



DRAGON RADIEUX

SEPTEMBRE 1987

n° 11

SCENARIOS

AD & D, Trois Mousquetaires, Stormbringer...

LES COMBATS dans LEGENDES



25 F 200 FB
8 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles



ETE 87 : JEUX
TOUS AZIMUTS !

LES AVENTURES D'UN DRAGON BALADEUR

(voir reportage p. 31)



"BLOOD BOWL EN SEMI-REEL AUX SEMAINES DE L'HEXAGONE" - QUELQUES MONSTRES..."

SOMMAIRE

"Dragon Radieux n° 11 (Septembre 1987)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES
Editeur : Editions Dragon Radieux
LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL
Téléphone 74 80 10 64

Directeur de la publication, rédacteur en chef : Paul Chion
Secrétariat : Pascaline Chion.

Comité de rédaction : Jean-Paul TAFANI, Catherine MIDY,
Olivier JARRY, Véronique SESBOUE, Paul et Pascaline CHION.

Dépot légal : à parution.

Commission paritaire : 67435

N° ISSN : 0297-2069

ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO :
Serge LAGET, Alain MUNOZ, Philippe CALVET,
Frédéric TEXIER, Xavier JACUS, Didier ESCODEMAISON,
Eric MATHÉLIN, FINN, Frédéric LESIGNE,
Alain BERARD, Frédéric MENAGE,
Eric AUZOLS, Paul et Pascaline CHION.

ILLUSTRATEURS : Benoit DUFOUR, Franck DREVON,
Emmanuel ARBABE, Pascal ARVIEU, Rachid MERAHOUI,
Stéphane Bô, Frédéric PLEWNIAC, Laurent CICURELL,

PHOTOCOMPOSITION-IMPRESSION :
Imprimerie LEOSTIC, avenue de la République,
38170 - SEYSSINET

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS, au sujet des jeux dont il est
fait mention dans ce numéro : Stormbringer V.F. est édité par
ORIFLAM - Les Trois Mousquetaires V.F. est édité par
Hexagonal - Légendes est une marque déposée de Jeux
Descartes - AD&D est un jeu TSR distribué en France par
Transecom

SCENARIOS

Médiéval multi-jeux : Le Palais de la Magie.
"Stormbringer" : L'émeraude de Makhijan.
"Trois Mousquetaires" : Le Palais de Velours.
"Advanced D&D"
Péril en la demeure

AIDES DE JEU

Grandeur Nature : Organiser un banquet médiéval
(2ème partie).

LIEUX IMAGINAIRES :

"Mercenaires des Profondeurs"
Grand-Père Dragon vous aide :
"Le Combat dans Légendes".
Campagne Orientale :
"Notes de voyage de Kirashi"
Jeu avec Figurines : Utilisation des Unités.

INFORMATIONS

Banc d'essai ZONE
Banc d'essai CROISADES
Il était une fois : De Parthenay à Morestel,
les aventures d'un Dragon Baladeur.
COUP D'OEIL : Infos, nouveautés,
clubs, calendrier ...

LECTURE

LIVRES OUVERTS : Phénix - Le Mangonneau.
NOUVELLE : Marais
"LE GRIMOIRE D'IMLADRIS" :
Les aventures de Tom Bombadil.

6
23
37
49

16

19

56

59

61

14

15

31

33

45

12

63

N° 12 le 6 NOVEMBRE
DATE LIMITE INFOS : 15 OCTOBRE

EDITORIAL

Après la sortie longuement retardée du n° 10, nous voici repartis d'un bon pied en ce mois de Septembre.

Les multiples problèmes rencontrés lors de la réalisation de notre précédent numéro ont eu deux conséquences importantes : d'une part la décision de nous adresser à un nouvel imprimeur plus en mesure de respecter des délais qui sont pour nous impératifs, d'autre part le lancement d'une grande campagne d'abonnements pour élargir l'audience de notre journal.

