SANALUV, semble manifester un intérêt plus grand aux affaires du pays. Une réunion importante de tous les Madors (gouverneurs) et de tous les Nederks (grands intendants) s'est tenue entre les murs du palais des orfèvres à la fin du mois de Décembre. Après la célébration des fêtes traditionnelles liées au solstice d'hiver, de sérieux débats ont suivi, concernant

notamment l'unification du système monétaire utilisé entre les différentes provinces. Certaines personnes bien informées disent que deux autres problèmes ont été évoqués également : les troubles liés à la volonté manifeste d'expansion du Gorgonoth, et une sombre affaire d'espionnage à laquelle seraient associés certains conseillers personnels du Céterk. Celui-ci a été mis en cause par Guenièvre de Manterne, Mador d'Eritas, qui lui a reproché d'avoir reçu plusieurs ambassadeurs d'Urreighem VI en son palais, et de ne pas vouloir révéler le contenu de ses entretiens. La lueur mauve qui brillait dans les yeux de Sanaluv à la fin du discours de la jolie Comtesse, indique que celle-ci risque de payer cher son intervention courageuse. Le Céterk, extrêmement orgueilleux, ne supporte absolument pas de voir sa politique critiquée lors des conseils ...

On notait l'absence à ce conseil de personnalités du Sud (aucun représentant des cités de Nielas ou d'Odivernon). La guérilla frontalière avec les bandes de pillards dépendant plus ou moins directement du seigneur de Malleyrargue, retient toute l'attention du Mador de la province.

On dit que les sages de la forêt de Vani se penchent actuellement sur l'étude de la partie méridionale du monde connu. Certains parchemins auraient été retrouvés, datant de l'époque où existait encore le Duché de Snargondha. Il y est fait mention de l'existence d'autres contrées verdoyantes, loin au sud des étendues désertiques et des montagnes de l'infini. Une vieille prêtresse à laquelle les dieux auraient fait don de voyance pour la consoler de la perte de sa vue, aurait observé de nombreux présages justifiant les recherches des sages. Ses visions lui auraient montré à plusieurs reprises les royaumes du Nord submergés par le chaos, et disparaissant peu à peu dans les brumes, cependant qu'un oiseau blanc, au plumage resplendissant, d'une espèce inconnue, s'envolait vers le sud.

Le goût des elfes de Vani pour l'errance sur les routes lointaines est bien connu en ce monde, et il se pourrait que certains d'entre eux tentent à nouveau d'explorer les lointaines étendues désertiques au sud des monts Karadorn et du chaos rocheux de Snargondha ...

"... Il me semble qu'au cours de ces trois jours de réjouissances ininterrompues, l'expression du visage de mon père, le valeureux Roi SERRNIM, se soit peu à peu assombrie. Certes notre cousin Nurrim a pris un malin plaisir à étaler ses richesses, ainsi que le luxe de sa vie quotidienne. Même en admettant qu'il ait exagéré les plaisirs afin de mieux briller aux yeux de son cousin, il est certain que nous sommes bien loin en ce lieu, de la rude existence que nous connaissons dans nos galeries des Monts de Fer. Notre séjour touchant à sa fin, mon père a demandé à visiter le restant de la cité, et surtout les ateliers qui l'intéressent au plus haut point. Sans doute espérait-il ainsi prendre un peu sa revanche, car la haute technicité de nos propres équipements est bien connue. Les forges de nos montagnes produisent de belles et solides épées, et nos carriers peuvent rivaliser sans peine avec beaucoup d'autres dans la taille des linteaux et des chapiteaux. Là encore, nous avons été éblouis, et le silence de notre cortège témoignait de la stupeur qui était la nôtre.

Le palais de notre cousin développe ses innombrables salles et couloirs sur les trois étages de la cité, et Nurrim peut ainsi se rendre en visite sans difficulté, aussi bien dans les ateliers que dans les dortoirs des gardes ou dans les galeries exploitées dans les profondeurs. Un aven profond, entièrement aménagé, permet d'établir la liaison entre les trois niveaux. Un escalier semblant défier les lois même de l'équilibre, s'accroche aux moindres aspérités de la paroi. Lorsque celle-ci devient trop abrupte, une passerelle franchit alors le gouffre et une nouvelle volée de marches débute sur la face opposée. Lorsque l'on descend vers les étages inférieurs on entend enfin les multiples bruits qui proviennent de la cité. La plupart d'entre eux me sont familiers : choc sourd des pilons, grincement des multiples roues à aubes, fracas des tombereaux de roc que l'on déverse dans les ravins profonds... Tout ceci me rappelle notre propre royaume.

LE ROYAUME DU LABEUR

Les ateliers sont divisés en trois zones distinctes, correspondant chacune aux trois matières que travaillent les artisans. Dans les galeries hautes se trouvent les cavernes de la métallurgie. Plusieurs conduits naturels, fissures ou cheminées, permettent d'évacuer les multiples fumées provenant des hauts fournaux où se réalisent les alliages,

ainsi que celles des forges immenses où l'on met en forme les outils et les armes que la cité expédie ensuite dans les provinces voisines. D'énormes roues horizontales, entraînées par des mules, actionnent la plupart des pilons gigantesques qui martèlent les barres d'acier. L'eau est rare, dans ce monde souterrain, et une seule roue hydraulique est utilisée, de façon très ingénieuse : plusieurs axes et engrenages la relient à une poulie énorme qui permet de remonter les paniers de charbon et de minerai depuis les galeries inférieures. Une courroie énorme porte une multitude de crochets auxquels sont accrochés les récipients remplis de matière. Une équipe de nains effectue un va et vient incessant entre ce treuil astucieux et d'énormes bacs dans lesquels est stockée la marchandise.

Un bruit très différent s'élève de la zone où travaillent les tailleurs de pierre. Les blocs provenant des carrières en amont du fleuve arrivent pour la plupart déjà dégrossis suivant l'usage auquel ils sont ensuite destinés. D'habiles manœuvres les déchargent ensuite des lourds traîneaux à l'aide desquels ils ont été remontés depuis les barges. Une sorte de chemin de halage, dans lequel ont été encastres des rondins de bois mobiles, facilite grandement le travail des mules et de leur conducteur. Nurrim emploie plus d'une centaine de mules dans sa fabrique souterraine. De grands enclos ont été aménagés au sommet de la montagne, permettant aux bêtes de passer une partie de l'année à l'air libre et de ne pas être constamment attelées aux machines. Cette organisation se révèle excellente et la plupart des animaux paraissent en pleine forme. Une "brigade" de nains est affectée à l'entretien du coral extérieur et des écuries. Le foin et le grain sont achetés dans la plaine, ou plus généralement troqués contre de l'outillage.

Ces ateliers fournissent toute la matière dont les architectes et les intendants du roi ont besoin pour aménager les

salles nouvelles de la cité. Les sculptures ne sont pas très recherchées car la cadence de production doit être élevée pour suivre la demande des bâtisseurs.

Chose étonnante pour nous, un troisième atelier, plus petit que les autres, travaille le bois. Les artisans de Nurrim ne réalisent point d'aussi beaux objets que les humains du nord ou les Elfes menuisiers d'Eraldar. Ils fabriquent essentiellement des pièces pour les machines des autres ateliers, ou des étais pour les galeries de mine. Les quelques meubles en bois, principalement des coffres, que l'on trouve à Seitennim, proviennent des marchés extérieurs. L'essentiel du bois utilisé est acheté également dans la province. On n'utilise d'ailleurs que des arbres de faible circonférence, ce qui s'explique facilement par les difficultés de transport..."

Nous faisons grâce à nos lecteurs des multiples considérations techniques dont l'auteur émaille la suite de son récit. La visite des ateliers dure environ une journée et ceci permet d'avoir une idée de leur extension à l'époque. Les descendants actuels de Nurrim n'utilisent plus qu'un dixième environ de cette surface gigantesque...

LE SECRET DES MINES

"Le soir enfin, exténués par une longue journée de visite, nous retournons dans notre logement. Après un passage bienvenu dans la salle d'Extaz, Nurrim convie mon père et toute sa suite, à un fastueux banquet dans l'un des lieux célèbres de son palais, la salle des émeraudes. Encore une fois, l'endroit témoigne de la richesse fabuleuse de son propriétaire. Au centre de la pièce, une vaste table en cristal de roche pratiquement transparent, forme un anneau parfait autour d'une stalagmite d'un diamètre plus que respectable. Ceci serait assez banal, si la colonne de rocher n'était pas incrustée, du pied jusqu'au sommet, de fragments d'émeraudes de toutes grosseurs. L'éclat des torches accrochées



sur les murs blancs du pourtour se reflète sur les multiples facettes des pierres et l'ensemble de la pièce est sans cesse décoré par une lumière verte dansante, aux nuances subtiles.

Nurrim nous explique que toutes ces émeraudes proviennent d'un gisement, malheureusement complètement épuisé, découvert jadis par son père. Je ne sais s'il faut vraiment ajouter foi à cette information. La cave du Roi paraît aussi bien approvisionnée que son trésor personnel, et je dois avouer que je n'ai jamais conservé un souvenir très clair du déroulement de cette soirée ...

Nous avons été très déçus par la visite des mines. Les quelques galeries que nous avons visitées ne se distinguaient guère des nôtres par un aménagement particulier. La zone qui nous aurait le plus intéressés a été traversée en grande hâte. Secret commercial oblige, il est bien évident que Nurrim ne voulait pas donner d'informations sur son alliage secret, l'Istark. Ses réponses concernant les qualités particulières du minerai de fer utilisé dans la composition du fameux métal ont été des plus vagues. Un certain nombre de tunnels sont surveillés par des gardes armés et il semble que seuls quelques ouvriers et quelques proches du roi puissent y pénétrer. L'exploitation de cette partie de la montagne est extrêmement dangereuse, et d'importantes précautions sont prises afin d'éviter les accidents ..."

Note : Il semble bien d'ailleurs que ce soit une explosion souterraine qui ait détruit toute une partie de la cité. A un certain stade de leur exploitation les mineurs de Nurrim ont dû tomber sur des poches de gaz trop importantes, à moins que les dieux de la montagne ne se soient vengés ...

"Le charbon que l'on trouve ici est d'excellente qualité et ne comporte que peu de déchets. Le filon est important, si l'on en juge par la cadence effrénée à laquelle les porteurs de hotte entrent et sortent des tunnels. Au centre du gisement de houille se trouve une cheminée verticale dans laquelle est installé l'énorme treuil qui permet de hisser le minerai jusqu'aux ateliers supérieurs ..."

Nous terminerons par ce passage les différents "emprunts" que nous avons fait au journal du fils de Sernim. Les cérémonies d'adieu sont longues et fastidieuses, et nous vous en ferons grâce. Les mules du Roi repartent chargées de trésors vers leurs montagnes d'origine et de nombreuses pro-

messes d'entraide ont été échangées.

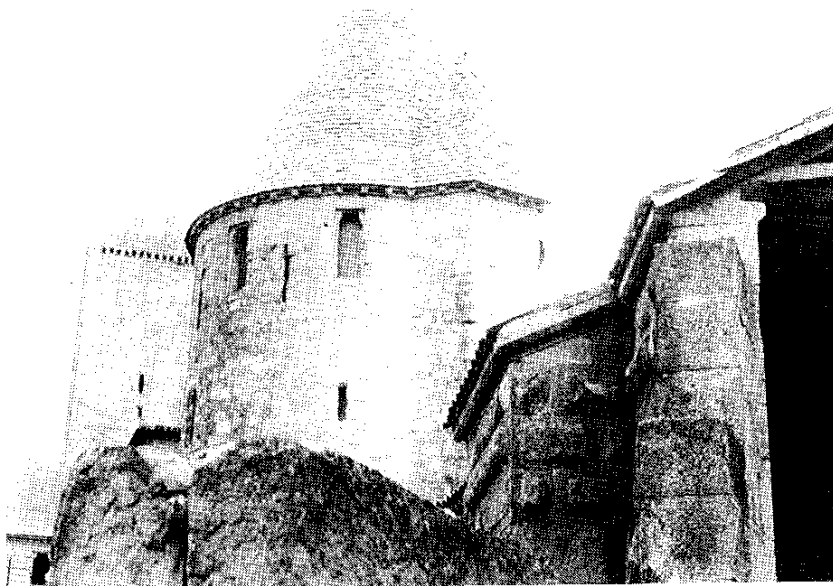
LE DECLIN

A la mort de leur père, en 5280, après 147 ans de règne, les descendants vont se heurter à de multiples problèmes : difficultés économiques, retour en force de créatures plus ou moins envahissantes, querelles internes ... Deux événements viendront marquer le début du déclin rapide du royaume souterrain : une catastrophe énorme provoquée par l'explosion d'une poche de gaz au fond d'une galerie, suivie d'une épidémie d'une maladie inconnue. Quelques pierres gravées ainsi que les témoignages des marchands de Roven permettent d'avoir une idée des symptômes : les nains perdent peu à peu leurs cheveux et leur barbe (summum de la honte), leur peau s'en va en larges plaques, et enfin les forces vitales les abandonnent peu à peu. Nul clerc ne réussit à soigner cette affreuse maladie, dont les conséquences dureront près d'un demi-siècle. Aux environs de 5500, la population a diminué des trois-quarts, et les survivants ont abandonné toute la partie profonde de la cité, afin de calmer Medingathar le maudit qui manifeste sa colère depuis les entrailles de la terre. Cette décision paraît sage puisque dans les années qui suivent, la maladie régresse peu à peu, jusqu'à disparaître complètement ...

AVENTURES A SEITENNIM

Le Maître de jeu pourra utiliser l'ancienne cité du roi Nurrim comme cadre pour de multiples aventures. Les descendants du Roi sont accueillants,

et recevront sans problème des visiteurs étrangers. Les montagnes environnantes sont beaucoup moins sûres qu'à l'époque du grand roi, et de nombreuses créatures hantent les cavernes et les forêts. Certaines parties du palais et de la ville ont été détruites par l'explosion, d'autres se sont effondrées avec le temps ou ont été simplement murées. Mais il n'est pas dit qu'il n'y ait plus rien derrière tous ces éboulis ou ces parois de briques. Nurrim possédait d'importants trésors, et plus d'un commerçant de Raflain ou de Roven serait prêt à payer une fortune le secret de l'alliage merveilleux, l'Istark, trouvé par les artisans du Roi. D'étranges légendes se racontent dans les auberges de Roven et d'Aldinor, à l'occasion des marchés importants : quelques nains superstitieux disent que parfois, la nuit, on entend grincer dans les profondeurs, les grandes roues des ateliers. D'autres êtres auraient-ils investi le domaine souterrain de Nurrim ?



EN PREPARATION : DOSSIER "TREGOR"
LE MONDE DE TREGOR VU PAR LES JOUEURS

GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE

SOYEZ RADINS

(Encore ! Eh oui ! 2^e partie)



Le magicien est un personnage puissant en AD&D. Il le sera d'autant plus si le maître de jeu reste approximatif en ce qui concerne le jet des sorts. De nombreuses restrictions y sont apportées dans le P.H.B. et dans le D.M.G., notamment au combat. On peut avoir une idée de l'importance que les auteurs y attachent en constatant qu'elles sont répétées en trois ou quatre endroits différents.

Vous qui êtes joueur de magicien, ne prenez pas cet article en mauvaise part, n'y voyez pas de racisme "anti-mago". Simplement je m'attache aux restrictions explicitement prévues dans les règles afin que le jeu du personnage reste un challenge le plus longtemps possible.

Par expérience, je sais combien, d'autre part, un magicien monoclassé de bas niveau est une fragile petite chose. A l'encontre du titre même de l'article j'inclinerai à dire aux maîtres de donjon d'être un peu indulgents vis à vis de ce type de personnage. A cet égard, je vous signale un sort de "l'Unearthed Arcana" vraiment intéressant pour le magicien monoclassé débutant. Il s'agit du sort "armor" (p 51 - 52) qui leur permettra quand même d'encaisser

quelques coups.

Enfin, l'application des restrictions prévues dans les règles rend le magicien, même de haut niveau, plus dépendant de ses compagnons d'aventure. Il aura intérêt à ce que ces derniers occupent l'ennemi, le temps qu'il jette son ou ses sorts. Ceci l'inclinera peut-être à être un peu plus partageux et favorisera le jeu en "équipe".

JETS DE SORT AU COMBAT

Tout ce qui est dit à ce propos dans les manuels concerne aussi bien les magiciens que les clers, druides et autres illusionistes. Pour plus de concision je parlerai de "magicien" pour jeteur de sorts.

Je ne m'appesantirai pas sur ce qui est dit dans le Player Handbook (PHB), ou dans sa traduction française, le manuel du joueur (MaJ). Je donne seulement les références pour que vous puissiez vous y reporter : PHB p 25, MaJ p 25, le magicien PHB p 40, MaJ p 40, les sorts des personnages

PHB p 100, MaJ p 99, lancer les sorts

PHB p 104, MaJ p 103, combat par

sorts.

Dans l'ensemble, ces règles sont appliquées. Pour ceux qui ne lisent pas l'anglais, ne disposent pas du DMG ou simplement trouvent ce qui suit trop compliqué, l'application de la règle du MaJ p 103 (un sort arrive à la fin du round de combat - et donc après que les attaques dirigées contre le magicien aient été tentées) donnera sensiblement le même résultat à quelques nuances près.

Le DMG apporte, par rapport au PHB ou au MaJ, des précisions et des compléments qui en nuancent l'application :

-1- Le magicien doit noter (et le joueur communiquer à son MD) le sort que son personnage va jeter avant même que l'initiative soit tirée (DMG p 65). Le MD ferait bien, à ce sujet, d'interdire de le faire à haute voix, afin que cela n'influe pas sur les actions des autres personnages.

-2- Le magicien doit être concentré et, sinon sans mouvement, presque immobile (DMG p 65) pendant le jet d'un sort. Même une marche normale empêche le jet du sort. Le mouvement doit être réduit à 3" en vol (DMG p 52) et par extension en marche. Dans ces conditions le magicien ne peut bénéficier de son ajustement

de dextérité sur sa classe d'armure ou sur ses jets de protection contre les sorts de zone ou les souffles.

-3- Le sort est perdu s'il est interrompu, même si cette interruption est du fait même de la volonté du magicien (DMG p 65).

-4- Le moment où placer le commencement du sort, comme une attaque par arme, est indiqué par le tirage de l'initiative. Cependant, le sort ne sera complété qu'une fois le temps de lancement écoulé (DMG p 65). Même si ce temps n'est que de 1 segment, un opposant qui réagit pourrait être capable d'attaquer le magicien avant que le sort n'ait pris effet (DMG p 67).

De ce dernier point découle le suivant :

-5- Toutes les attaques dirigées contre le magicien devront être gérées par le maître de donjon en même temps que les actions de ceux qui auront gagné l'initiative, quels qu'ils soient (DMG p 65). En clair ceci a pour conséquence que même si c'est le magicien (ou son groupe) qui a gagné l'initiative, les attaques dirigées contre lui auront lieu au moment où il commence son sort.

Le dernier point est un peu plus compliqué et je vais le traiter un peu plus longuement. Lorsqu'un magicien est soumis à une attaque, il est très important de savoir si elle aboutira pendant le temps de lancement du sort (auquel cas le sort est perdu), ou non.

Le cas d'un monstre attaquant le magicien avec ses armes naturelles est assez clair, griffes ou morsures n'étant pas affectées de facteur de vitesse : si c'est le monstre qui a gagné l'initiative, l'attaque aura lieu avant même que le magicien ait commencé son sort. Alors si le magicien est touché il ne perdra pas son sort (les restrictions ne s'appliquent que pour la période du jet du sort) et un MD généreux pourra lui accorder le bénéfice de ses bonus de dextérité. Si c'est le magicien qui a gagné l'initiative, l'attaque aura lieu dans le segment où il commence son sort : si elle passe, le sort est perdu.