Notre fonctionnement actuel entraîne des frais considérables et nous avons besoin d'un large soutien de nos diffuseurs, afin de réaliser un "dragon" qui corresponde vraiment aux désirs du plus grand nombre d'entre vous.

Parlez du journal autour de vous, incitez vos amis à s'abonner, envoyez-nous vos contributions (infos, nouvelles, scénarios ...), et soyez nombreux à répondre à notre sondage ...

Nous avons eu le plaisir de rencontrer un grand nombre d'entre vous à Parthenay, à Toulon et aux "Semaines de l'Hexagone",

mais nous souhaiterions avoir des contacts encore plus larges avec nos lecteurs.

Bref tout un programme pour la rentrée !

A propos de rentrée, puisqu'à priori vous êtes à peu près reposés, voici un numéro qui vous donnera quelque peu à réfléchir ...

Au fil de ses pages, vous aurez le plaisir de découvrir plusieurs scénarios de genres volontairement très divers, ainsi que toute une série de petites nouvelles "déclics" (dans le cadre médiéval de Trégor, ou le contexte SF de "Lieux imaginaires", par exemple) qui vous permettront de créer vos propres aventures.

Une mention toute particulière pour celui de S. Laget et A. Munoz : pour sortir de leur "Palais de la Magie" vous allez avoir besoin d'une bonne dose d'astuce et de réflexion !

Ce scénario, prévu pour D&D, est facilement transposable à de nombreux autres jeux (voire même à jouer, ô sacrilège, sans règle) : il fait en effet beaucoup plus appel à votre matière grise qu'aux dés et aux tableaux des JDR classiques.

Attention à vos méninges, peut-être fragiles après les longues expositions au soleil, et bonnes soirées d'aventure ...

OPERATION "LECTEURS ... RADIEUX" JE SONDE ... TU SONDES ... IL SONDE ...!

"Pas mal votre dernier numéro, mais ..."

"Super Dragon Radieux, surtout le numéro 76, mais pourquoi ..."

"Faites disparaître votre rubrique de gastronomie gobeline sinon ..."

Ce ne sont là que quelques extraits rigoureusement inexacts de vos lettres. Dur métier que de vouloir faire un journal qui corresponde le plus possible à vos exigences multiples et contradictoires. Nous avons besoin d'y voir un peu plus clair, et vous seuls, lecteurs, pouvez nous aider dans ce sens. Répondez rapidement au questionnaire ci-contre (après avoir photocopié la page non mais !) et envoyez le à la rédaction avant le 31 du mois d'octobre ... Vous aurez la chance de voir

le journal correspondre un peu plus à vos désirs (car nous sommes démocrates).

Mais ce n'est pas tout !

Si vous avez en plus le courage de remplir le bulletin situé en bas de page (nom et adresse bien lisibles) peut-être aurez-vous le plaisir de faire partie des TROIS VEINARDS qui seront RECOMPENSES pour leur travail. Si le dieu du tirage au sort vous est favorable, vous aurez le choix entre l'un des lots suivants : abonnement pour 2 ans, abonnement double pour un an (faites plaisir à un troll de votre connaissance), ou bon d'achat de 200 F dans un de nos magasins diffuseurs ...

A VOS PLUMES, ET ... BON COURAGE !

20 QUESTIONS INDISCRETES POUR RENDRE VOTRE DRAGON PLUS RADIEUX

HIT-PARADE :

Indiquez ci-dessous (et dans l'ordre si possible) vos trois jeux de rôles favoris :

- 1
- 2
- 3

Parmi tous les scénarios publiés dans la revue, quels sont les trois que vous avez préférés ?

- 1
- 2
- 3

Indiquez le numéro du journal dont vous aimez le plus la couverture :

Lisez-vous les nouvelles que nous publions ?