Même chose si l'attaque est effectuée avec une arme de jet ou par un lancer de projectile.

Ceci risque d'introduire une distorsion, le magicien pouvant estimer plus intéressant de perdre l'initiative plutôt que de risquer de perdre son sort, il peut alors indiquer au maître de jeu : "J'attends que mon adversaire ait attaqué pour commencer

mon sort", jouant plus les règles que le jeu. Une suggestion pour l'éviter : "Ton personnage n'a alors plus le temps de compléter son sort durant ce round, il le fera au round suivant", pendant lequel, bien sûr, arrivera une seconde attaque contre le magicien.

Les choses se compliquent si le magicien est attaqué avec une arme tenue à la main. Si son adversaire a gagné l'initiative, l'attaque arrive avant que le magicien ait commencé son sort. Si c'est le magicien ou son groupe qui a gagné l'initiative, alors le facteur de vitesse de l'arme entre en ligne de compte (DMG p 66). Pour ce faire il faut comparer le facteur de vitesse de l'arme, duquel on aura soustrait le dé d'initiative perdant (les chiffres négatifs étant considérés comme positifs), avec le temps de lancement du sort. Si le facteur de vitesse ajusté lui est inférieur, le coup arrivera pendant le jet du sort (et le sort sera perdu s'il passe). S'il lui est égal, sort et coup seront simultanés. S'il lui est supérieur, le coup arrivera après le sort. Même procédure si les initiatives sont égales, sauf que le facteur de vitesse n'est pas ajusté.

Ceci rend primordial le choix du sort ou de l'arme en fonction du temps de lancement ou du facteur de vitesse.

Exemple : un parti A comportant un magicien a gagné l'initiative, un guerrier du parti B attaque le magicien avec une épée (facteur de vitesse 5) tandis que ce dernier tente de jeter un sort de boule de feu (3 segments de temps de lancement) le magicien risque de perdre son sort si : $5-d < 3$, d étant le dé d'initiative du guerrier ou de son groupe, c'est à dire si $d = 3, 4$ ou 5 .

Si le guerrier avait choisi la dague (facteur de vitesse 2), le magicien aurait risqué de perdre son sort pour :

$2-d < 3$, soit pour $d = 1, 2, 3$ ou 4 .

Si le magicien avait choisi un sort de missile magique (temps de lancement un segment) les cas précédents seraient devenus :

$5-d < 1$, soit $d = 5$

$2-d < 1$, soit $d = 2$

Le cas du combat sort contre sort est exclu du paragraphe "combat par sort" du MaJ p 103. Rien ailleurs n'indique comment le traiter. Deux cas peuvent se présenter : deux groupes s'affrontent, chacun comprenant un ou des magiciens, ou bien il s'agit d'un duel de magiciens. Le premier peut être interprété à la lumière du

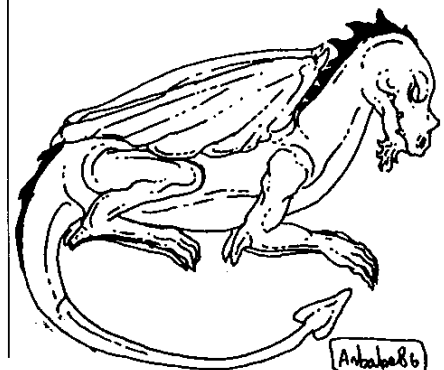
DMG p 65 : il n'est nulle part indiqué que ce qui est dit en 2 ne concerne pas les attaques par sorts, ceci est confirmé par le fait qu'en 5 on parle de sauvegardes manquées. L'interprétation semble donc légitime, sinon certaine, qui traite les attaques par sorts de la même façon que les autres.

Dans ce cas donc, après avoir traité les attaques par armes comme indiqué précédemment, le MD en viendra aux sorts : en admettant que chaque magicien ait dirigé son sort contre l'autre, ou l'ait inclut dans sa zone d'effet, il sera amené à considérer que chacun commence son incantation en même temps que son adversaire, indépendamment de l'initiative. Seule la comparaison des temps de lancement permettra de départager les adversaires. Le plus court ayant de bonnes chances de l'emporter si l'autre manque sa sauvegarde.

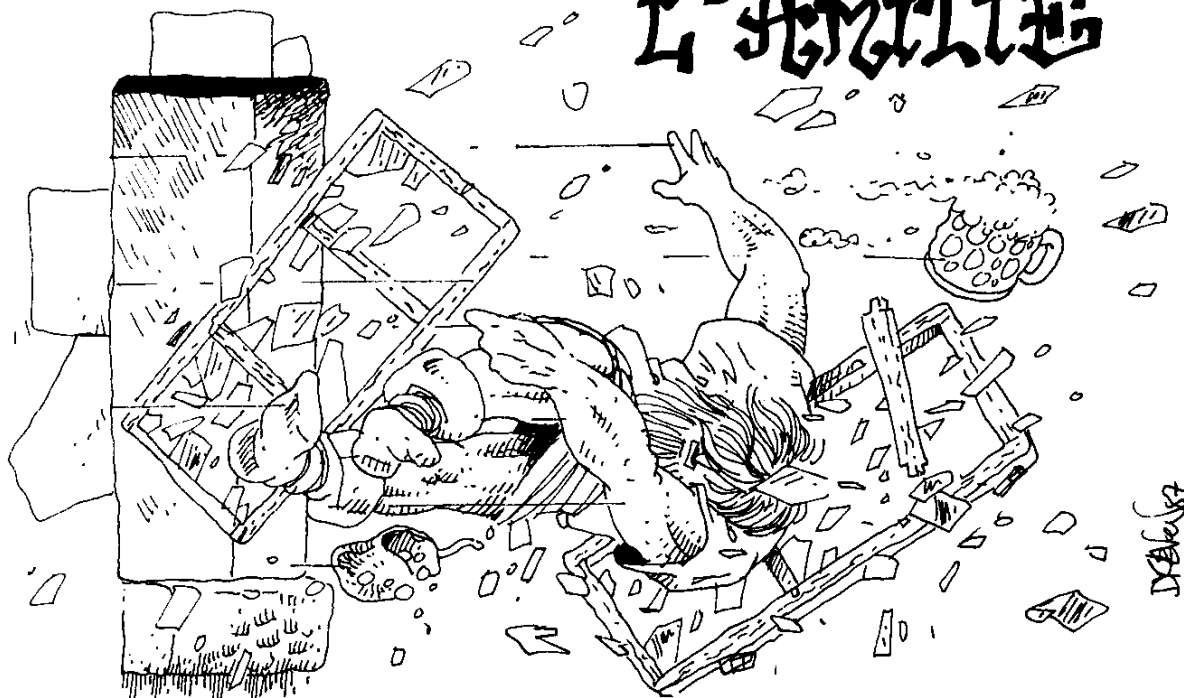
Le cas du duel de magiciens sort complètement du champ défini par les règles (jets de sorts en mêlée), et peut être traité de la même façon : sauf en cas de surprise de l'un des magiciens (auquel cas on déduira du temps de lancement du sort de l'autre les segments de surprise gagnés), il n'y a pas besoin de tirer l'initiative : la comparaison des temps de lancement des sorts permettra de savoir lequel sera complété avant l'autre. Ceci a par ailleurs l'avantage d'une certaine cohérence : il est difficile d'imaginer qu'un personnage non surpris puisse rester ne serait-ce qu'un segment (6 secondes) sans réaction face à un adversaire qui commence à incanter.

En conclusion, l'application des règles, en plus des avantages cités précédemment, présente celui de rehausser l'intérêt des sorts de bas niveau dont le temps de lancement est plus court, et permet de comprendre pourquoi les sorts les plus puissants sont aussi ceux qui ont le temps de lancement le plus long (eh oui, les auteurs sont eux aussi radins).

Efgé



THE TAVERNE DE L'AMITIE



SCENARIO AD&D POUR UN MAITRE DE JEU, UN JOUEUR.

Aventure seul à seul (1 DM et 1 joueur) destinée de préférence à un personnage pratiquant la magie.

Niv 1-2

ATTENTION : cette aventure est une intrigue politique de petite envergure pour un personnage de niveau 1, à la rigueur 2. Les personnages de niveaux plus élevés risquent de trouver les combats trop faciles. En outre, l'expérience enseigne aux joueurs à se méfier des assassins lors d'aventures politiques. Mieux vaut donc y envoyer des personnages de niveau 1. Ça fait moins mal de les perdre ... Cependant, ce scénario demande un DM et un joueur chevronnés, même si le personnage est de niveau 1. Il est déconseillé de prendre un clerc Evil ou un assassin. Par contre, un magicien permettra au joueur de pouvoir obtenir aide de sa guilde.

L'aventure doit être jouée finement par le DM. Quant au joueur ... il a 90 % de chances d'y laisser sa peau ! Aventure déconseillée aux barbares : on y pense bien plus qu'on y tape !

Cette histoire se situe dans la petite ville de Kilnar - un gros village sans aucune envergure, situé au nord de Grannon en pays Atush, en Ellandsale. Un peu d'histoire : Kilnar était dirigée jusqu'à ces dernières années par une congrégation de clercs mauvais (NE et CE). Leur leader, Alkron, fut renversé du pouvoir il y a deux ans par le clerc Ilm après une bataille d'une semaine qui est restée inaperçue du reste du monde. L'arrivée des clercs bons (LN et LG) dirigés par Ilm n'a gêné que la guilde des assassins et quelques clercs mauvais qui sont restés dans la ville, déguisés. Personne n'a pleuré le départ du gouvernement d'Alkron. Maintenant, Ilm essaie tant bien que mal de faire régner l'ordre dans la bourgade.

Le personnage arrive de Grannon. Il a un petit problème : durant ces deux derniers

mois, aucune aventure ne lui est tombée sur la tête. Pas de méchants orques à tuer, ni de brigands à pourfendre. Notre personnage est totalement désœuvré. Imaginez un DM sans joueur et vous aurez une petite idée de l'état d'esprit du personnage lorsqu'il atteint les portes de Kilnar. Il se dit qu'en attendant une aventure financièrement intéressante, il aurait intérêt à se faire embaucher quelque part.

Si le personnage est magicien, il sait qu'aura lieu un congrès international de la magie dans quatorze jours à Grannon. Ce congrès représente beaucoup pour lui. C'est là que les magiciens consentent à s'échanger leurs connaissances. Pratiquement tous les niveaux de magiciens sont présents, du simple apprenti à l'illustre archimage mondialement réputé. C'est aussi là que les magiciens de hauts niveaux cherchent des apprentis. Car

n'est pas invité qui veut. Il faut passer des épreuves extrêmement difficiles. Et le personnage a, heureux, son invitation en poche. Bien sûr, cette réunion est ultra-secrète et il n'y a guère que la guilde des assassins à en connaître l'existence. Cela sera la source de tous les ennuis, mais le joueur l'ignore.

En effet, la guilde des magiciens de Grannon a eu un différend fâcheux avec celle des assassins : un assassin ayant enlevé la promise d'un nécromancien, celui-ci a fait avec quelques "copains" le siège en règle de la guilde des assassins, la bombardant de Fireball, de Magic Missiles, d'Animate Death, et j'en passe. Pour se venger, les assassins ont décidé de transformer la réunion des magiciens en chaos. Mais ces derniers n'ayant pas acquis leur expérience dans les bras de leur nourrice eurent tôt fait de découvrir les plans des assassins, en l'occurrence leur alliance avec des clercs mauvais. Les dirigeants magiciens ont donc décidé de déplacer secrètement le lieu du congrès à Kilnar, car les clercs mauvais y sont pourchassés par les autorités et la population qui garde un mauvais souvenir de leur règne.

Le joueur ne connaît pas grand-chose de tous ces événements. Il ne sait pas que les bâtiments de la guilde des assassins ont été attaqués et qu'il y a eu 32 morts ! S'il n'est pas magicien, il n'a que 10 % de chances d'avoir entendu parler de l'attaque de la guilde.



Lorsqu'il arrive aux portes de la ville, c'est (par exemple) le 2 juillet, un mardi. Le décompte des jours est important dans cette aventure. S'il n'est pas magicien, il se souvient des paroles du mage : *"Je vous remercie d'accepter cette mission. (Soupir). Je vous demande de vous rendre à Kilnar et d'observer s'il y a de l'agitation dans la ville. Si vous remarquez des voleurs, des clerks mauvais ou des assassins, prenez-en note. Voici un anneau avec quatre charges. Avec cet anneau, vous pourrez m'envoyer quatre messages. Ne les gaspillez pas. Mais j'ai besoin d'un rapport précis. Il n'y a aucun danger. Vous serez payés 30 PO à la fin des deux semaines."*

Le personnage avait grommelé : 30 PO. A peine de quoi se payer une chambre. Il avait bien demandé une avance, mais vainement.

Si le personnage est magicien, il se dit que, au moins, il y a une annexe de la guilde des magiciens dans cette foutue ville. Il en connaît la localisation.

On est en juillet, il fait très chaud. Deux gardes ruissellent de sueur sous leur cotte de maille. Ils gardent les portes de la ville (qui sont assez petites pour une ville), et prélèvent les taxes : 1 PO par personne et par passage, quel qu'en soit le sens. Les gardes sont populaires dans la population. Ils évitent au maximum de blesser ou de tuer les citadins. Si un garde est

attaqué, il pourra compter sur le soutien de trois quarts des passants tandis que le reste ira chercher les autres gardes. Petit détail du code pénal local : le meurtre d'un garde est puni de la peine de mort, exécutable sur le champ et sans aucune forme de procès. Caractéristiques des gardes (que l'on peut faire varier) : helmet, chain mail, broadsword ou bastardsword, AC 5, F 2 (parfois F 3), AT 1, DG 2-8, AL LG, MV 9", BV 12 (s'il leur reste moins de 5 pv, BV 9), S 16, I 13, W 11, D 1d8+6, C 1d6+8, Ch 14.

Il y a 10 % de chances qu'il y ait un cleric avec les gardes : chain mail, hammer + 1, AC 5, C 1d4 + 1, AL LG (65 %) ou NG (35 %), S 14, I 1d8+8, W 1d8+10, D 1d8+6, C 1d4+10, Ch 1d10+6, quel que soit le lieu de rencontre de ceux-ci. Cela s'explique par le fait que les clerks bons montrent à la population qu'ils sont là pour assurer la défense de la ville à tout moment. Il y a 10 % de chances que le cleric leur jette un sort gratis si les aventuriers le lui demandent (style CLW). Car les clerks se font un peu de propagande pour augmenter leur popularité.

Pour trouver du travail, le personnage peut s'adresser aux gardes ou aller à la guilde des marchands, où un mur entier est traditionnellement réservé à l'affichage des "petites annonces". Insister

sur la méfiance des marchands envers le personnage s'il a une armure. Une annonce lui semblera intéressante : *"Cherche serveur dans une taverne. Salaire proportionnel aux gains. Logis et repas fournis. S'adresser à "la taverne de l'amitié" dans la rue Lien"*. Si le personnage s'adresse aux gardes, ils l'enverront au poste de police proche, où un garde, un certain Laken, lui dira que son frère, tenancier d'auberge, cherche un serveur pour quelques temps. Le frère en question n'est autre que Lomi, gérant de "la taverne de l'amitié". Située dans une grande artère de la ville, la taverne est facile à trouver.

Pour moi, il y a quatre types d'auberge : le premier est royal ; pour un prix exorbitant, le luxe est omniprésent. Le second est luxueux sans plus. Les prix élevés permettent au bourgeois de n'y pas craindre les mendiants. Le luxe n'est pas princier, mais très satisfaisant. Le type suivant est le genre de tavernes fréquentées par des aventuriers de niveau moyen et des petits commerçants. La nourriture y est relativement bonne, les chambres personnelles coûtent un prix raisonnable. Le dernier type est celui de "la taverne de l'amitié" : miteux. C'est le genre d'endroits insalubres où se rassemblent les voleurs, les pauvres, les souldards et les aventuriers de bas niveaux. Il y a souvent un dortoir, les chambres personnelles sont presque impossibles à trouver. La nourriture "finement cuisinée" y rend très utile l'utilisation de *"purify food and drink"*...

Vieille et défraîchie comme les autres dans le quartier, la façade de la taverne de l'amitié en dit long sur son type. Située dans un quartier minable, c'est une bâtisse d'un étage parmi tant d'autres. La porte de bois est pourrie, comme d'ailleurs les volets. La rue est crasseuse.

Voici les caractéristiques de l'employeur, Lomi : il fut originaire de la Lower Lower Class (pour les règles d'Arcana uniquement. Sinon considérer qu'il vient des bas-fonds de la société). Il fut un voleur. Il chapardait parfois des personnes aisées pour survivre. Il le faisait toujours en étant sûr que sa victime était assez riche pour supporter le vol. Il avait une ligne de conduite proche de celle du paladin. Il avait beaucoup souffert dans son enfance de la méchanceté des gens de son milieu (ses parents furent coupé-jarrets et moururent pendus à cause d'une bande rivale qui les avait dénoncés). Un jour, il s'attaqua à la bourse bien pleine d'un riche marchand. Ce n'était hélas qu'un piège tendu par les clerks mauvais pour "assainir" un peu la ville. Ce fut la fin de sa carrière de voleur. Il reçut en punition un sort "quest" : *tu ne voleras plus jamais*. Depuis, avec l'or qu'il avait "mis de côté", il s'acheta la taverne. Il ne parle presque jamais de cette période de sa vie. Il ne dira jamais tout d'un bloc. Le personnage aura d'importantes difficultés à obtenir un renseignement sur la vie passée de Lomi.

Lorsque les clerks sont arrivés, Lomi est

devenu Paladin, modifiant son alignement de NG à LG. Il n'utilisera ses talents de voleur qu'en danger de mort et il a décidé de ne plus jamais voler quelqu'un.

Lomi : T 3, P 1, AC 8, hp 18, AT 1, DG variable, S 16, I 13, W 16, D 15, C 14, Ch 18, Cm 11 (*note pour ceux qui n'ont pas l'Unearthed Arcana : Cm est la beauté*), AL LG.

Lomi se sert parfois de son *detect Evil*, mais il n'ose le faire que très rarement. De même, il se conduira souvent comme ayant un charisme de 10 à 12, mais il est susceptible : s'il croit qu'on s'est moqué de lui, il risque d'avoir un charisme de 6, car il a un fort tempérament sanguin ; ses filles le savent bien. Personne, à part quelques clercs bons, ne sait qu'il est un paladin maintenant.

En outre, Lomi déteste les clercs mauvais, bien qu'il ne le montre pas. Il y a de cela 7 ans, un clerc mauvais a un jour violé Lim, l'aînée de ses deux filles. Cela, Lomi n'est pas près de le pardonner.

Voilà pour Lomi. Il ne reste plus qu'à présenter ses deux filles, les douze assassins (notre personnage sera amené à incarner le treizième), les six occupants

successifs de l'auberge, les sept nains, la guilde des magiciens, l'lm, et quelques autres NPC, sans oublier le scénario lui-même.

Les deux filles de Lomi, Lam et Lim, sont des PNC importants pour l'atmosphère.

Lim a 21 ans, AC 10, hp 3, S 15, W 11, I 10, D 8, C 5, Ch 16, Cm 16. Lam a 19 ans, AC 9, hp 7, S 4, I 12, W 5, D 12, C 14, Ch 8, Cm 12. En fait, Lim et Lam ne sont pas du même lit, ce qui explique leurs différences si importantes. Lim est fine et frêle, tandis que Lam a une forte constitution mais elle n'est pas bien grasse à cause de la faible quantité de nourriture avalée. Curieusement, Lim et Lam ont le même alignement : LN. Lim a été violée à 14 ans par un clerc mauvais (CE). Depuis, elle déteste tous les clercs, mauvais, neutres ou bons. Lam est plus joviale que Lim et ce sera plus tard une forte femme. Lam est athée. Elle ne croit pas aux dieux, mais en une seule et unique puissance universelle dont chaque personne est un élément. Elle couche parfois avec Kinlo, un des sept nains. Elle en est amoureuse et elle est malheureuse de ne le voir qu'une fois par semaine (voir plus loin).

Parlons un peu des sept nains. Tout le monde les connaît dans le quartier, en particulier les gardes. Ce sont des mineurs qui, paraît-il, auraient découvert un filon d'or selon certains ou de diamant selon d'autres. Ils travaillent très dur durant six jours, ne s'accordant que le jeudi de repos. Le processus est alors toujours le même : à 9 heures du matin, les nains montent gaiement dans la taverne de l'amitié. Ils ont des bourses bien pleines (1d100 PO chacun en équivalent PP). Ils boivent modérément jusqu'à midi, profitant de leur jour de congé. La taverne de l'amitié est calme. A partir de midi, les nains font la fête. Ils se font servir litre de vin après litre de vin. Ils consomment tous les plats chers de la taverne de l'amitié. Mais la résistance des nains au vin (et au poison) est légendaire. Chaque nain avale assez de vin pour saouler à mort un dragon, mais chacun garde son calme. Les nains sont les meilleurs clients de Lomi. Mais tout être humain a ses limites, et, vers 2 heures de l'après-midi, une rixe éclate entre Lanka et Mora, deux des nains qui ne s'aiment pas. Lorsqu'ils ne sont pas saouls, leur sens des civilités l'emporte sur leur aversion. Mais une fois ivres, ils se battent n'importe comment,

Une centaine de magasins
diffusent notre revue.

Ce sont des spécialistes.
Ils sauront vous conseiller.

Faites-leur confiance pour vos achats.

— REGION PARISIENNE —

L'ENFER DU JEU - 6, passage de l'Horloge - 75003 PARIS / TEMPS LIBRE - 22, rue de Sévigné - 75004 PARIS / JEUX ACTUELS - 24, rue Monge - 75005 PARIS / JEUX DESCARTES - 40, rue des Ecoles - 75005 PARIS / L'ŒUF CUBE - 24, rue Linnée - 75005 PARIS / DEESSE II - 8, rue Cochin - 75005 PARIS / LIBRAIRIE SAINT-GERMAIN - 140, bd Saint-Germain - 75006 PARIS / JEUX DESCARTES - 15, rue Montalivet - 75008 PARIS / STRATEJEUX - 13, rue Poirier de Narçay - 75014 PARIS / COSMOS 2000 - 17, rue de l'Arc de Triomphe - 75017 PARIS / GAMES VELIZY - Centre commercial Vélizy - 78140 VELIZY VILLACOUBRAY / FEERICS - Centre commercial Art de Vivre - 78140 VELIZY VILLACOUBRAY / LA RESERVE - 29, avenue de la République - 78200 NANTES / LIBRAIRIE JAPEMA - 12, avenue Guy de Maupassant - 78400 CHATOU / LE CERCLE - Centre Art de Vivre - 78630 ORGEVAL / CELLULES GRISES - Place de l'Agora - Centre commercial Evry - 91000 EVRY / LE SON DES IMAGES - 25, rue des Monts Clairs - 92700 COLOMBES / MYTHES ET LEGENDES - 69, rue de la Gare - 94230 CACHAN.

entraînant involontairement, par des coups perdus, les autres nains dans la bagarre. A ce moment, tous les clients décident brusquement d'aller faire un tour dehors. Ils y sont habitués et ils savent que Lomi va laisser les nains se battre durant une bonne heure, le temps qu'ils cassent tout le mobilier qui a besoin d'être changé. A quatre heures, les gardes de la ville surgissent pour emmener les nains cuver leur vin au poste et payer les dégâts. Entre quatre et huit heures du soir, il faut tout ranger car il y a un chaos indescriptible.

Le DM doit s'arranger pour que, deux jours après l'arrivée du personnage, les nains aient aussi brisé la vieille porte d'entrée. Il faudra une semaine pour qu'une nouvelle porte soit installée. Cela sert les plans des assassins. La taverne de l'amitié est ouverte de 6 heures du matin à 8 heures du soir.

Toute l'aventure se déroule à l'auberge et le personnage n'a pas besoin de la quitter pour suivre les événements. Il y a souvent 3d4 clients et parfois 3d8. L'auberge est remplie de passages et de caches secrètes. Lomi n'en connaît que deux. Il y a un tiroir secret dans la cuisiné (celui-là, toute la ville le connaît !) dans lequel sont rangées les économies de Lomi : 300 + 1d20 PP. Lomi le regarde, seul, tous les soirs avant de se coucher. Curieusement, les deux portes donnant sur la cuisine sont correctement huilées et ne font aucun bruit. Le personnage n'a qu'une chance minime de le remarquer. Lomi ne s'en est pas aperçu. C'est le paysan occupant la chambre A qui a fait cela en secret. Voir sa description.

Le rez de chaussée n'est pas autrement intéressant. On accède à la cave par un escalier abrité situé à l'extérieur de l'auberge. Le personnage aura à aller chercher du vin à la cave des centaines de fois et il aura remarqué que l'escalier a été refait à neuf. La porte a un verrou qui marche mal, il faut forcer avec la clé pour ouvrir (Lomi le lui a dit). Lomi connaît la cache secrète en face de l'escalier à la cave. C'est là qu'il a imprudemment entreposé son équipement d'aventurier : cuir + 1, dague, outils de voleur, heaume, armure à plaques, holy avenger + 5 (arme prêtée par un paladin, ami d'Ilm, à Lomi. Si Lomi meurt, le paladin viendra réclamer son épée. Ne pas oublier qu'Ilm a le soutien des gardes et de la population dans la ville !), bouclier, symbole sacré avec symbole Donblas (une flèche vers le haut), trois fioles d'eau bénite. Lomi essaiera de rester au maximum neutre dans cette affaire, mais si des preuves indiscutables du complot des assassins lui sont données, il prendra les armes et sera sans pitié ! Car tout le "cirque" des assassins dans le sous-sol de son auberge lui a été caché.

La porte secrète dans le tonneau ne peut être trouvée le jour, car le tonneau est plein de vin. Le soir, un tonneau vide de la même taille pivote sur le mur pour se coller de l'autre côté du mur du premier. Les séparations des deux tonneaux sont

enlevées et, grâce à un savant système de contrepoids souterrains, le tonneau plein est soulevé tandis que le vide est baissé. Le vin coule donc dans le tonneau sur charnières. On remet les cloisons de séparation et on plaque le tonneau plein contre le mur. Et le tour est joué. On a un passage secret un peu glissant, mais introuvable. L'opération inverse est effectuée après le départ des douze assassins au petit matin (entre 3 et 4 heures), rendant le passage indétectable. Lomi ignore tout de cet ingénieux système.

La salle du tonneau est vide, exceptées des décorations murales : sur un mur, deux épées croisées sont accrochées, sur un autre deux dagues, sur un autre deux épées à deux mains. Ceci est le symbole de la puissance des assassins. La salle suivante est la salle de tête à tête. Elle jouera un rôle dans l'action. La salle avec un lit est la salle de garde. Il y a toujours ici un gobelin charmé qui actionne le dispositif des tonneaux, car il ne peut être actionné que de l'intérieur. Petit détail : le gobelin a un PV. Il mourra au premier coup et il ne saura rien s'il est interrogé. La salle aux treize chaises est la salle de réunion où sont discutés tous les projets des assassins. La cache de la cave avec la porte secrète à côté de l'escalier est vide. Ne la jugeant plus sûre, les assassins l'ont abandonnée.

Passons à l'étage. La grande salle est la salle commune où dorment le personnage, Lomi et ses deux filles. Elle offre peu d'intérêt. Si la cave était parfaitement insonorisée, il n'en est pas de même à l'étage. Loin de là. Les cloisons sont assez minces pour qu'on ait une chance d'entendre ce qui se dit dans la pièce voisine ("hearing noise", "listen at doors", basé sur la race + 45 %).

La chambre A est occupée par un bon gros paysan qui couche parfois avec une femme inconnue des familiers de la taverne de l'amitié. Le paysan : Scola, Assassin 4, AC 9, hp 14, S 11, I 16, W 12, D 10, C 17, Ch 6, Cm 74 (déguisé : Cm 7). La femme est Narka, dont il est parlé plus loin comme seconde occupante de la chambre C à partir du 5 mars. L'occupant de la chambre B est Maeken. C'est un magicien qui sait que les clercs mauvais veulent mettre un peu d'animation dans le congrès de magie. Il a été envoyé en espion par la guilde des magiciens. C'est pourquoi il est vêtu comme un homme normal. Mais lorsque le personnage lui porte le petit déjeuner le matin, il a 50 % de chances que Maeken soit en train de mémoriser un sort. Si le personnage est magicien et qu'il le prouve à Maeken, celui-ci lui apprendra l'histoire des clercs mauvais contre les mages. Il ignore que ce sont en réalité les assassins qui sont derrière tout cela. Il est certain que Maeken sait qu'il y a un clerc mauvais dans un autre chambre. Maeken : magicien 3, AC 9, hp 13, S 11, I 18, W 10, D 10, C 17, Ch 15, Cm 15.

La chambre C est occupée par une personne richement habillée, Klanka, clerc mauvais de son état. Il ne porte sur lui

que son symbole sacré dans une de ses poches. Klanka : C 3, AC 9, hp 7, S 14, W 17, I 12, D 10, C 7, Ch 13, Cm 6.

Passons à l'action :

Mardi 2 : le personnage arrive à la ville et se fait employer à l'auberge.

Mercredi 3 : le personnage fait connaissance avec les trois occupants des chambres en leur servant leur petit déjeuner dans leur chambre le matin.

Jeudi 4 : les sept nains festoient. Le soir, l'assassin descend empoisonner le repas du magicien et remonte se coucher. Puis le clerc, faisant bien malgré lui assez de bruit pour que le personnage l'entende, descend dans la cuisine avec l'espoir de voler les pièces dans le tiroir secret qu'il connaît. L'assassin, qui le sait, y a rajouté la fiole de poison, sans étiquette et vide. Si le personnage surprend le clerc en train de voler les PP, il verra celui-ci avec la fiole dans la main. Le clerc sera alors emmené au poste sans résistance, pour vol. En fait, il a été charmé par les assassins pour accréditer la thèse des clercs mauvais. Si le clerc fait son larcin tranquillement, il prendra la fiole et il y a de bonnes chances pour que le patron croit que le vol a été commis par un rôdeur, puisque la porte est brisée de la veille.

Vendredi 5 : il y a 40 % de chances que les gardes fouillent les trois chambres et le personnage le matin, lorsque Maeken est trouvé mort. Le clerc sera alors arrêté et le personnage aussi s'il a du poison sur lui. Si le personnage a vu ou entendu l'assassin, celui-ci aura fait ses bagages durant la nuit et sera introuvable. Sinon, il s'en ira dans l'après-midi, disant qu'il doit travailler. Se débrouiller pour faire arrêter le clerc. Les trois chambres seront alors libres. Une heure plus tard, elles auront de nouveaux occupants. La chambre A sera occupée par un honnête commerçant (le faire passer comme un clerc potentiel aux joueurs !). La chambre B sera occupée par un ranger AC 9 OU 5, R 3, hp 22, S 18/97, I 12, W 14, D 13, C 18, Ch 18, Cm 10. Equipement : vêtements ou chain mail, helmet, two-handed sword, 3 throwing daggers, potion hill giant strength, 30 PP. C'est un autre espion de la guilde des magiciens qui a préféré envoyer un char d'assaut plutôt qu'un simple magicien. La chambre C est occupée par Narka, commandant de la guilde des assassins. Peu de personnes savent qu'elle est un assassin. Elle utilise ses pouvoirs de magicien pour être admise dans leur guilde et avoir des informations. Narka magicien 7, A 9, AC 5, hp 20, AL CE, S 10, I 19 (obtenue magiquement), W 11, D 19 (obtenue magiquement), C 11, Ch 19 (obtenue magiquement), Cm 18. Sorts mémorisés : Sleep X 3, Charm Person, Invisibility, Knock, Pyrotechnics, Monster Summoning I, Haste, Rary's mnemonic (Fly). Narka est une redoutable adversaire, mais elle évitera le combat au maximum si elle voit que ses plans sont déjoués. Elle utilisera son Summoning pour créer une diversion, se fera invisible, se "hastera" tandis que le sort Pyrotechnics fera son

effet. Cela lui permettra de fuir. Elle se lancera aussi Fly.

Samedi 6 : il ne se passe rien.

Dimanche 7 : le ranger est assassiné par Narka. Le crime parfait. L'équipement du ranger a de plus été volé, il est maintenant dans le repaire des assassins, à la cave.

Lundi 8 : il faut se débrouiller pour que le personnage soit invité au conseil de guerre des assassins qui doit se tenir à 22 h., mais sans qu'il sache qu'il a affaire à des assassins et non des clercs. La suprême finesse consiste à ne lui donner si possible, aucune indication sur la nature de ses hôtes. Si le joueur croit que c'est une assemblée de magiciens, le DM peut s'avouer satisfait de lui. Car toute la suite de l'action repose sur le quiproquo des hôtes. Tout le monde ayant des raisons de se dissimuler, même les magiciens et les clercs rivalisent d'imagination avec les assassins dans l'art du déguisement. Ne pas oublier cela durant tout le scénario. Il sera donc impossible de découvrir la vraie nature des hôtes d'après leurs vêtements. *Comme les assassins sont tous très intelligents, les seules armes qu'ils auront sur eux, dissimulées, seront des dagues.* Si le personnage demande à des assassins s'ils sont magiciens, ceux-ci répondront par l'affirmative. Ils discuteront alors d'un parchemin qu'ils n'ont pas pu identifier. Ceci mettra toute la guilde en garde. Si le personnage demande à un PNJ s'il est assassin, celui-ci rira bien fort et répondra : "Moi ? Mon dieu, non !" Se tournant vers les autres, il crierà : "Monsieur cherche un assassin. Y a-t-il un assassin dans la salle ?" Puis silence étonné. Narka décide alors de commencer la séance. Dans ces deux cas, l'espérance de vie du personnage est proche de 10 minutes, le temps du briefing.

Voici la répartition des sièges :

1 : Narka, leader de l'annexe de la guilde des assassins.

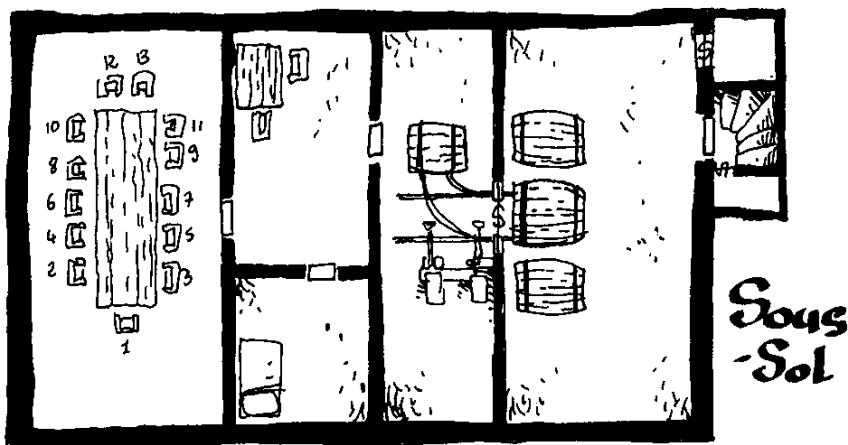
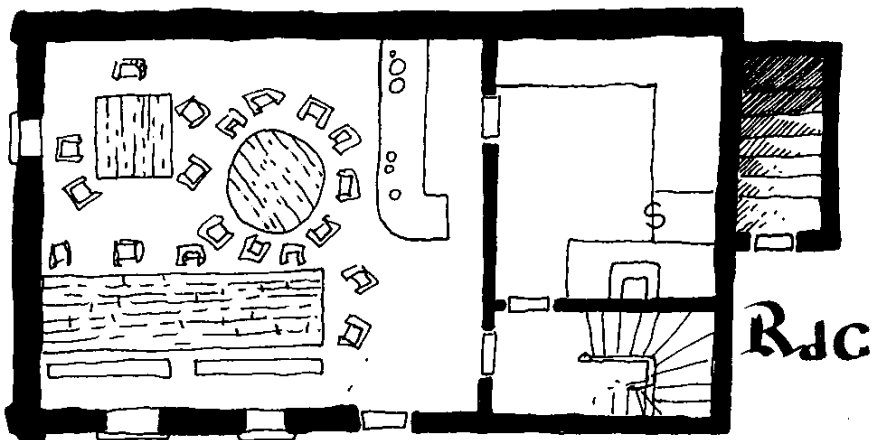
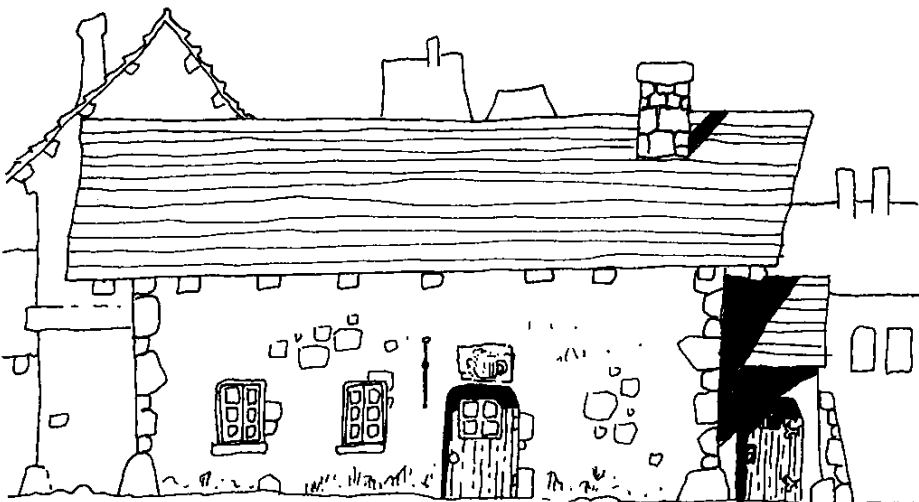
2 : Deathshead : bras droit de Narka. Deathshead (tête de mort) est son surnom, dû à son important palmarès de cadavres. Il a une longue barbe et ressemble plus à un gorille qu'à un homme à cause de son système pileux très développé. A 5, AC 9, hp 15, S 18, I 18, W 14, D 11, C 10, Ch 16, Cm 19 (seulement s'il est rasé et lavé, sinon cm 13), AL CE.

3 : Tanar, lieutenant de Narka. Elfe gris C 3/A 5, AC 9, AL CE, hp 19, S 12, I 19, W 9, D 11, C 10, C 9, Cm 8. Sorts : Detect good X 2, Slowpoison. Tanar adore torturer les gens. Lorsqu'ils sont trop résistants, il leur fait boire une fiole de poison, plus de l'eau boueuse pour faire passer, leur lance Slowpoison et les regarde agoniser. L'elfe n'est que C 3 car son dieu ne lui permet plus de monter de niveau.

4 : Tirkas, A 3, AC 5, hp 14, S 9, I 17, W 11, D 18, C 15, Ch 2, Cm 4.