Si oui indiquez-nous le titre de celle que vous avez préférée :

- 1

Estimez-vous la répartition actuelle entre Nouvelles-Scénarios- Aides de jeu- Informations, satisfaisante ?
OUI - NON

Si NON, aimeriez-vous :

- PLUS - MOINS de Scénarios :
- PLUS - MOINS de Nouvelles :
- PLUS - MOINS d'Aides de Jeu :
- PLUS - MOINS d'Infos :

La période des examens est terminée. C'est à vous de noter (de 1, la plus mauvaise note, à 10, la meilleure) les rubriques ou séries d'articles indiquées ci-dessous :

Jeu avec figurine : /...../

Livres Ouverts : /...../

Tour de France : /...../

Grandeur Nature : /...../

Mon personnage : /...../

Grand-père Dragon vous aide : /...../

Mieux jouer : /...../

Le Grimoire d'Imladris : /...../

Urk le ténébreux : /...../

La rubrique "Dragonus Informaticus", consacrée aux jeux sur micro, a disparu depuis plusieurs numéros. Aimeriez-vous la voir réapparaître ?

OUI - NON

Dans le cadre de la rubrique "Grand-père Dragon vous aide", quelle est la fiche qui vous a paru la plus intéressante ?

Pour quels jeux aimeriez-vous trouver des fiches d'aide, dans les prochains numéros ?

- 1
- 2
- 3

Etes-vous intéressés par la rubrique "découvrir un jeu" consacrée à des jeux anciens, ou peu connus ?
OUI - NON

Si oui, sur quels jeux aimeriez-vous trouver des articles dans les prochains numéros ?

- 1
- 2

AU PANIER !

Quel article ou quelle rubrique ne lisez-vous jamais ?

- 1
- 2

LACUNES

Y a-t-il une rubrique particulière que vous aimeriez voir figurer dans Dragon Radieux ?

Auriez-vous d'autres suggestions à formuler quant à l'évolution de la revue ?

INDISCRETIONS

Et maintenant, dévoilez-nous quelques uns de vos secrets les mieux gardés ?

1 Jouez-vous

- plus d'une fois par semaine ?
- une fois par semaine ?
- une fois par quinzaine ?
- une fois par mois ?
- beaucoup moins souvent ?

2 Jouez-vous

- dans un club ?
- chez vous avec des amis ?

3 Savez-vous à peu près quel budget moyen annuel vous consacrez au jeu ?

- de 100 à 500 F ?
- de 500 à 1000 F ?
- de 1000 à 1500 F ?
- de 1500 à 2500 F ?
- plus de 2500 F ?

4 Jouez-vous à d'autres jeux de société que les jeux de rôles ?

OUI - NON

Si OUI, citez les trois jeux, ou catégorie de jeux les plus pratiqués :

Rassurez-vous, ces renseignements ne seront transmis qu'à votre percepteur.

ET POUR TERMINER, VOTRE CARTE D'IDENTITE

Remplissez bien lisiblement le bulletin ci-dessous, il vous permettra de participer à notre tirage au sort.

NOM : PRENOM :

QUEL MAGASIN DE JEUX FREQUENTEZ-VOUS HABITUELLEMENT ?

ABONNE : OUI - NON AGE :

ADRESSE COMPLETE

CODE POSTAL VILLE

GAGNEZ UN ABONNEMENT DE DEUX ANS, DEUX ABONNEMENTS D'UN AN, OU UN BON D'ACHAT DE 200 F DANS L'UN DE NOS MAGASINS DIFFUSEURS...

1 2 3 4
5 6
7
8
?

LE PALAIS DE LA MAGIE

Vous connaissez par cœur les milliers de pages de règles de tous les jeux de rôle, y compris en anglais, japonais ou yiddish ?

Vous êtes incapable de mémoriser le premier mot du jeu réputé le plus simple sur le marché ?

Vous avez passé l'été à vous rôtir sur la plage, et vous n'osez plus ouvrir vos splendides boîtes, remplies de sable ?

Alors mettez au placard les soucis habituels du Maître de Jeu, manquez de respect, une fois n'est pas coutume, aux sacro-saintes règles, et ne sachez même plus sur quel jeu vous allez faire jouer. Entraînez des personnages juste ébauchés dans *LE PALAIS DE LA MAGIE*.