5 : Mil A 5, AC 7, hp 17, S 12, I 16, W 9, D 16, C 9, Ch 12, Cm 10.

6 : Lanka, un des nains du jeudi. C'est



un espion de la guilde des magiciens. Il ne se découvrira que si cela permet d'anéantir d'un coup la conspiration. T 4, AC 7, hp 16, S 12, I 12, W 18, D 17, C 16, Ch 9, Cm 11, AL NN. Il a une petite baguette (20 cm) sur lui. C'est une baguette magique qui jette un sort Sleep lorsque le mot de commande (Wozgûl) est prononcé. Il ne reste qu'une charge et la baguette n'est pas rechargeable.

7 : notre personnage.

8 : Klian A 10 (se fera passer pour A 5), AC 5, hp 43, S 14, I 18, W 2, D 18, C 15, C 14, Cm 17, AL NE. C'est un espion de la guilde des assassins de Grannon, chargé de vérifier le bon déroulement des opérations et d'éliminer les "éléments perturbateurs". Il prend le risque de porter sur lui un médaillon contre l'ESP et l'espionnage mental.

9 : Ionk A 1, AC 9, hp 2, S 16, I 15, W 10, D 14, C 13, C 18, Cm 1. Ionk est sous effet du sort "quest", un souvenir de sa précédente aventure. C'est pour cela que sa beauté est à 1. Il est dans l'annexe de la guilde comme apprenti.

10 : Iank, sœur de Ionk A 1, AC 9, hp 3, S 16, I 14, W 12, C 14, C 16, Cm 12.

11 : Ilm déguisé, AL LG, C 10, AC 0, hp 58, S 14, I 13, W 20 (immunité sorts Fear, Charm Person, Command, Friends, Hypnotism, Forget, Hold Person, Soare, Ray of Enfeeblement), D 15, C 13, Ch 11, Cm 16. Ses sauvegardes sont les suivantes : Poison 2, Pétrification 2, Baguette 3, Souffle 5, sorts 4 en raison de bonus magiques. Equipements : bracelets de défense AC 2, potion invisibilité, dague (pour donner l'illusion d'être un assassin). Il ne le sait pas, mais il s'est fait découvrir par un ESP de Narka. Elle compte le faire éliminer par Klian, après le briefing, lors de l'entretien qu'elle aura avec chacun des membres. (Connaissant la présence d'Ilm, Narka a abandonné l'idée d'attaquer le congrès de sorcellerie et pense pouvoir renverser Ilm.) Mais Ilm est une vraie machine de guerre au niveau des sorts : Protection from Evil, Sanctuary X 2, Command X 2, Cause Fear, Cure Light Wounds X 2, Hold Person X 3, Know Alignment X 2, Slow Poison, Animate Dead, Dispel Magic, Prayer, Continual Light, Feign Death, Curse, Cure Serious Wounds, Sticks to Shakes X 2, Neutralise Poison, Flame Strike, Cure Critical Wounds.

12 : Mann I 2/A 7. Se fera passer pour A 4. Espion d'une autre guilde des assassins qui tient à vérifier que la première tiendra ses engagements. AC 5, hp 18, S 12, I 16, W 13, D 19, C 11, Ch 12, Cm 10. Sorts : Hypnotism, Phantasmal Force.

13 : Olko A 7, AC 7, hp 30, S 16, I 16, W 6, D 16, C 14, Ch 18, Cm 16. S'est infiltré dans la guilde, mais a été payé pour assassiner Tirkas qui n'avait pas été très correct avec son ancienne guilde.

Un bref coup d'œil nous montre que les

assassins ont une très bonne intelligence. Il faut les jouer finement. Le personnage a intérêt à éviter le combat au corps à corps car ses chances de rester en vie seraient nulles, vu la puissance des assassins. Laissons le briefing commencer.

Narka se lève. Elle semble encore plus belle (*broder dans cette direction, DM*). Elle explique le plan de combat en montrant une carte qu'elle vient d'afficher au mur. "*Voici l'hôtel de ville. C'est là que se tiendra le congrès de magie. Les assassins essaieront d'encercler l'hôtel. Car les magiciens ont découvert leurs projets, et ils ont lancé des enchantements qui interdisent le combat dans le bâtiment. Les assassins, lorsqu'ils se rendront compte de leur erreur, se précipiteront vers l'extérieur avec les magiciens derrière. Nous les y attendrons de pied ferme. Des questions ?*"

Faire poser quelques questions d'ordre tactique aux PNJ. Si possible, se débrouiller pour que le joueur ne sache pas s'il se trouve dans une assemblée de magiciens ou d'assassins. Car tous jouent la comédie, se sachant espionnés par Ilm. Une fois qu'il n'y a plus de questions, Narka prend les PNJ (ainsi que le personnage) un à un dans l'ordre de numérotation des chaises. Elle va discuter avec chacun dans la salle à côté, lui disant exactement son rôle dans l'attaque. Elle dit juste au personnage qu'il sera avec l'elfe et le nain devant l'entrée principale, puis lui conseille d'aller se coucher.

Après l'entrevue, chacun repart par le tonneau, sauf Klian qui se cache dans la chambre du gobelin. Si le personnage se méfie et trouve un moyen de rester sur place, il verra Klian qui tentera d'assassiner Ilm. Si le personnage est parti ou n'intervient pas, tester la réussite de l'assassinat. S'il réussit, les clercs bons seront renversés ; le personnage sera assassiné par les assassins s'il s'est trop fait remarquer. Sinon, les assassins lui proposeront une place, honorable mais peu importante, dans leur nouveau gouvernement. Il sera bien sûr surveillé comme tout membre de niveau inférieur à six. S'il est humain, il pourra changer sa classe et passer à assassin, avec l'alignement qui passe à Evil. De toutes façons, s'il accepte la proposition, il ne peut rester Good.

Si l'assassinat d'Ilm échoue, celui-ci a assez de sorts pour provoquer la panique totale. Un cheval sellé l'attend dehors. Cinq minutes plus tard, l'auberge est cernée tandis que les assassins voient la sortie bloquée par Lomi avec son Holy avenger plus trois gardes. Narka utilisera ses sorts pour fuir, Klian se cachera dans le placard secret inconnu de Lomi en attendant une occasion favorable de s'enfuir. Lanka combattra aux côtés de Lomi. Si le personnage n'a rien fait pour prévenir Ilm de la tentative d'assassinat, il sera arrêté sous l'inculpation de tentative de coup d'état. C'est au DM de déterminer la dureté de la peine. Se rappeler que, comme en beaucoup d'endroits, la mort d'un garde (y compris Lomi) entraîne la

peine de mort pour le meurtrier. La peine dépend aussi de tous les rapports qu'a eu le personnage avec Lomi, Lanka. La peine moyenne devrait être de 1/10 à 1/20 de l'espérance de vie du personnage + une amende très forte.

Si les assassins gagnent et que le personnage se fait découvrir, le DM peut le faire enlever puis vendre comme esclave.

Si Ilm gagne avec le personnage à ses côtés (s'il est mort, Ilm le "raiser" pour lui exprimer sa gratitude), le personnage se verra offrir une place, style capitaine des gardes, honorable mais peu importante, plus importante s'il est clerc Lawful ou Good.

Si le personnage n'a pas été "raisé" (Raise Dead pour les DM d'intelligence 3 et moins), Ilm lui donnera en remerciement un de ces objets, au choix du DM : un bâton utilisable uniquement pour un clerc lançant 1 CLW/jour ; une dague + 1 intelligente : I 12, E 1, Detect Evil ; une flèche "killing trolls" ; une armure de cuir + 1 ; un arc court + 1 avec vingt flèches en argent.

Patrick LOTTIER



GRANDEUR NATURE

ORGANISER UN BANQUET MEDIEVAL

Comme le disait Diogène du fond de son tonneau, le fait de jouer sérieusement ne doit pas empêcher de s'amuser un peu. Si ce n'est point le célèbre philosophe grec qui a tenu ces propos, c'est certainement l'un de ses cousins. En conséquence, dans le cadre de cette rubrique "Grandeur nature", après les propos extrêmement sérieux (voire même un peu répétitifs) du dernier numéro au sujet de la confection des costumes, nous avons décidé de traiter de l'organisation d'un banquet dans le cadre d'une aventure médiévale. Celui-ci pourra être le point de départ du jeu, lieu où se rencontrent les personnages et où se noue l'intrigue. Il pourra au contraire en être l'aboutissement, en quelque sorte la récompense des héros fatigués. Quelle que soit sa place, il est important de le traiter comme il faut. Une autre possibilité existe, lorsque l'on manque du temps nécessaire à la mise en place d'un scénario complet. Il s'agit de "jouer" simplement, entre amis, pour le plaisir de l'ambiance, une soirée dans la grande salle du donjon, lorsque le comte Untel reçoit son charmant voisin le baron Truc, pour les épousailles de sa fille. La soirée sera alors l'occasion d'inaugurer de somptueux costumes, d'entreprendre quelques pas de danse ou de s'essayer dans les rôles d'astrologue, de trouvère ou de jongleur. Peut-être avez-vous des talents insoupçonnés !

Avant de "dresser la table", quelques rappels historiques sur le sujet.

LA TABLE AU MOYEN-AGE

La plupart des historiens s'accordent pour reconnaître qu'il y a peu de différence entre les aliments consommés au Moyen-âge et ceux que l'on trouve

sur nos tables actuelles. Certes, quelques produits venus des autres continents à l'époque moderne sont encore absents (café, thé, chocolat, pommes de terre, tomates, maïs ...), mais l'on dispose de la plupart des fruits, légumes et céréales actuellement présentés. L'échantillonnage des viandes que l'on mange est beaucoup plus varié que de nos jours, l'approvisionnement reposant en grande partie sur la chasse. On consomme ainsi volontiers hérons, sarcelles, chevreuil ... etc. Les boissons alcoolisées sont très répandues : eau de vie (dont l'usage est plutôt médical), cidre, poiré, cerisé, médon (hydromel), cervoise. Le vin est de conservation difficile, mais la culture de la vigne étant beaucoup plus répandue qu'aujourd'hui (on aurait retrouvé des ceps jusqu'au Groënland), il est présent sur toutes les tables. La bière, parfumée au houblon, semble plutôt réservée aux pauvres gens. En tout cas, pain et vin, conformément aux enseignements de la bible, sont les nourritures de base de tout bon chrétien. Bien entendu, il faut faire la part des choses et il y a un écart considérable entre le menu quotidien du pauvre laboureur et le menu de banquet du riche seigneur. Evasion oblige, nous nous intéresserons plutôt au second, bien que nous n'arrivions, dans la plupart des cas, qu'à ne l'imiter modestement, à cause des cordons de notre bourse, et des faiblesses de nos estomacs modernes. L'alimentation quotidienne des nobles, en dehors des menus de parade, se rapproche de celle des manants : pain, légumineuses (lentilles, fèves, pois), légumes et fruits en constituent l'essentiel. La différence entre fête et ordinaire est surtout marquée par la consommation des viandes. Lors d'une réception au château il n'est pas rare de trouver des menus comportant

jusqu'à quatre, cinq ou six services, au cours desquels on propose 2 ou 3 viandes différentes. Les légumes, réservés aux jours "maigres", sont alors bannis de la table. Seuls les fruits, variés (poires, coings, noix, mures, sorbes, prunelles, cormes, fraises des bois, framboises ...), permettent d'alléger un peu le repas. Les plats, lourds à digérer, sont fortement épicés et servis avec de nombreuses sauces. Tout le service est fait en début de banquet, et les invités font leur choix, goûtant tel ou tel mets suivant leur convenance. L'habitude est déjà prise de consommer les plats sucrés en fin de repas. Celui-ci terminé, place est laissée aux jongleurs, troubadours et autres amuseurs ... Les plus courageux ou les moins alourdis peuvent esquisser quelques pas de danse, mais ceci est une autre histoire.

CHOISIR UN CADRE ET L'AMENAGER

Le commun des mortels ne dispose pas forcément d'un château d'époque pour mettre en place son animation. Voyons comment tourner la difficulté, le cadre jouant toutefois un rôle considérable. A défaut d'une salle de château, une grande pièce de ferme, une grange ou une salle des fêtes pourront faire l'usage. On choisira un local aux murs en pierre, ou aux murs nus, que l'on ornara alors de quelques tentures. Des tapis ou des couvre-lits que l'on empruntera à droite et à gauche peuvent très bien convenir. Evitez les décors trop voyants. Si le lieu comporte une grande cheminée, n'hésitez pas à l'utiliser, c'est un élément fondamental pour l'ambiance. Une cave d'assez grande dimension, voûtée ou non, peut permettre aussi d'aménager une salle plaisante. A défaut de local convenable, et plutôt que de vous rabattre sur



une salle de séjour ultra-moderne avec de grandes baies vitrées, choisissez le plein-air. Une cour, ou un petit pré, avec quelques arbres pour l'ombrage, seront toujours plus agréables qu'un local trop petit ou trop moderne, surtout pour une fête nocturne.

Pour l'éclairage, utilisez chandelles et torches, en prenant quelques précautions côté sécurité. A ce sujet, la présence d'un extincteur, caché derrière une tenture ou dans un coffre, est plus que recommandée. Les magasins spécialisés (farces et attrapes, accessoires de théâtre), vendent des torches et des flambeaux pour les processions. Sinon, de grosses bougies placées sur les tables, ou mieux, fixées au mur sur un petit support en bois, feront parfaitement l'affaire. Veillez à ce que la bougie ne soit pas trop proche de la paroi.

L'ameublement des donjons est réduit. Inutile de vous fatiguer à transporter d'innombrables éléments. Quelques gros coffres, quelques chaises suffiront. La table est installée au dernier moment par les serveurs. On utilise planches et tréteaux, le tout recouvert d'une nappe blanche (préférez les draps de lit aux nappes en papier !). L'ensemble a fréquemment la forme d'un U, face à la cheminée. Le seigneur du lieu et ses hôtes occuperont les meilleures places, en tête de la table. Cavaliers et dames seront placés en alternance, plus ou moins proches du maître de céans, suivant leur rang social. Ils seront assis sur des bancs, de préférence à des sièges individuels.

Note : dans les villages ou les petites villes, il est souvent possible de louer tables et bancs aux municipalités ou aux comités des fêtes. Certains marchands de boissons acceptent aussi de prêter du matériel à leurs "bons clients". Si vous ne trouvez pas, bricolez un peu. Vos relations pourront peut-être vous éviter l'achat de tréteaux, et pour les plateaux, certains matériaux, comme l'aggloméré de particules, ne sont pas très onéreux. Si vous voulez créer un équipement dura-

ble choisissez plutôt planches de sapin un peu larges ou contre-plaqué "marine".

Seul le côté extérieur du U sera occupé, de façon à ce que les invités ne se tournent pas le dos, et que l'intérieur soit réservé au service. Les serveurs seront occupés à remplir fréquemment les hanaps (timbales, gobelets ou cornes à boire), qu'ils apporteront au premier signe de l'invité assoiffé, puis rapporteront sur une desserte. La vaisselle est réduite au strict minimum : une écuelle pour deux, puisqu'il est d'usage de partager la nourriture avec son ou sa voisine. Les viandes sont souvent pré-découpées dans les cuisines, donc point de couteau, et l'on mange avec les doigts, fourchette inconnue jusque fort tard dans cette période. Cette coutume étant salissante, un valet présente, en début de repas, une cuvette remplie d'eau parfumée à la rose ou à d'autres essences, puis une serviette, reposant sur son bras gauche pour que l'invité puisse faire un peu de toilette.

Le repas ainsi conçu est haut en couleurs et très distrayant. Quelques dérogations peuvent être apportées pour assouplir ces usages. Vous pouvez tolérer l'emploi de vieux couverts en étain ou tout au moins de couteaux, pour limiter les dégâts sur les costumes ! Notons que chaque invité sera pourvu

d'une large tranche de pain de campagne (celle-ci pouvant tenir lieu d'assiette) afin d'éponger les sauces.

Dernier conseil côté ambiance, prenez votre temps ... Vous n'êtes pas dans un "Fast-food" ! Un banquet digne de ce nom durerait facilement quatre ou cinq heures, le temps de bien se remplir le ventre ! Au lieu de regarder votre montre à cristaux liquides, et de fumer "gauloises" sur "gauloises", profitez du bien être général pour conter fleurette à votre charmante voisine, ou pour écouter les preux récits de votre hôte respectable. "Dame Clothilde, avec quelle grâce charmante, trempez-vous vos doigts habiles dans cette sauce au vin délicieusement poivrée ! le fond de ce gobelet me livre vos pensées. Oh non ! Dame Clothilde, vous n'oseriez point ..." Trêve de plaisanterie, passons aux cuisines pour voir ce qui s'y mijote. Notre dame a "corné l'eau" : un serveur a sonné le cor pour annoncer le début des réjouissances, il est temps de passer à table. D'ailleurs les premiers mets couverts arrivent des cuisines ...

(A SUIVRE)

Note : la seconde partie de cet article, à paraître dans le n° 11, vous proposera quelques idées de plats, faciles à réaliser ou peu coûteux, et traitera des animations "autour de la table".

Grégoire BONVIVANT

ERRATA N° 9 : Suite d'une histoire (drôle ?). Et vive l'informatique ! Voici ce que vous avez perdu p. 12 du N° 9, dans l'article sur la fabrication des costumes, suite à un joli petit "bug" dans les transferts de disquettes ...

Les chaussures (croquis n° 4). Portez des ballerines boutonnées au côté, des chaussons de gym, des sandales en cuir (moins) des bottes ou bottillons de peau. Un truc simple : enflez une vieille paire de chaussettes par-dessus vos tennis. Simple aussi, faites-vous des chaussons avec un triangle de tissu plié en deux, cousu, dans lequel vous enflez pied et chaussure, et que vous nouez au niveau de la cheville. A fabriquer : les semelles de bois à lanières de cuir portées sur un collant. Ou bien remontez les chaussettes par-dessus le pantalon, etomez celles-ci à l'aide d'une cordelette nouée façon "spartiate". Ou encore, enroulez des bandes de tissu ou de fourrure autour de vos mollets, et lacez-les de même.

Les accessoires. L'aumônière est un simple rectangle passé à la ceinture, et convenant aux hommes et aux femmes. La bourse est fabriquée très simplement dans un cercle d'une trentaine de centimètres de diamètre, perforé par des trous régulièrement espacés le long du bord. Un lacet passé par ces trous ferme la bourse.

Le maquillage. C'est un excellent moyen de masquer ses traits et de donner du caractère à son personnage. Des vêtements anodins et un maquillage très travaillé peuvent suffire à rendre quelqu'un méconnaissable. Il y a toute la gamme des produits de maquillage classique. En outre, les magasins de farces et attrapes disposent de toute une palette d'articles spécialisés. Il existe par exemple une pâte phosphorescente. On verra luire votre visage dans la nuit, effet garanti !

— DISPONIBLE DES MAINTENANT —

AVENTURES EN TREGOR

(BON DE COMMANDE p. 32)

"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 dix 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

“ROLEMASTER”

Le système de jeu de JRTM (décrit dans *Dragon Radieux* n° 8) est une adaptation au monde de Tolkien du jeu *Rolemaster*, jeu de rôle médiéval fantastique, publié aux USA comme *MERP* par la société ICE (qui vient, vous le savez peut-être, de racheter *Hero games*). Ce système est, malheureusement, pour l'instant réservé aux anglophones. La boîte de base se compose de trois livrets de règle plus un module, le tout peut également s'acheter séparément. La première chose que l'on constate lorsqu'on ouvre la boîte, c'est la présentation, d'une qualité irréprochable. Chaque livret contient une table des matières très détaillée permettant de retrouver un point de règles rapidement. On constate également très vite que les tables et les règles sont plus nombreuses que dans JRTM, elles ont en effet été simplifiées pour permettre une approche plus facile de ce dernier.

PREMIER LIVRET "Character law and Campaign law" (104 pages)

Ce livret se compose de trois parties :

- La première est appelée *Rolemaster* : elle comporte une introduction aux jeux de rôle (exactement la même, mot pour mot, que celle de *MERP*), un descriptif des différents livrets, les règles de soins et de mort, les poisons, les règles de mouvements, et des tables très complètes concernant les prix de tout ce que l'on peut acheter (équipement etc ...)

- La deuxième, *Character law*, contient tout ce qu'il faut savoir pour créer un personnage. Le système est assez analogue à celui de JRTM mais plus complet (il y a par exemple dix caractéristiques de base au lieu de six). De six classes de personnages on passe à 19 : dans *Rolemaster*, il existe six domaines au lieu de trois (essence, channeling et armes). (*Realm of* signifie aussi "domaine de"). La traduction de *realm* par royaume dans JRTM ne m'apparaît pas judicieuse). En plus des domaines cités pour JRTM, *Rolemaster* propose : mentalism (nouvelle catégorie de sorts), combinaison de deux domaines de magie, ou d'un domaine de magie et du domaine des armes.

Une autre innovation : les points d'expérience négatifs ...

D'autres règles, optionnelles, sont intéressantes à utiliser (exemple : la réduction des caractéristiques due à l'âge).

- La troisième, *Campaign law*, comporte toutes les indications pour mettre en place sa campagne. Loin d'être sommaire, cette partie ne comporte pas moins de 24 pages. Tout ce qui est utile est abordé afin d'aider le maître de jeu avec des tables bien agréables lorsque

l'on veut créer son propre monde.

DEUXIEME LIVRET "Arms law and Claw law" (72 pages)

Comme son nom l'indique, ce livret détaille le système de combat. Plus complexe que celui de JRTM, et surtout plus fouillé même si le principe reste le même, il permet de résoudre des combats auxquels participent de 2 à plus de 50 personnages.

Il inclue aussi l'utilisation des sorts pendant le combat. Il y a plus de trente tables concernant chacune une arme spécifique. Sont contenus également : arts martiaux, tables d'attaque des animaux etc. Les tables des coups critiques et des échecs sont les mêmes que dans JRTM. En résumé : un système précis mais qui demande un peu d'expérience avant d'être utilisé de façon rapide.

TROISIEME LIVRET "Spell law" (112 pages)

Les sorts dans *Rolemaster* ne sont pas traités à la légère : ce livret en contient plus de 2000 ! Les listes de sort sont séparés en livres, un par domaine (*realm*) de magie (essence, channeling, mentalism). Mais ces sorts (et c'est tout à fait normal) ne sont pas faciles à apprendre et à lancer. Il ne faut pas oublier que même dans un univers "médiéval fantastique", la magie doit rester relativement rare. Le système général est le même que celui de JRTM, même si le nombre de table est plus important. Un système complet, mais on peut regretter que, comme dans JRTM, la description des sorts soit un peu bâclée (2 à 5 lignes en moyenne, c'est peu).

RESUME DU SYSTEME : Ce jeu permet des utilisations diverses : soit comme

complément à *MERP* (JRTM), soit comme jeu à part entière. Complexe à manier, il n'est pas conseillé aux débutants (mieux vaut commencer par JRTM), d'autant plus que le nombre de tables est impressionnant ; reste que les MJ expérimentés trouveront là un excellent système, réaliste (si l'on peut parler de réalisme pour un jeu fantastique), et très agréable.

D'autres compléments sont parus :

- *Creatures and treasures* : un complément sur les monstres, et des tables de rencontre,

- *Rolemaster companion* : ICE a réussi à compléter encore *Rolemaster* : nouvelles règles optionnelles, nouveaux sorts, nouvelles classes de personnage (8 supplémentaires), une nouvelle feuille de personnage plus facile à photocopier etc.

- Des modules : la série, de quatre, s'appelle *Rolemaster* et décrit le continent de Jaiman. Dans chacun, comme dans *MERP*, une partie d'un monde est décrit, avec flore, faunes, politique, sites, et aventures suggérées (initiative à louer, car chaque module contient plusieurs aventures possibles, et laisse au MJ une liberté d'imagination).

Ces trois modules sont : *Iron Wind*, *World of Vog Mur*, *Cloudlords of Tanara*, et *Shade of sinking plain*. Depuis 1984, ICE annonce la sortie de deux autres : *Cynor* et *The gates of Geheanna*, mais on les attend toujours (j'achète ces deux modules à n'importe quel prix, si quelqu'un les trouve, avis aux amateurs). Espérons qu'ils sortiront bientôt ...

JRTM et *Rolemaster* sont des jeux ICE (distribués en France par Hexagonal).

Michel Coulon

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

"LA PLUS LONGUE NOUVELLE DU MONDE"

- Je voudrais te demander ton avis, je viens d'avoir une idée de nouvelle mais je ne sais pas ce que ça vaut.

- Raconte toujours.

- Voilà, c'est l'histoire d'un type, un type sans histoire, un épicier par exemple.

Vers sept heures du soir, il ferme sa boutique et s'apprête à rentrer chez lui. Mais, alors qu'il donne un dernier tour de clé à la porte de l'épicerie, il entend comme un cri qui semble provenir d'une ruelle toute proche. Intrigué, il va jeter un coup d'œil, et quelle n'est pas sa surprise de voir une petite fille, de six ou sept ans, juchée sur une poubelle, invectiver un chat en peluche qui trône au sommet d'un réverbère.

- Nestor ça suffit ! Redescends maintenant, je ne joue plus.

L'épicier, étonné par cette scène, s'approche de la fillette qui se tourne alors vers lui :

- Monsieur, dis à mon chat de descendre. Moi, il ne veut plus m'écouter.

- Je veux bien lui dire, mais tu sais, c'est un chat en peluche, il ne viendra pas tout seul, et il est trop haut pour que j'aille le chercher.

- Tu dis n'importe quoi Monsieur ! Il est bien monté tout seul, alors pourquoi ne pourrait-il pas descendre ?

- Comment ça, monté tout seul ? C'est impossible, c'est un chat en peluche.

- Mais tu comprends rien à rien, t'es bien un Monsieur toi ! C'est pas un chat en peluche comme les autres : c'est un chat-rêve.

- Un quoi ??

- Un chat-rêve. Si tu le caresses, il te fait faire des rêves agréables, mais si tu lui fais du mal, il te fait faire des cauchemars.

Ah, ces gamins !, se dit l'épicier, il ne savent plus quoi inventer. Mais la faute en incombe à la télévision, on leur met tellement d'âneries dans le crâne que ça finit par leur taper sur le système.

- Dis Monsieur, tu le fais descendre, oui ou non ?

- Ecoute petite, je ne pense pas qu'il viendra tout seul, même si je lui demande, mais je crois que j'ai une idée...

L'épicier ramasse une grosse pierre qui traîne par terre et la lance sur la peluche qui tombe sous l'effet du choc et atterrit avec violence sur le trottoir.

- Tu n'aurais pas dû faire ça, tu vas faire des cauchemars, lui dit la fillette.

- Ecoute, ça suffit maintenant ! Je t'ai rendu ton chat, tu devrais être contente ! Allez ouste, disparaïs ! Rentre chez t'...

Il n'a pas le temps de finir sa phrase, car déjà un sommeil magique a raison de lui. Conformément à la prédiction de la petite fille, il se met alors à rêver.

Dans le songe apparaît un château. Un de ces grands bâtiments du Moyen-Âge, sombres, solides et austères.

Celui-ci semble très important et de nombreux gardes occupent le chemin de ronde. Il faut dire que le château est assiégé. Du haut du donjon on peut distinguer les catapultes, les balistes, les tours d'assaut en construction et surtout des centaines, des milliers d'hommes d'arme, des hommes d'arme à perte de vue.

Dans la salle principale du donjon, le duc d'Ulnorr écoute son sage conseiller : Ernic.

- Sire, la situation est certes catastrophique, mais rien n'est perdu d'avance.

- Tu plaisantes ! Comment veux-tu que j'obtienne la victoire ? Je suis inférieur à l'ennemi en effectif et en armement.

- Je ne parlais pas de la bataille, Sire, mais de votre vie. Il est évident que les assiégeants seront victorieux, mais vous pouvez encore sauver votre peau.

- Ah oui ! Et comment s'il te plaît ?

- J'y arrive Sire. Vous savez que je viens du futur ?

- Oui, oui, je sais.

Effectivement, Ernic était un chevalier intemporel. Le Duc ne voyait pas très bien ce que cela pouvait signifier, mais il s'était fait au curieux vocabulaire de son conseiller. Celui-ci parlait d'objets étranges, comme une "voiture" par exemple. D'après Ernic, ce serait un char sans chevaux. Ridicule ! Comment un char pourrait-il avancer sans chevaux ? Enfin, Ernic était un bon conseiller et le Duc lui pardonnait volontiers ses bizarreries.

- Il se trouve justement que l'un de mes amis, dans le futur, a vécu une aventure semblable à la vôtre. Or il s'en est sorti, cela prouve que notre situation n'est peut-être pas si désespérée. Voici ce qui lui est arrivé :

Il était poursuivi par des gangsters ...

- Des gangsters ?

- Des bandits si vous préférez. Très vite, il se fit coincer dans une rue, il y avait des bandits partout, tous armés jusqu'aux dents. Comme vous, il se croyait perdu. C'est alors qu'il distingua une petite porte derrière lui. Il l'ouvrit et s'engouffra dans un bâtiment qui s'avéra être un cinéma.

- Ah oui ! Les icônes parlantes.

- C'est cela, Sire. Il s'assit dans un fauteuil, au milieu des spectateurs. Quand les bandits entrèrent, ils furent incapables de le repérer dans la salle obscure et ressortirent bredouilles.

Le film qui passait à l'écran était assez bizarre. C'était l'histoire d'un bibliothécaire qui, toute sa vie, n'avait jamais cessé de lire. Il dévorait jusqu'à cinq livres par jour. Mais vint un temps où il ne trouva plus de nouveaux livres, il les avait tous lus.

Il décida alors d'aller trouver un vieux philosophe de ses amis, qui résidait dans la ville, pour lui demander conseil.

La demeure du philosophe était assez sobre. Elle comportait une unique pièce éclairée par un feu flamboyant, les murs étaient couverts de livres. Avec une lueur d'espoir, le bibliothécaire parcourut du regard les divers titres, mais il ne trouva aucun ouvrage qui ne fût déjà passé entre ses mains.

Les seuls meubles de la pièce étaient une vieille table branlante couverte de feuilles de papier griffonnées à la hâte, une chaise et une grosse malle.

Le philosophe accueillit son hôte d'un ton aimable et l'écoula avec intérêt :

- En somme, cher ami, ce qu'il vous faudrait, c'est un livre qui ne finisse jamais.

- Tout à fait. Malheureusement, un tel objet n'existe pas.

- Détrompez-vous, j'ai justement ce qu'il vous faut ici-même et vous le prêterais volontiers. Mais méfiez-vous, de tels livres peuvent s'avérer d'un usage périlleux.

- Qu'importe, il me le faut !

- Eh bien soit ! Après tout, c'est vous que ça regarde.

Le philosophe fouilla alors dans sa malle et sortit un vieux bouquin, sans titre, qui ne payait vraiment pas de mine. Il le donna au bibliothécaire. Celui-ci, impatient, ouvrit le livre. Voici ce qu'il put y lire :

John appartenait à la race des petits écrivains, il n'avait guère connu le succès et s'estimait déjà heureux d'avoir été publié. Il avait la curieuse habitude de concevoir ses textes en pleine nuit. C'est ainsi qu'un soir il réveilla sa jeune femme vers minuit.

- Quoi encore ? fit-elle, un peu énervée d'avoir été tirée du sommeil.

- Je voudrais te demander ton avis, je viens d'avoir une idée de nouvelle mais je ne sais pas ce que cela vaut.

- Raconte toujours.

- Voilà, c'est l'histoire d'un type, un type sans histoire, un épicier par exemple.

Vers sept heures du soir, il ferme sa boutique et s'apprête à rentrer chez lui. Mais, alors qu'il donne un dernier tour de clé à la porte

Frédéric MENAGE

LES DIFFERENTS TYPES DE TROUPE ET LEUR UTILISATION

En préambule, je tiens à préciser que ce qui suit n'est pas l'évangile et n'a aucun autre but que de renseigner un jeune joueur débutant dans le jeu d'histoire.

Nous allons passer en revue dans un premier temps les différents types de troupes montées : cavalerie, chamellerie, éléphants ; les chars seront étudiés dans un prochain article.

Partons du plus léger au plus lourd.

La **CAVALERIE LEGERE** (LC pour les intimes) se sépare habituellement en deux groupes, celle avec arc et celle avec arme de choc, souvent javelot et bouclier.

Le rôle de la première est simple ; c'est le harcèlement. Elle doit établir un rideau devant les troupes de choc et par son tir, amoindrir les forces adverses. La meilleure image est l'essaim de guêpes. Sa vitesse d'esquive et sa souplesse en font une arme très mobile, son manque de protection et son armement une cible très fragile.

La cavalerie légère avec javelot et bouclier a un rôle plus offensif, elle doit chasser de la table les archers légers adverses, cavaliers ou fantassins. Elle peut et doit en outre menacer les flancs adverses pour éventuellement les charger à fond. Certains cavaliers légers bénéficient de l'armement complet, arc, javelot, bouclier. Ce type de cavalerie a l'avantage de son inconvénient, c'est à dire qu'elle peut remplir les deux rôles décrits plus haut mais que souvent, elle ne fait que l'un ou l'autre et paie au budget une arme ou un bouclier dont elle ne se sert pas ou très peu. L'exemple le plus frappant de ces rôles multiples est le cavalier léger **KITHAN LIAO**, peuplade chinoise qui est équipée de la lance, du javelot, de l'arc et du bouclier. Mais pour paraphraser un auteur anglais, je dirai que l'armée KITHAN LIAO convient à un joueur qui porte une ceinture, des bretelles, et a un bout de ficelle dans sa poche au cas où !

Le moral de la cavalerie légère ne doit pas forcément être très élevé. Un moral niveau C ou 2 lui est neuf fois sur dix très suffisant pour jouer son rôle efficacement.

La **CAVALERIE MOYENNE** (MC) n'a, a priori, que des inconvénients. Très fragile, au combat et au tir c'est sur elle que s'appliquent les plus forts coefficients ; moins mobile que la cavalerie légère, elle n'a pour elle que son coût relativement faible, et sa capacité d'emporter et d'utiliser efficacement les armes de chocs,

lance ou javelot.

Je crois que son utilisation ne devrait se concevoir que dans les schémas suivants : nettoyage des troupes légères adverses avec une restriction pour son manque de vitesse vis à vis de la cavalerie légère, menace des flancs adverses, protection de ses propres flancs en "position refusée." J'appelle position refusée le placement en retrait par rapport au flanc de l'unité protégée afin de couper la route à une force venue la prendre de flancs.

Une autre utilisation, plus marginale dirais-je, est l'attaque en masse pour soit percer, soit user l'adversaire avant l'intervention des troupes de choc proprement dites. Cette utilisation réserve parfois de douloureuses surprises, ou de splendides succès, surtout avec des fanatiques irréguliers A.

La **CAVALERIE LOURDE** (HC) rentre en fait dans la même classe c'est à dire qu'elle est peu mobile et relativement fragile.

Son rôle est sensiblement le même, protection de ses flancs, menace des flancs ennemis avec en plus l'exploitation des "trous" créés par les troupes de choc.

L'utilisation comme "balai" des champs de bataille est trop coûteuse en points de budget pour être rentable sauf bien sûr pour des armées médiévales chez qui la HC sert de cavalerie légère !

La cavalerie lourde est en outre très efficace dans le rôle "englueage" de l'ennemi pour le fatiguer et l'affaiblir.

La **CAVALERIE EXTRA LOURDE** (EHC) est un excellent compromis entre la mobilité et la protection. Se déplaçant à la même vitesse que les MC et HC, elle bénéficie d'une meilleure protection. Ceci fait d'elle la "bonne à tout faire". Son armement traditionnel, la lance, lui donne une bonne puissance de choc, son armure est efficace, surtout si on lui ajoute le bouclier, certaines nations l'ont même équipée d'arcs, la rendant ainsi autonome d'une protection d'archers légers.

Son rôle est double : soit elle joue le rôle de la cavalerie lourde décrit plus haut, avec le "plus" de la protection, soit elle est employée comme troupe de choc chargée de briser l'adversaire. Dans son second rôle l'arc ne s'imposant pas, il vaut mieux monter le moral de l'unité avec les points économisés au budget par sa suppression, ceci dans les limites permises par les listes d'armées.

La **CAVALERIE SUPER LOURDE** (SHC) est le "panzer" du champ de bataille antique. Entièrement revêtu d'acier ou d'écaille, sur une monture recouverte de même, la protection du cavalier est excellente, et son aspect est formidable au sens originel du terme, c'est à dire qu'il inspire la peur. Mais car il y a un mais, sa mobilité est réduite. C'est la seule cavalerie qui se batte en ordre serré, c'est à dire qu'il y aura toujours quatre SHC pour un front de trois autres cavaliers. Leur armement habituel est la lance bien sûr, signalons les SHC tibétains (non ce ne sont pas des yétis montés sur des yacks) qui en plus portent l'arc et le bouclier.

Très puissants mais très lents, les SHC doivent être engagés au bon moment et au bon endroit. Avec eux pas de finasserie, charge à fond droit devant ! Toutefois une protection d'archers légers s'impose car ils sont très sensibles aux arbalètes et autres frondes à manche. Une bonne protection de leurs flancs est aussi nécessaire car s'ils sont votre force principale, c'est aussi la cible principale de votre adversaire.

Quittons un instant l'Antique pour la période médiévale avec l'apparition des chevaliers.

Ceux-ci se divisent en deux ou trois classes selon les règles, soit du plus léger au plus lourd ; chevaliers légers (HK), chevaliers extra légers (EHK), chevaliers super légers (SHK).

Avec le SHK nous avons l'exemple parfait de ce qu'un copain nomme une "boîte de conserve à pattes". Ce sont des chevaliers en armure de plates montés sur des percherons avec protection métallique ou de cuir. Lents mais terriblement efficaces, c'est la cavalerie la plus puissante de la table avec les restrictions suivantes : combat en ordre lâche, donc trois figurines sur un front de quatre SHC, les boucliers sont rares, les manœuvres difficiles.

Là encore la charge doit être lancée au bon moment et au bon endroit. Une protection est nécessaire contre les tirs d'arbalètes et d'arcs longs (aie aie !) l'artillerie (re-aie !) et les prises de flancs.

Avec les EHK et HK, nous avons un modèle de chevaliers plus légers, cotte de maille sur cheval protégé (EHK) ou non (HK). Leur force de frappe est encore conséquente et ils bénéficient d'une

bonne mobilité équivalente au MC, HC et EHC évoqués plus haut. Troupes de choc par excellence ce sont des ennemis hautement redoutables. Vous me direz qu'à la lecture de ces lignes, il vaut mieux choisir une armée contenant des chevaliers. C'est à la fois vrai et faux. Vrai car ils sont les cavaliers les plus puissants de la table (exception faite peut être des SHC), faux car une armée est un tout et si les médiévaux ont des points forts, ils ne manquent pas de points faibles, et c'est tant mieux comme ça !

Laissons maintenant de côté la cavalerie et passons à sa voisine de palier, la **CHAMELLERIE**.

Ces charmants bestiaux que sont les dromadaires (une bosse, Afrique, Moyen Orient) et les chameaux (deux bosses, Asie) ont la particularité amusante d'effrayer par leur odeur et leur blâtement les chevaux en tout genre. Seuls les chevaux arabes échappent à la malédiction.

Mise à part cette particularité on retrouve la même classification que pour la cavalerie, soit : chamellerie légère (LCm), chamellerie moyenne (MCm), chamellerie lourde (HCm), chamellerie extra lourde (EHCm) et même dans certaines règles de la chamellerie super lourde (SHCm) qui elle aussi se bat en ordre serré. Cette dernière est une véritable merveille et en particulier les Parthes armés de lances et d'un moral de fanatiques irrégulier A. Effet dévastateur garanti !

Attention toutefois car si les chameaux désorganisent les cavaliers, c'est à dire que ceux-ci se voient affectés d'un malus au tir, au moral et au combat, ceci s'applique aussi bien aux cavaliers adverses qu'à VOS propres cavaliers non arabes ... alors méfiance, distance réglementaire de rigueur.

L'utilisation de la chamellerie est la même que celle de la cavalerie avec le bonus de la désorganisation adverse. Une variante est son utilisation en point fixe près d'une unité d'infanterie pour désorganiser les cavaliers assaillants. Ce système est peu élégant mais efficace particulièrement contre des charges de chevaliers impétueux.

Autre bête sympathique, les **ELEPHANTS**.

Comme les chameaux, ils désorganisent toute cavalerie non indienne (de l'Inde bien sûr, pas des Peaux Rouges) par la vue, l'odeur et les boussemments. Ajoutez à cela une puissance de choc assez formidable, surtout avec un équipage armé jusqu'aux dents, et vous aurez en un seul tableau la force d'un éléphant. Ses faiblesses historiques sont surtout un coût d'entretien très élevé et une certaine tendance à se retourner contre ses propres lignes si l'adversaire est trop fort. En terme de jeu, cela se traduit pas un budget élevé, une certaine faiblesse au tir, et en cas de déroute une charge aveugle dans ses propres amis. Donc vos éléphants sont des troupes précieuses, délicates à

manier, (ne pas oublier de laisser des vides derrière eux), relativement fragiles au tir. Une précaution indispensable est la protection de leurs flancs avec de l'infanterie en ordre lâche par exemple ou de la cavalerie moyenne si vous avez une armée indienne. Une autre "obligation" est le déploiement d'un écran de fantassins légers réduisant le tir direct sur les animaux.

Ces bestiaux vu leur grande taille ont la particularité de voir par dessus d'autres troupes ; ils peuvent donc charger à travers l'écran de protection, mais, revers de la médaille, s'ils voient, ils sont aussi vus.

La tactique anti éléphants est alors simple pour les règles autorisant le tir par dessus d'autres troupes. Il faut placer deux unités d'archers l'une derrière l'autre, la première tirant sur l'écran de protection et la seconde directement sur les éléphants. Simple mais efficace !

Voilà terminé le tour des troupes montées, exception faite des chars. Nous verrons les problèmes des autres troupes une prochaine fois.

Cet article n'a d'autre but et souci que l'information de nouveaux joueurs ; si par hasard il devait soulever autre chose qu'une vague d'enthousiasme délirant, faites le savoir au journal qui publiera sans problème vos impressions.

Alain Bérard

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

REGION TOULOUSAIN :

Eric AUZOLS - C/O KILLING
44, rue Léon Soulié
31400 TOULOUSE

REIMS, CHAMPAGNE :

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

RÉGION BORDELAISE :

FINN, Résidence du Bocage
Allée des Foreurs, 33400 TALENCE



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

SCENARIO LEGENDES CELTIQUES

MEURTRE A BEURLAIT



Vos personnages sont de retour après la visite à Rave. D'une manière ou d'une autre, Eldos les a accompagnés et est reçu comme ami au village. Pour fêter tout cela, le soir, un festin aura lieu !

LA FETE

Elle se déroule en deux parties, d'abord un concours de sauts, puis des danses et le repas où la boisson coulera à flots. Mais voyons d'abord le concours de saut. L'épreuve est classique : un feu que l'on franchit d'un bond et lorsque chacun l'a ainsi passé (ou a été éliminé en y posant le pied), on rajoute quelques bûches. Celui qui passe à droit aux vivats de la foule, par contre l'échec est ridiculisé. Et donc, par peur des railleries, rares sont les volontaires. Pour le jeu, on supposera que le feu commence à 1,30 m de haut et 4,00 m de long. Pour chaque concurrent, on compare ses performances aux résultats nécessaires. Le pire des rapports est alors pris en compte (s'il saute largement assez haut, mais pas assez loin, où va-t-il retomber à votre avis ?). Soient SXa la performance et L la distance à parcourir, quatre cas se présentent :

- soit $L < (2/3) SXa$ le saut est réussi.
- soit $L < SXa$ la chance de succès est $(R + C)/2$
- soit $L < (4/3) SXa$ la chance de succès est $(R + C)/4$
- sinon, au-delà, il ne reste qu'une chance sur 20.

En plus de vos aventuriers, il y a quatre concurrents :

Sylva, SHa 1,90, SLa 6,40, $R + C = 28$
 Alix, SHa 1,80, SLa 7,60, $R + C = 36$
 Furix, SHa 2,00, SLa 2,00, $R + C = 36$
 Dellus, SHa 2,32, SLa 8,00, $R + C = 40$.
 Normalement, Dellus doit gagner, mais s'il faut, on doit l'aider. Car il faut que chacun le voit victorieux, applaudi par Cloé,

et quand il sera seul à sauter annoncer qu'il "offre" sa victoire à Cloé, si belle jeune fille (qui va immédiatement se cacher dans la foule en rougissant de bonheur timide).

Après cela, les danses et la fête qui les laissera sans doute tous ivres, mais l'idylle de Dellus et de Cloé se sera développée. Lilas, fille de Loup, sera restée triste et indérivable. D'autres relations se seront nouées ; le ML ne doit pas trop appuyer sur ces quelques points, mais plutôt répondre à ce que cherchent ses personnages (ils peuvent bien vouloir l'aventure ou l'amour, le moment est bien choisi).

LE LENDEMAIN (deuxième jour)

Matin, tôt. Malgré la gueule de bois (l'hydromel), tout le village se lève accompagner Loup jusqu'à la porte de devant (est). Il part avec quelques éclaireurs repérer le lieu d'une embuscade sur l'Eau. Eclair n'est pas encore revenu de son périple vers Ole, c'est donc Biche qui dirige le village en attendant. Forêt s'en va pour quelques nuits. Beurlait reprend sa vie normale. Cloé va chercher des fleurs pour Maîtresse. Mais peu après, Dellus la rejoint dans les bois. Ils passent la matinée gentiment ensemble, ne se doutant pas qu'à quelques centaines de mètres d'eux :

Eldos vient d'entraîner à droite (sud) une vieille chienne du village pour pouvoir deviner l'avenir (Divination). Il la sacrifie et se pose quelques questions. Il va rester perplexe car à propos de son avenir

à Beurlait, il a vu une longue caravane ; de plus, sur les dangers qui guettent, il a vu une mort très sombre ... Des réponses qui ouvrent à plus de questions qu'elles n'en résolvent ! Il rentrera tard au village, ne se doutant pas qu'à quelques mètres de lui :

Vieillos qui a courtoisé Lilas, lui confirme qu'il ne veut pas l'épouser. Elle le savait déjà la veille, ce qui explique sa peine. Mais là, la jeune fille du chef (elle a 18 ans) tente d'imposer sa volonté, met Vieillos en colère, continue à lui demander un dédommagement qu'il est incapable de fournir ... Plus tard, au comble de la fureur, il la tue à l'aide d'une branche morte. Le crâne est fracassé. Il s'empare du torse qu'elle porte au cou pour, avec cela, faire accuser quelqu'un d'autre. En revenant, il voit le druide et conçoit son premier plan.

Revenu chez lui, il parle à Dellus, son fils, accusant les Germains, et Eldos en est un, de tous les maux de la terre. Après le repas la plupart des jeunes se retrouvent et se parlent sur la "place". Eldos revient à ce moment-là. Il a vraiment un air étrange, on a vu pourquoi, et n'entend même pas ce que va dire Dellus :

"Regardez ce Germain, d'où revient-il avec cet air suspect ?"

Les jeunes s'interrogent, mais, vraiment, Eldos n'inspire pas confiance.

Plus tard le corps de Lilas va être retrouvé dans la forêt à droite (sud). De préférence par un de vos aventuriers. Il ne reste aucune trace même en cherchant bien. La nouvelle va arriver au village et comme Lilas a été vue ce matin au départ de son père le meurtre est plus récent que cela. Dellus accuse immédiatement Eldos, et personne ne songe à croire qu'il s'est

trompé.

"On va lui faire payer à cette crapule".

Mais Biche reprend les choses en main :

"Le voilà qui arrive, nous verrons bien s'il avoue son crime."

Eldos avance, toujours aussi perdu dans ses pensées.

"Assassin ! Pourquoi l'as-tu tuée ?"

Il croit qu'on lui parle de la chienne :

"J'en avais besoin."

- Tu vas payer ce meurtre de ta vie !

- Ce n'était qu'une chienne, je ne vous comprends pas.

- Ce n'est pas en l'insultant que tu vas échapper à la justice, saisissez-vous de lui !"

Il fait un brusque demi-tour et s'enfuit, "rapide comme le vent", en direction du nord-ouest (derrière à gauche). Il longe le lac. Biche désigne aussitôt un groupe chargé de le ramener mort ou vif. Elle est très en colère car c'est la fille de son chef qui vient d'être tuée. Ce sont bien sûr vos aventuriers qui sont ainsi désignés et qui doivent partir *"TOUT DE SUITE !"* Ils vont donc essayer de suivre les traces sur un chemin sec, c'est à dire avancer en espérant qu'il est resté sur la même direction. Plus tard, Dellus, poussé par son père, partira sur leurs traces car il *"ne leur fait pas confiance"*. Vieillos lui offrira alors le torque de Lilas, qu'il portera sans savoir duquel il s'agit.

LE SOIR

Pendant que Dellus se fait tuer par des bandits germains et que leur chef,

Antrax, s'empare du torque, Eldos a voyagé dans l'invisible jusqu'au repaire d'Achille (voir encart) où il est sauf. La vieille magicienne rend alors visite à vos héros. *"Cherchez, cherchez, mais toutes les directions se prêtent à vos regards de l'intérieur, n'oubliez rien !"* Elle a toujours la même voix cassée, elle disparaît encore à peine arrivée.

LE LENDEMAIN

A l'aube, ils ont la chance d'être attaqués par Antrax et les siens. Il n'y aura sans doute que des morts. Mais s'ils tiennent à faire des prisonniers, ils remarqueront que la langue parlée n'est pas la même (essayer par exemple de dire quelques mots en allemand) et que la communication se résume à rien du tout. Mais ils trouvent sur le cou du chef un torque bien connu. Ils peuvent continuer leurs recherches mais c'est Ritanix, le barde, qui les aborde en fin d'après-midi. *"Vos visages et vos cœurs me disent que de Beurlait vous êtes. Que cherchez-vous ici ? Ma musique et mon chant peuvent-ils vous aider ?"* Sa parole reste lointaine et imagée : c'est un barde qui parle et s'accompagne de sa lyre. *"D'un troupeau chassé, par l'autre pourchassé, peut-il un peu, le sage, vivre et prendre de l'âge ?"* Il est là, venant de voir Achille et Eldos, ne doutant pas de l'innocence du vieux druide. Il cherchera à obtenir d'eux la certitude qu'ils ne feront aucune violence à Eldos

et alors les entraînera vers la demeure du dragon.

Aucun d'eux n'est, avant cela, passé de l'autre côté de ces fourrés. Aucun d'eux n'a vu ces menhirs ni l'allée couverte (dolmen). En s'approchant, on se sent envahi par la paix, le calme et la tranquillité (Territoire de Paix). Il les guide jusqu'au dolmen et là, leur demande un sacrifice à Lug. Ils doivent donner le peu qu'ils ont, nourriture ou boisson... Puis il les fait passer sous la gigantesque pierre et ils descendent peu à peu. Les murs finissent par briller et éclairer l'intérieur de la caverne. L'ensemble ressemble plus à une immense salle de trône qu'à un trou dans le roc : les murs sont formés de diamants, d'or et d'argent. Au fond apparaît un trésor fabuleux ainsi qu'un magnifique dragon celtique (se référer à l'illustration du manuel Légendes Celtiques et à l'encart.) Il parle d'une voix très forte mais très belle (le ML essaiera de simuler tout cela au mieux...) Il veut ici être oracle de ces jeunes gens. Mais qu'aucun ne s'avise de l'interrompre ou de ne pas répondre correctement à ses questions, il le paralyserait de terreur. Il va les éclairer :

Long est le fil que tissèrent pour moi les Parques,

Longue est la route que fouleront vos pieds,

*Longs seront les jours de disette
Et long le chemin de votre peuple.*

*Heureux sont les simples qui rient,
Heureux sont les oiseaux aux champs,
Heureux sont les jeunes au printemps,
Heureux est pour vous l'ancien temps.*

*La mer mugira sous vos pieds,
La mer nourrira vos gosiers,
La mer emmènera les corps
Et portera de gauche la mort.*

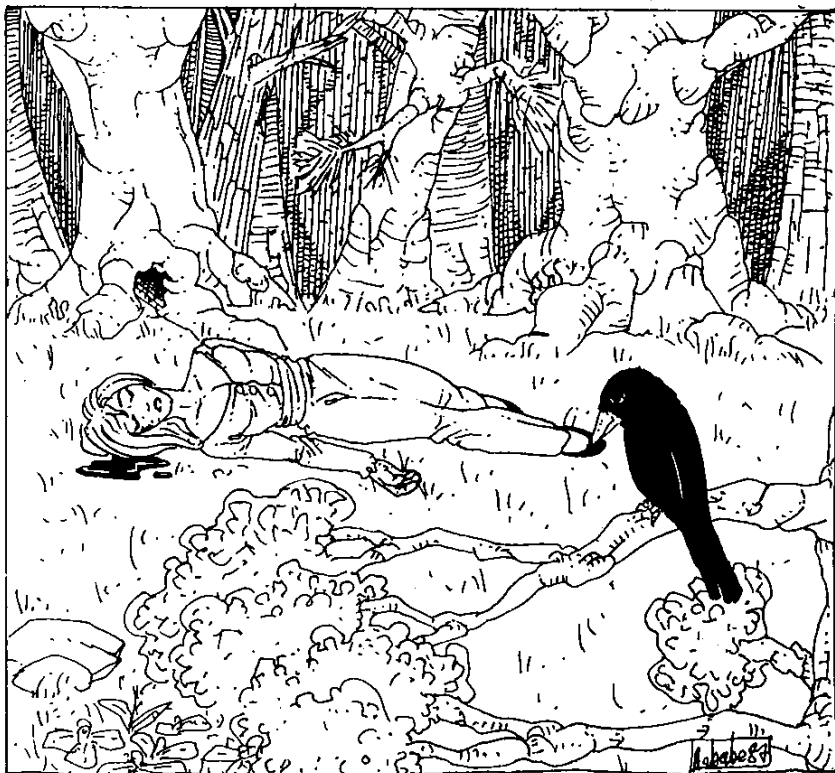
Pour l'heure, reprenez vos esprits et

réfléchissez !

Il répondra ensuite à leurs questions de façon sibylline. En particulier il ne se présentera que comme le descendant d'Eaque, ou encore le fils de Pélé et de Thétis la Néréide. Le Pétéide ne dira rien de plus sur ses origines. Mais il finira par accepter de leur montrer Eldos (qui apparaît alors dans un éblouissement). Celui-ci réussira sans doute à les convaincre de son innocence, s'ils ne le sont déjà (en fait, le plus souvent, ils ne peuvent imaginer que ce brave druide soit coupable !). Mais il ne peut pas les aider et restera caché ici jusqu'à ce qu'on ne le recherche plus. Ils vont devoir repartir ensuite, accompagnés par un formidable *"Que les dieux vous protègent"*.

LE TROISIEME JOUR

Ils sont alors tout perdus. Il ne leur reste qu'une piste : d'où Antrax pouvait-il tenir le torque. Ils peuvent remonter la piste des brigands au travers de la forêt. Malgré le temps écoulé, elle est encore facile à suivre, les Germains n'y ayant prêté aucune attention au cours de leur marche de nuit. Ils arriveront ainsi au corps de Dellus. S'ils ne font pas cet effort, ils trouveront quand même le corps "par hasard" ; ils entendront des grognements sur le bord du chemin, puis verront des corbeaux et un lynx en lutte pour le cadavre. Celui-ci n'est pas trop abîmé encore. En particulier le visage, tourné vers le sol, est conservé. Il est possible de discuter avec les corbeaux, dont un membre a vu le combat, soit par magie (parler avec les animaux), soit en parlant tout simplement, puisque l'un d'entre eux, Kroac'h, est un magicien. Mais ce n'est pas lui qui prendra l'initiative de parler à des humains, sauf si le ML les trouve désespérés.



Ils vont sans doute revenir à Beurlait pour y porter toutes ces nouvelles. Vieillos semble avoir réussi : bien sûr ce n'est plus Eldos qui ira au bûcher, c'est son fils, mais ce sot ne réussissait pas à lui plaire ... Quand la nouvelle de la mort de Dellus est connue, une réaction se manifestera tout de suite : Cloé se met à pleurer et, si on lui parle en public, s'enfuit dans les bois. Elle ne parlera que seule à seule (en effet, de préférence avec une autre fille). Là, elle pourra révéler avoir passé la matinée avec Dellus ce qui constitue pour lui un solide alibi, d'autant plus qu'elle ne voit pas cet aspect de la question et reste ébahie d'avoir aimé un "criminel".

A part cela, tout accuse Dellus, le torque, le gourdin utilisé comme arme et même son père qui avoue sa "honte" et sa colère (là, il est très fort !) d'avoir eu un fils pareil ! Feu sa femme en entend de drôles.

Mais maintenant, d'où peut venir la preuve définitive de la vérité ? De ce brave Alix, qui savait très bien, pour les avoir vus plusieurs fois, ce qu'il y avait entre Vieillos et Lilas. Et aussi de tous ceux qui ont vu Dellus au cours de

l'annonce du décès de la fille de Loup. Il ne portait pas alors de torque. Et puis de tout le village, où chacun savait un petit quelque chose : un tel que Vieillos n'était pas sur la lac ce matin-là, un autre vieux que Vieillos était un as du gourdin dans sa jeunesse, une jeune fille, Viena, que Lilas avait un amant âgé ...

Il faut absolument, à ce stade, que le ML réussisse à donner à chaque habitant de Beurlait, une vision du monde, une personnalité et un ou deux éléments sur l'enquête. Sommé de répondre à ces accusations, Vieillos ne pourra pas s'en sortir sans mentir. Mais c'est son geis et il ne pourra le transgresser impunément. Dès lors, chacun commencera à se souvenir de détails : tel a vu Dellus sortir de la hutte qu'il occupe avec son père, partant pour retrouver Eldos, il avait alors le torque. Tel autre se rendra compte des mensonges, enfin un vieux, Duterix, se souviendra que Vieillos est parti dans la forêt ce matin-là. Et personne, sauf les oiseaux, ne peut avoir vu plus. Les oiseaux peuvent en parler et le feront, même si les aventuriers n'ont pas été très cordiaux avec eux, mais dans ce cas ils attendront l'arrivée de Forêt en début de soirée. A ce moment-là, Vieillos s'enfuit

vers le lac et se précipite dans l'eau. Il va nager en cercle, attendant que ses forces le lâchent et c'est ainsi que cet excellent nageur se noiera.

RETOUR DE LOUP, EPILOGUE

Selon que l'action de vos joueurs a plus ou moins fait avancer les choses (suivre les traces des bandits, parler aux animaux, faire parler Cloé ...) l'attitude de Loup sera plus ou moins agressive. Dans le pire des cas, il passera ses nerfs sur eux : *"Ma fille est morte, c'est de votre faute, bande d'irresponsables ..."* Dans le meilleur des cas, il les remerciera d'avoir démasqué l'assassin et pour cela leur donnera une partie de ce qu'il aurait donné pour le mariage de sa fille : bracelet en or, grand bouclier très robuste (sp 15 sd 30), ainsi qu'un esclave. Au ML de se débrouiller en utilisant au besoin la charte angoumoise. Eldos est de retour au village et ce qu'il annonce à Forêt la fera, elle aussi, beaucoup réfléchir. Les prédictions d'Achille lui seront-elles transmises ? Ou devra-t-elle comme nous, attendre la suite pour SAVOIR ?

FINN

NOM: VIEILLOS

ORIGINE: BEURLAIT

Profession: PÊCHEUR

AGE: 53 ans

Cbt 15	F ** 12 08 4	FF 4	AMB 13
Mag 00	R ** 11 07 4		CUI 20
Art 08	C 14 11 07 4		VUE 20
Com 08	E 20 15 10 5	FP 5	GOU 20
Per 18	V 10 08 05 3	FB 3	ODO 20
Mec 19	I 10 08 05 3	FS 4	TOU 20
Nat 15	S ** 08 05 3	FM 3	SIX 10
Foi 00		VM 0	

Aura 11	Beauté 10	VES 7	ITU 14
T 14	t 1.77	P 14	p 72
			p/20 4

SOUFFLE 17 24 28 32	ES 7
FATIGUE 16 28 12 7 2	FC 3
AR 131	ECO 7
	BASE ** 3 4 5

EPEE AN 20 15 10 5	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
105% AR 16 11 6 1	1 2 4 7 9 11 13 16 18 20 22
PN 5 4 3 1	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
PR 3 2 0 0	25 27 29 31 34 36 38 40 43 45

GOUR- AN 20 20 16 8	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
DIN AR 17 17 13 5	0 1 3 4 6 7 9 10 12 13 14
162% PN 8 6 4 2	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
PR 7 5 3 1	16 17 19 20 22 23 24 26 27 29

ARC AN 20 18 12 6	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
120% AR	0 1 3 4 5 6 8 9 10 12 13
PN	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
PR	14 15 17 18 19 20 22 23 24 26

COMPETENCES:

BOULIERE 8	NAGER 20	GRIMPER CORDE 11
CONDUIRE CHAR10	PIED MARIN 19	BARQUE 19
BATEAU 19	POSER PIÈGES 14	DETECTER PIÈGE12
DESAMORCER 16	PISTER 10	EFFACE TRACES 18
CHASSER 12	PREDIRE TEMPS 17	JOUER CROSSE 16
EMPOIGNADE 13	ARC 20	GRAND BOUCLIER20
EPEE LONGUE 20	GOURDIN 20	LANCE 15
LANCE LANCEE 18		

GEIS:

Ne jamais se laisser dominer par l'ivresse.
Ne jamais mentir.

ANTRAX

Chef des brigands
 Courageux et têtu
 Bien vêtu
 ES 6 5 3 1
 PC 3 2 1 0
 Base 3 4 4 6
 Cbt 20
 Per 16
 F R C E V I S
 15 12 12 15 16 15 10
 Sfl 15 23 28 32
 Pat 14 32 13 8 3
 100%

Epée AN AR FN PR
 14 10 4 2
 11 7 3 1
 7 3 2 0
 3 0 1 0
 Arc AN
 16
 12
 8
 4

GEIS: Ne pas apaiser de querelle entre deux de ses serviteurs. Ne jamais faire preuve de faiblesse.

GUERNICOS

Guerrier colérique
 solide et têtu
 Beau
 ES 6 5 3 1
 PC 3 2 1 0
 Base 3 4 4 6
 Cbt 20
 Per 15
 F R C E V I S
 15 12 12 18 18 8 8
 Sfl 18 25 29 34
 Pat 15 30 13 8 3
 90%

Gourdin AN AR FN PR
 17 14 4 3
 13 10 3 2
 8 5 2 1
 4 1 1 0
 Fronde AN
 15
 11
 7
 3

GEIS: Ne jamais désobéir à un ordre.

BAETHRIVIA

Chasseusesse, douce
 Flegmatique, curieuse
 Magicienne
 ES 7 6 4 2
 PC 3 2 1 0
 Base 3 3 4 6
 Cbt 15
 Per 20
 F R C E V I S
 13 14 14 12 10 17 15
 Sfl 11 21 26 30
 Pat 13 34 14 9 4
 100%

Epée AN AR FN PR
 12 8 3 1
 9 5 2 0
 6 2 2 0
 3 0 1 0
 Fronde AN
 17
 12
 8
 4

Sorts: (n° nom MS)

41 Parler Animeux 13
 53 Rapide comme vent 16
 64 Lier les Langues 16
 77 Combattre la peur 16
 49 Ecouter Silence 14
 63 Donner Soif 16
 76 Resister sommeil 16

GEIS: Ne jamais tuer d'oiseau. Ne jamais trahir la confiance sincère.

LADENLOS

Eclaireur discret
 sentimental
 jeune (16 ans)
 ES 10 9 7 5
 PC 5 4 3 2
 Base 2 3 3 4
 Cbt 10
 Per 20
 F R C E V I S
 12 20 20 8 8 15 8
 Sfl 8 16 22 25
 Pat 8 44 21 14 7
 100%

Epée AN AR FN PR
 19 15 5 3
 14 10 4 2
 9 5 2 0
 4 0 1 0
 Arc AN
 18
 13
 9
 4

GEIS: Ne jamais passer une nuit seul sans pleurer. Ne jamais voir une jolie femme sans la courtiser.



CE DRAGON GREC

Le spécimen que nous avons sous les yeux paraît un peu hybride, certes. Mais cela ne lui enlève aucune des qualités que l'on peut attendre de l'un des siens.

Dans les LEGENDES GREQUES, les dragons sont assez nombreux. Ce sont les Dieux qui les créent au cours d'un rituel magique bien mystérieux pour nous autres pauvres mortels. En général, le but poursuivi est clair et sans ambiguïté : défendre la TOISON D'OR par exemple, ou encore, pour le Dragon des Hespérides, garder le jardin aux pommes d'or. Nous ne détaillerons pas encore les caractéristiques d'un tel enfant des dieux, ce serait certainement prématuré par rapport à l'avancement des "Légendes Homériques". Nous nous contenterons de regarder un petit peu celui-ci qui nous sert de modèle.

Le fils de Pélé et de Thétis est certainement connu de vous tous, fidèles lec-

teurs d'Homère. Son nom est Achille et l'Iliade nous compte l'histoire de sa gloire. La tradition vous a sans doute appris aussi que sa mère avait tout tenté pour le rendre immortel. En effet, Thétis était d'essence divine et avait été donnée à Pélé, un simple mortel (mais quel héros !). Ce qui fait que leur fiston, le petit Chichille, se trouvait mortel. Thétis a tout essayé pour vaincre cette triste fatalité, elle ne voulait pas se retrouver veuve et sans enfant. Mais il restait une zone de vulnérabilité et le gosse finit par mourir avant la prise d'Ilion.

La douleur de la mère fut terrible et ses prières innombrables envers le Père des Dieux : ZEUS. Après des années de longues lamentations, elle réussit à fléchir le chronide (Zeus), qui accepta de lui permettre de conserver son fils pour l'éternité. Il le transforma en dragon et le chargea, lui qui avait fait couler tant de sang, de veiller sur la culture du monde.

C'est ce que fait Achille, dans cette

caverne d'Helvétie. C'est pour cela qu'il y reçoit les bardes de passage (il préfère parler d'aèdes). C'est pour cela aussi qu'il avertit quelques personnes de leur avenir, car leur village sera un jour célèbre. C'est aussi pour tout cela qu'il cache soigneusement la source qui coule dans son repaire (lui dit son "palais") et qui permet à sa mère, à tout jamais, de venir le visiter.

En onze siècles, il a vu bien des choses, en a appris beaucoup. Il est là, avec vous. Que le Maître des Légendes le joue dans toute sa grandeur, même si certains aspects de cette histoire vous surprennent, mais qui pourrait prouver le contraire ? Hum ... Monsieur Achille, veuillez m'excuser si j'ai dit quelque sottise, non, je vous en prie, ne vous offusquez PAS !

Mais oui, je vais réparer ma faute !
NON ! JE NE VEUX PAS MOURIR !
NOOOO ...

ET EN PLUS JE SUIS INVICIBLE.
Signé Achille.

INFOS DERNIERE MINUTE

GRANDEUR NATURE EN JUILLET

La Compagnie Française des Ludophiles organise, avec la participation des Paladins des Traboules, des boutiques "A Vous De Jouer" et "Moi Jeux" et du club "le Cercle de Pierres" de Valence, un jeu de rôle Grandeur Nature du 5 au 12 juillet. Le thème choisi : Appel de Cthulhu 1920, le décor : le Parc National du Vercors, et le prix d'inscription : 2000 f tout compris (nourriture et hébergement assurés pour une semaine). Pour tout renseignement, contacter : la Compagnie Française des Ludophiles, en la personne de Franck Lepriol - 23 chemin de la surprise 95800 Sergy - Tél 30 73 27 21

LA GUILDE DES AVENTURIERS

organise un grand tournoi de jeux de rôle les 30 et 31 mai avec la participation de l'école supérieure de commerce de Paris. Il aura lieu sur le campus de l'école centrale et portera sur les jeux suivants : Appel de Cthulhu, AD&D et Rolemaster. Des démonstrations sont également au programme. Pour tout renseignement, se mettre en rapport avec la Guilde ou l'école centrale en contactant par exemple P. Bertheau - 15 rue E. Dolet - 75020 Paris

CONVENTION RAGNAROK 87

Comme chaque année, le club Loisir Dauphine vous invite à l'un des plus grands tournois parisiens de jeux de rôle. La convention se déroulera le dernier week-end de juin à l'université Paris Dauphine.

La formule 86 est maintenue pour les jeux de rôle :

- un open de l'AdC vendredi 26 juin.
- un open au choix, soit de D&D, soit de Rolemaster le samedi 27 juin.
- une finale de jeux de rôle avec les meilleurs joueurs et maîtres le dimanche 28 juin.

En parallèle seront organisés des tournois initiation à Ambition les vendredi samedi et dimanche. Un killer médiéval servira de toile de fond à la convention.

Les maîtres de jeu seront primés comme les joueurs et doivent donc régler les mêmes droits d'inscription (40 f par open et pour Ambition). La finale est gratuite mais seuls joueront les meilleurs participants des open. Attention ! Pour éviter les retards dus aux inscriptions de dernière minute, les droits seront doublés après le 15 juin et triplés après le 25.

Inscriptions sur place du lundi au vendredi de 10 h à 17 h ou bien par correspondance.

CLD, université Paris IX Dauphine - 1 place de Lattre de Tassigny - 75775 Paris cedex 16 - Tél : 45 05 14 10 poste 24 37.

UN SALON A BRUXELLES

Dans le cadre du salon "Hobby 87", du 26 septembre au 4 octobre, à Bruxelles, aura lieu le Premier Salon International des Jeux de Simulation en Belgique. Tout renseignement auprès de l'ABPJSS, 1739 A chaussée de Wavre, B-1160 Bruxelles.

LA LEGENDE DES POUVOIRS

INTRODUCTION A UNE CAMPAGNE ORIENTALE (2)

Ce texte a été écrit par Tameka dans sa jeunesse, peu après son arrivée sur le territoire de Kozakura, alors sous la régence de Yamoro.

En des temps très anciens, où les guerres de clan étaient incessantes, où les barbares déferlaient tels des nuées de faucon sur des populations impuissantes, où l'alliance et la trahison étaient sœurs jumelles, un conseil de vieux sages se réunissait sur les flancs des monts Suno. Bien peu de chose nous reste de cette union dans la tourmente si ce n'est quelques écrits oubliés en des caractères inconnus de nos jours. Voici un extrait d'un de ces textes sacrés, preuve que la sagesse est une force méconnue ...

Par monts, par plaines, partout est
répandue la haine ;
Savages sont les loups, sur ce pays ils
règnent
Depuis l'aube des temps jusqu'à la fin
sans doute.

Mais il est dit pourtant qu'un jour lointain
viendra
Où, si toutes les choses n'auront pas leur
route

La Terre enfin un équilibre trouvera :
Resteront oubliés les Pouvoirs de
l'Unique ;
Serviront enfin les Eléments Véridiques
Puissance, Sagesse ; Foudre et Fertilité
Car de son Shiro trônera le Dragon
Vert ..."

Remarque : le Dragon Vert est le symbole de l'Empereur de Kozakura, descendant des Dieux, possesseur du Tableau du Dragon Orange.

L'Unique représente à la fois le Prisme de la Terre et le Shogun, dictateur militaire.

LETTRES SUR LES POUVOIRS A L'AUBE DE LA GUERRE

(Le symbole est le langage de notre inconscient)

Le sang coule et les têtes tombent. Ne pouvons-nous le prévoir ? L'histoire n'est-elle pas qu'un éternel ravinement ? Et pourtant, seul désespère le sot qui n'a pas su écouter le sage car tel est le prix des grands bouleversements : l'Espoir reste toujours en moi. Il est dans la Légende des Pouvoirs. Bien des parties m'échappent encore, mais je crois en discerner les principales lignes. Elles sont inscrites au plus profond de nous car la Sagesse est dans l'inconscient :



LE POUVOIR CHEZ LES KOROBOKURUS

Il n'en est guère fait qu'allusion, comme si lui, n'était qu'...illusion, qu'un mirage magnifique dans un désert aride.

Ce Pouvoir n'est pas dans les mains d'un seul, mais dans celles de tous. Ils sont libres, n'ayant aucun Etat leur liant les bras. Dans ce sens, ce Pouvoir est sage car il préserve les libertés de chacun ; sage car il a su amener jusqu'ici son peuple à une relative prospérité.

Et pourtant, la chute, voire la destruction, de cette colonie, est inéluctable avec le temps. Leur territoire et leur nombre ont déjà grandement diminué depuis l'arrivée des premiers humains. Et qui pourrait leur prédire sincèrement un avenir heureux après les pénibles lunes dans lesquelles nous sommes ? Seul restera un peuple déçu, triste, décimé, sans habitat et exclus de notre société. Ce qui faisait leur fierté fera leur perte. En effet, ce Pouvoir n'a aucun moyen efficace de lutte car il n'a pas la Puissance, concrétisée par la Magie des Prismes, que lui procurerait un Pouvoir centralisé et unique. Il est donc voué à la perte car sage mais sans puissance.

LE POUVOIR DU SHOGUN

Sa chute, avortée une première fois par la mise en place alors d'un nouveau pouvoir tyrannique, prendra peut-être du temps car ce pouvoir repose sur la puissance militaire, celle des ninjas et celle de la magie (il faut le redouter, car bien que l'Unique soit inaccessible, Fushiro, dit le Rat, peut retrouver les Quatre Autres et les rassembler pour son Maître, l'Etre Hideux ; dans ce cas, le SHOGUN deviendrait ELU par les Dieux Elémentaux, donc possesseur de la Terre), mais cette chute viendra elle aussi en son heure car nul ne peut résister à la force d'un peuple opprimé. Ce Pouvoir tombera donc car, s'il est puissant, il est sans sagesse. Puissé-je alors être encore vivant pour savourer cette vision et ces moments d'allégresse ; et puisse Amida Bouddha nous aider pour que cette heure soit la plus proche possible.

LE POUVOIR DE L'EMPEREUR

L'Empereur se doit de retrouver son identité. Il règne devant Amida Bouddha et non devant des moines zen. Il doit son titre au tableau du Dragon Orange qui est son prisonnier et que mon père a fait mettre sous forme d'éventail. Il doit gouverner sans entrave ni cupidité. Malheureusement le Tableau n'a pas suffi à mes ancêtres pour rester forts. Il me faut donc retrouver les Prismes, puisque mon père se refuse à le faire. Ils sont les seules chances du pays, pour que quelqu'un règne dans la Puissance et la Sagesse.

Prince Mishiro Bankai Atamura

NOTES SUR TAMEKA

TAMEKA HIDEFUJI, maître de tous les Yogas, grand Shukenja (gakusho dans Bushido) est un être à part dans l'Empire de Kozakura :

C'est un très très vieux homme (1325 ans). Il est assis en kimono blanc, les yeux et la bouche fermés, dans une petite cour intérieure entretenue par son serviteur FUO T'SANG. Il reste ainsi, nuit et jour, été comme hiver, afin de capter l'énergie qui lui est nécessaire pour "vivre". Celle-ci lui vient du soleil, des étoiles et en hiver des feux que lui prépare Fuo. Quant à l'eau, celle du ciel lui suffit et il lui en faut tellement peu qu'il ne la rejette que par transpiration et respiration. Il est d'ailleurs à noter que son pouls est très faible. Par temps très sec, Fuo veille à l'asperger d'eau.

Tameka est un humain d'une immense puissance psychique. Ses pouvoirs sont ceux d'un shukenja mais ils dépassent l'entendement. Sa sagesse légendaire et sa grande maîtrise des Yogas l'ont porté aux portes secrètes et sacrées du NIRVANA, bien que cette expression barbare ne décrive que basement les "lointains espaces", peuplés d'esprits supérieurs et de divinités que Tameka a su traverser : son esprit vogue tel une feuille sous un vent d'automne, dans des lieux multidimensionnels sans fin, où le calme et le recueillement sont rois, où toute notion de temps, d'espace, est périmée, où toute chose est belle parce que simple pour qui sait la regarder.

Personne en ce bas monde n'est allé aussi loin dans la méditation. Personne autant que Tameka Hidefujii n'a su mieux se détacher des notions terrestres. Ainsi Tameka ne s'intéresse que très rarement aux préoccupations des habitants de l'Empire, encore moins s'ils ne sont pas amidistes. Il communique de toutes façons par l'intermédiaire de Fuo. En effet, celui-ci, étant alors en transe, parle, touche, écoute, sent et voit pour son maître. L'esprit de Fuo n'existe plus alors, il est complètement envahi par celui du shukenja. Cette liaison télépathique peut s'effectuer quelle que soit la distance qui sépare Fuo de Tameka.

Il ne faut pas imaginer Fuo T'Sang comme un pauvre paysan. En fait il est un samuraï de petite noblesse, âgé d'une quarantaine d'années. Il manie parfaitement le katana et le daikyu, bien qu'il ne les porte que très rarement. Ses habits sont très simples et fonctionnels, son crâne n'est pas rasé et ses cheveux tiennent tant bien que mal par un chignon. Il est avant tout dévoué corps et âme à son maître qu'il respecte profondément, sachant par avance qu'il mourra avant lui. En effet Tameka possède le Prisme du Métal, qu'il cache sous son kimono et qui le rend immortel. Fuo a été choisi par Tameka pour sa maîtrise des armes, pour sa mentalité d'amidiste convaincu et surtout pour ses capacités télépathiques. Tameka parfois, par l'intermédiaire de Fuo, écrit quelques textes

philosophiques, la plupart du temps incompréhensibles pour nous autres humains, comme son langage d'ailleurs. Il parle et écrit en effet par énigmes.

Il y a encore beaucoup à dire sur ce personnage (son histoire, sa demeure fortifiée sur une falaise isolée, sa mentalité); ce sera, je pense, pour une prochaine fois.

Frédéric LESIGNE

Note : les personnes souhaitant contribuer au développement de cette campagne sont invitées à se mettre en rapport avec l'auteur par l'intermédiaire de la rédaction.

???	Construction Prismes
- 3000	Apogée de la civilisation des Korobokurus : le conseil consultatif des 5 collines était composé de 111 grandes familles de Barbares
???	Arrivée humains
???	Le conseil oublié
- 82	Arrivée de Tameka
- 76	Transcription de la légende des Pouvoirs par Tameka
- 5	Mort de Yamoro
	Toile du dragon par Tameka
0	Mort de Tosowo
	Le conseil des 5 collines n'est plus composé que de 50 familles
	Mise en place de l'Empereur
49	Bataille des Derniers Remparts dans la plaine de Wang : fin des hostilités entre le clan Sendo et l'Empereur
253	Eruption du Yutamo-Jama : - millions de morts - reprise de la vénération pour le volcan
255	La Grande Récolte des rizières qui bordent le fleuve Somu
607	
à 610	Notes de voyages de Kirashi
632	Texte de Kirashi "les jours anciens"
1013	Arrivée des sept Aînés : les premiers zen
1064	Mise en place du Pouvoir des Shogun
1167	Renversement du Shogun : nouveau Shogun. ATO SHINORI
1209	Texte du Prince : A l'aube de la guerre.
1210	Texte du Prince : les jours nouveaux

LE GRIMOIRE D'IMLADRIS



UNE MACHINATION ENFIN DEMASQUEE

NON ! La reconnaissance de la patrie à ses grands hobbits ne doit pas être aveugle ! Il faut dissiper la fumée de cet encens que l'on a brûlé à la mémoire de nos héros pour pouvoir enfin les regarder et les juger avec un œil libéré des épanchements de sa glande lacrymale. Il ne faut plus nous faire prendre les lembas pour des mathoms. D'ailleurs la gloire de nos héros n'en sera-t-elle pas plus pure et plus grandiose ? La vraie persévérance de l'âme ne se juge-t-elle pas à la faiblesse avec laquelle elle s'applique à vaincre ses grandeurs les plus profondes (Euh ! Je ne suis pas trop sûr de l'ordre des mots, mais vous devriez retrouver ça dans les "Pensées de Çamagace"). Non vous dis-je, ouvrons enfin les yeux et refermons les vieux livres partisans. Ecoutez plutôt la confession que notre envoyé spécial a recueillie des lèvres même de l'arrière petite fille d'Elanor, ou, si vous préférez, la petite fille d'Elfstan Fairbairn, le fils du Fastred de Greenholm et d'Elanor, la fille de Maître Samsagace.

Le grimoire d'Imladris : Lyly Fairbairn, après tant d'années durant lesquelles votre famille s'est attachée à laisser dans l'ombre ce qu'elle jugeait être un secret honteux, vous avez choisi de dévoiler enfin à la hobbiteté toute entière la vérité sur l'un des événements les plus importants de notre histoire ! Pourquoi ?

Lyly Fairbairn (magnanime) : Eh bien, parce que, voyez-vous, j'ai jugé qu'il n'était pas honnête de dissimuler plus longtemps la vérité, et qu'il valait mieux que celle-ci soit révélée par un membre de la famille plutôt que par l'un de ces journalistes à la manqué qui se ferait un plaisir de noircir le tableau à souhait.
(froid ...)

Le grimoire (coléreux) : Oui ... ?

Lyly (hésitante) : Euh oui, enfin, euh ... (rires gênés) enfin, ne dit-on pas que faute avouée est à demi pardonnée ?

le grimoire (sévère et contempteur) : Bien sûr !

Lyly (timide) : Alors ... je vous raconte, là ?

le grimoire (sardonique) : Bien sûr !

Lyly : Vous savez ... c'est un peu long ...

Le grimoire (avec une pointe de sadisme) : Mais nous avons tout notre temps ...

Lyly (après avoir brièvement repris son souffle) : Eh bien voilà ! Il n'était pas le fourbe que l'on a prétendu, en fait ...

Le grimoire (ignoble) : Allons, allons, n'oubliez pas que nos lecteurs ne savent pas encore de qui nous parlons !

Lyly (perdue) : Ah oui, c'est vrai, euh ... !

Le grimoire (dominateur) : Reprenons depuis le début si vous voulez bien...

Lyly (tentant de reprendre son sang-froid) : Bon, eh bien en fait, j'ai voulu réhabiliter le personnage de Sméagol que d'aucuns appellent Gollum et qui prit la place que l'on sait dans les événements que l'on sait ... euh, en fait, il ne prit d'ailleurs pas la place que l'on sait, du moins pas tout à fait. Mais il me faut commencer par le commencement et crier bien haut la raison de ce que certains ont appelé sa déchéance : Sméagol est né infirme. Non ! Ne riez pas ! C'est au contraire tout à fait tragique. En effet, à sa naissance, ses parents s'aperçurent avec horreur que sa langue atteignait des

LES COMPAGNONS DE L'ANNEAU

dimensions démesurées. Néanmoins, tant qu'il ne fut pas en âge de parler, cette infirmité ne porta pas trop à conséquence ; tout juste si ses proches s'étonnaient de l'organe étonnamment long qui sortait de la bouche du nourrisson lorsqu'il braillait pour demander sa ration (et il était gourmand le gaillard !). Le sifflement particulier de ses premiers zéziements n'éveilla pas l'attention de ses parents, tout attendris qu'ils étaient de ses premières vocalises. Néanmoins, quand celles-ci commencèrent à s'articuler en un langage digne de ce nom, ils remarquèrent enfin la prononciation défectueuse de leur progéniture. Ils mirent tout d'abord cela sur le compte d'une légère dyslexie infantile, mais quand Sméagol eut appris parfaitement notre langue, son inaptitude à prononcer correctement les consonnes sifflantes devint manifeste et plongea ses parents dans le plus profond désarroi. On tenta bien de lui donner des leçons, mais les meilleurs professeurs renoncèrent à rectifier quoi que ce soit, arguant que son problème n'était pas de leur ressort mais de celui d'un chirurgien compétent. Mais ses pauvres parents n'étaient pas riches ... ils ne pouvaient donc pas offrir à leur rejeton les frais de déplacements d'un magicien ; d'autant moins qu'ils ne savaient où en trouver. Aussi dut-il rester sa vie entière en cette injuste et piteuse condition.

Cela n'aurait pourtant pas dû l'empêcher de vivre normalement à tout autre point de vue, mais c'était sans compter sur l'infâme cruauté de ses congénères. Ceux-ci, plutôt que de l'aider à surmonter les problèmes inhérents à son infirmité, tout au contraire se mirent à se moquer de lui, et ce ne furent plus que brimades et vexations ; d'autant plus cruelles que son infirmité, loin de s'atténuer avec l'âge, croissait encore plus vite que n'importe lequel de ses autres membres. Bientôt il ne put même plus fermer totalement la bouche.

Il avait tout de même su se gagner l'amitié d'un jeune hobbit, Deagol, avec qui il aimait profiter de ses moments libres (c'est à dire les moments généralement assez brefs qui séparent les repas des hobbits). L'une des ses passions, qu'il tenait de son plus jeune âge, était la pêche (on notera que c'est bien là une passion de solitaire puisqu'il lui était impossible de se risquer en la compagnie de ses jeunes camarades sans en subir la tyrannie). C'est donc à la pêche qu'un jour ils se rendirent, Deagol et lui, histoire de trouver de quoi égayer leur prochain repas. Sans doute ce jour-là aurait-il mieux valu qu'il s'abstienne mais sans doute aussi était-ce là son destin. Ils choisirent donc un petit coin tranquille sur l'Anduin dans un endroit nommé Le Champ aux Iris. La partie de pêche se passa fort bien jusqu'au moment où Deagol, faisant preuve d'une maladresse rare, alors qu'il lançait sa ligne dans le fleuve, attrapa de son hameçon l'organe hypertrophié de Sméagol ; celui-ci, ivre de douleur, se mit à hurler et à gesticuler, bondissant de tous côtés en tentant d'arracher le crochet meurtrier. Certes, il eût mieux valu qu'il restât calme pour que son compagnon l'aidât à extraire l'hameçon, mais tout au contraire, Deagol, surpris et effrayé par les gesticulations et les hurlements de son camarade, prit peur et crut que ce dernier était pris d'un soudain accès de démence ; craignant que Sméagol s'attaquât à lui, il prit les devants et commença à se colleter avec lui en l'agonisant d'injures, révélant ainsi noterez-vous, son fond méchant qu'il avait jusqu'ici dissimulé, dans l'espoir sans doute de mieux tromper son naïf compagnon. S'ensuivit une bagarre mémorable où chacun, croyant que l'autre devenait fou, tapait et griffait de plus belle. La mêlée fut longue mais enfin, Sméagol, sans doute stimulé par la douleur lancinante du hameçon qui était resté fiché dans sa langue, réussit à se saisir de la gorge de Deagol, et dans le feu de la bataille serra si fort qu'il en occit son camarade.

Sitôt après, fou de rage et de désespoir en réalisant qu'il venait de tuer le seul compagnon qu'il ait jamais eu, il se mit à s'arracher les poils des pieds, à se lamenter en se tapant la tête contre les arbres, en oubliant même l'hameçon

fatidique toujours planté dans sa langue. Après quelques instants, plein de honte et de détresse, il se dit qu'après tout, mieux valait en finir tout de suite, et il plongea dans le fleuve, déterminé à se noyer. Mais, alors qu'il touchait le fond, il eut l'impression que celui-ci lui faisait un clin d'œil ; il en fut étonné et finit par entr'apercevoir quelque chose de brillant qui semblait sortir de la vase. Sa curiosité étant la plus forte, il se saisit en hâte de sa trouvaille et remonta à l'air libre pour l'examiner à loisir. Il venait bien évidemment de trouver l'Anneau. Je passe sur les détails, mais toujours est-il que cette trouvaille le rasséréna. Aussi, plutôt que d'y mettre fin, il pensa qu'il valait mieux couler paisiblement ses jours à l'écart d'un monde hostile et mauvais.

Après des années d'errance, il finit par trouver refuge dans les fondations des Monts Brumeux ; là, enfin, il pouvait vivre sans que l'on se moquât de lui.

Il vécut là-dessous fort longtemps, ni heureux ni malheureux, portant courageusement son fardeau de solitude. Mais l'Anneau était son réconfort, son bonheur, son unique vrai bonheur ... son trésor ! Néanmoins, les années passant (et il vécut fort vieux le bougre), sa langue continua à pousser, de telle sorte qu'elle finit par sortir complètement de sa bouche et en dépasser quelque peu tout d'abord, puis encore plus ... Tant et si bien que quand Bilbo le rencontra lors de son premier voyage, elle pendouillait sur son torse décharné ! Imaginez donc l'ignominieuse méchanceté dont fit preuve celui que l'on a depuis célébré comme un héros quand il proposa à la pauvre créature de jouer aux devinettes. Sméagol ne pouvait presque plus parler (et d'ailleurs il n'avait pas tenu de conversation depuis presque *cinq cents ans*) et n'avait pas pratiqué ce genre de jeu d'esprit depuis encore plus longtemps.

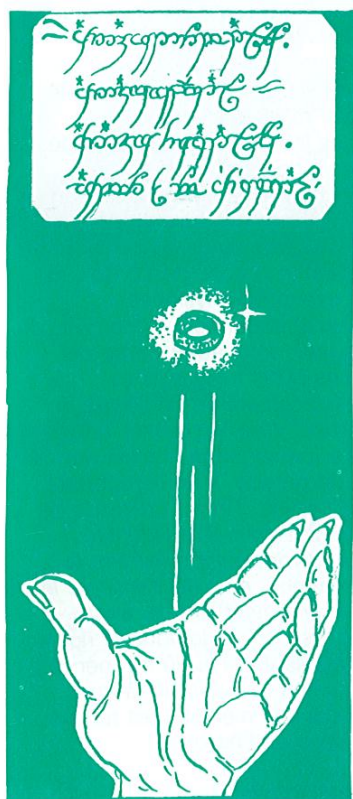
Encore plus honteuse fut la façon dont Bilbo tricha pour parvenir à ses fins (ne s'aperçut-on pas d'ailleurs par la suite quel fiefé menteur il pouvait être ?), mais le pire fut quand Sméagol, bon joueur, voulut lui remettre (car c'était réellement son intention) le prix de sa victoire, il s'enfuit lâchement, emportant avec lui le butin précieux qu'il venait de dérober à son pitoyable adversaire, laissant celui-ci dans le plus profond désarroi, incapable de comprendre la malignité dont venait de faire preuve son congénère. Une fois de plus, la méchanceté et le vice venaient de le blesser profondément au cœur même de son infirmité !

Dégoûté par sa mésaventure, il se remit en chemin, pauvre hère, vagabondant misérablement le long des chemins délaissés, là où il pouvait remâcher sa triste condition, tout en prenant garde de ne pas mâcher (pardon, marcher) sur sa langue hypertrophiée, sans risquer de tomber sur l'un de ces tortionnaires sans cœur et sans galoches. Il vivait humblement, se nourrissant de pêche et de cueillette, et il aurait peut-être fini par oublier sa misérable condition s'il n'était survenu à la même époque les terribles événements que l'on sait. C'est alors qu'il commença à regretter amèrement d'avoir trouvé ce qu'il avait cru être son trésor. L'Anneau devait en fait devenir l'instrument de sa perte. En effet, ne considérant que le fait qu'il ait été l'un des possesseurs de l'Anneau, tous ceux qui convoitèrent ce dernier se mirent à le pourchasser, à le traquer, à le tourmenter et à se l'entredéchirer et finirent ainsi par ruiner son esprit déjà plus qu'usé par les terribles mésaventures dont il avait été victime. La pauvre créature fut ainsi traînée d'Hithaeglin en Mordor, du Mordor en Mirkwood, et quand enfin il se fut libéré de la tyrannie des elfes, il dut se réfugier dans les sombres grottes de Moria pour fuir l'abomination des horribles Nazgûl. Las, c'était sauter de la poêle à frire pour tomber dans le feu, car il ne dut en effet qu'au passage de la Compagnie de pouvoir ressortir de cet antre maléfique.

Et là encore l'histoire devait le salir : on l'a accusé par la suite d'avoir filé la Compagnie pour récupérer ce qui en fait était son bien !? Eh bien même pas ! En fait leurs chemins divergèrent grandement dès leur sortie de Moria. Dès lors Sméagol reprit sa vie d'errance sur les routes et les chemins, se cachant toujours du reste du monde pour ne plus en souffrir. Mais le destin, l'inéluctable destin n'avait pas fini son œuvre : alors qu'il pêchait, bien au nord de Lorient, survint un accident aussi stupide que lourd de conséquences ; Sméagol s'était perché sur une petite branche qui surplombait la rivière et guettait ainsi la proie, prêt à bondir dans l'eau. Mais quand celle-ci surgit de sous un nénuphar, Sméagol s'empêtra les pieds dans les feuillages, et chut dans l'eau en brisant la branche sur laquelle il était installée. Jusque-là, rien de bien extraordinaire, mais ne voilà-t-il pas que son appendice démesuré se coinça dans une fente du lourd branchage !

Et voilà notre ami qui, emporté par la masse de bois, se met à dériver et à descendre le fleuve à la suite de son arbre ! Tout aurait pu s'arranger peu de temps après, mais c'était encore sans compter sur la cruauté de ceux qu'on devait appeler des héros. En effet, il finit par rejoindre les embarcations de la Compagnie, mais leurs occupants, plutôt que de l'aider à se dépêtrer de sa terrible position, se gaussèrent de lui à qui mieux mieux, attendant avec un plaisir évident, tout teinté de sadisme, de voir les effets dévastateurs qu'aurait sur l'infortunée créature la descente des rapides de Saru Gebir. Mal leur en prit, notez bien, car eux-mêmes, leur vigilance endormie par le plaisir sadique, faillirent terminer là leur voyage pour les raisons que l'on sait.

Enfin, Sméagol réussit à se libérer de la prise meurtrière et se réfugia dans les hauteurs escarpées d'Eryn Muil. Là, il soigna longuement sa langue meurtrie, et s'apprêtait à se remettre en chemin quand la méchanceté hobbitte frappa encore : au détour d'un sentier, notre pôle ami se retrouva soudainement avec deux galapiats sur le dos, qui le frappaient comme des sourds, lui tiraient les poils des pieds, et lui faisaient subir des sévices pires encore. Ils finirent par le ligoter d'une manière infâme et cruelle, et ne le libérèrent



qu'en lui faisant promettre de les servir et d'être leur esclave. Une fois libérée, on pourrait croire que la pauvre créature aurait cherché à s'enfuir ? Eh bien non ! Il s'acquitta de ce qui n'était même pas une dette et courut de tous côtés pour chercher de la nourriture et tout ce dont nos "héros" disaient avoir besoin. Il dut même vaincre sa répugnance et sa crainte et les conduire là où précisément on lui avait fait subir les pires tortures : au pays de Mordor où ...

Quand enfin ils furent tous trois arrivés au terme de leur périple, Frodon et mon ancêtre tinrent un bref aparté et mirent la dernière touche à leur plan démoniaque. Ils rappelèrent Sméagol et tout au bord du précipice lui révélèrent enfin qu'ils possédaient l'Anneau. La pauvre âme, à qui il ne restait plus une once de raison, fut totalement bouleversée par cette révélation et tout autant remplie de joie. Mais voyez le machiavélisme de ces deux compères : alors que Sméagol se réjouissait d'avoir enfin retrouvé ce qu'il croyait être son trésor et l'examinait avec des yeux pleins d'un amour naïf, les deux horribles monstres se saisirent de lui et le précipitèrent dans le cratère bouillonnant, mettant ainsi un terme à sa longue vie d'errance et de souffrance, de solitude et de malheur. Les deux créatures savaient en effet que de lui-même, l'Anneau ne se laisserait jamais détruire et qu'il fallait que quelqu'un l'amenât en plein cœur de la fournaise. Mais aucun des deux n'avait le courage de se sacrifier véritablement pour le compte de la hobbité, aussi ourdirent-ils cette horrible machination qui leur permit de se tresser des lauriers immérités.

Voilà donc la vérité telle qu'elle est, et non comme l'Histoire l'a jusqu'ici retenue. Je sais que je désacralise ainsi le rôle que jouèrent mes ancêtres dans les grands événements du 3ème âge, mais il me semblait trop injuste de laisser ainsi planer sur la mémoire d'un hobbit probe et honnête l'ombre des crimes que jamais sa bonté et sa sensibilité ne lui auraient laissé commettre.

Le grimoire : Voilà donc, chers lecteurs, comment l'histoire fut falsifiée, comment fut déshonoré notre ancêtre le plus pitoyable. Que la honte soit désormais sur la mémoire de ceux qui nous ont trompés. Voleur, Voleur, Voleur ! Sacquet ! On te hait, on te hait, on te hait à jamais !!!

Propos recueillis par Patrice Pillot

Prochain épisode : les rangers de la Morne.



Michael Moorcock

STORMBRINGER®

*Jeu de rôle fantastique dans le monde d'ELRIC
tiré de l'œuvre de MICHAEL MOORCOCK*



KEN ST. ANDRE & STEVE PERRIN

ÉDITÉ
PAR

ORIFLAM

avec l'accord de
CHAOSIUM

JOIGNEZ-VOUS AU COMBAT DE LA LOI ET DU CHAOS !

STORMBRINGER : une production ORIFLAM - 7, rue Villers l'Orme - MEY - 57070 METZ