Ce scénario veut être un intermède de fantaisie jouable tout seul ou à insérer dans une campagne. Dans ce dernier cas, le MJ peut proposer la petite comptine au début d'autres scénarios, jusqu'à ce que les joueurs mordent à l'appât. Il est recommandé de les faire accompagner par un PNJ discret, dont le rôle consiste uniquement à donner le petit coup de pouce quand c'est nécessaire. Ce PNJ sera d'autant plus indispensable si les joueurs sont peu nombreux. Ainsi donc, nos personnages, réunis dans une auberge, entendront un troubadour pousser la chansonnette :

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Son beau trésor il cache vite
Après avoir sacrifié aux rites

9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
Il se promène tout à son aise
Sans jamais se tromper de pièce

17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
Il a traversé la forêt en hâte
Et a rejoint son temple du lac

25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32
Un siècle qu'il n'y a plus l'astucieux
Pourtant son trésor a toujours des
envieux

Il a tout mis en œuvre pour le dieu des
pieuvres

8, 16, 24, 32, sont ses nombres préférés
Plus jamais on ne le verra passer en la
belle ville de Khilkele
Et qui osera défier de Earfaroth le se-
cret ?

Si les joueurs connaissent bien l'elfique, ils sauront que Khilkele veut dire "suivre le fil de l'eau" et Earfaroth "chasseur des mers".

Au MJ d'organiser les péripéties d'un voyage jusqu'à Khilkele, l'obtention des renseignements et la localisation du Palais de la Magie.

Note pour le MJ : Earfaroth fut un des premiers elfes à arriver dans les Terres du Milieu, le chiffre "8" et ses multiples constituent l'essentiel de sa mystique personnelle, le poulpe (à 8 tentacules, of course) est son animal fétiche. Il faut que les personnages sachent cela avant de pénétrer dans le Palais, grâce à des rumeurs habilement distribuées par le MJ.

A force d'errer dans la montagne, les personnages vont trouver comme une entrée de grotte murée, dont la porte ne comprend ni poignée, ni heurtoir. Sur la pierre sont gravés un poulpe et le message suivant :

tm iybdsu tmsq uabxoxg ti fehju bs jufucm

Clé du code : les lettres ont été décalées de 8 positions dans l'ordre de l'alphabet pour le premier mot, de 16 pour le second, ensuite de 24, 32, puis on reprend à 8. Le message signifie "le silence vous ouvrira la porte du palais". Inutile donc aux aventuriers de crier "silence" dans toutes les langues, mais il est conseillé au MJ de bien se garder de le leur dire ... Quand enfin, éventuel-

lement par hasard, les personnages seront restés silencieux pendant une minute, la porte s'ouvrira. Dès que tous les aventuriers sont à l'intérieur, la porte se referme et l'aventure commence. Ils suivent un couloir pendant quelques minutes et atteignent une salle demi-sphérique au centre de laquelle se trouve la statue d'un poulpe. Toucher ou s'adresser au poulpe déclenche sa réaction : il va d'abord parler : "Ainsi, vous osez défier le secret d'Earfaroth (rire). Pour vous va donc commencer un voyage dans le Palais de la Magie. Promenez-vous au gré de votre plaisir. Sachez en tirer tout l'intérêt et sortez-en si vous le pouvez (rire)..." Ensuite une épaisse fumée noire sort de la bouche du poulpe, noyant toute la pièce dans l'obscurité. Quand elle se dissipe, les joueurs se trouvent dans une autre pièce.

C'est une pièce octogonale dans laquelle se trouve une licorne. Aucune attaque physique ou magique ne peut l'atteindre : toute intervention des nerveux de la gachette est sanctionnée par la perte d'un point de vie, la licorne balayant l'espace devant elle avec sa corne. Elle tourne la tête au nord. Après l'arrivée des aventuriers, elle égrainera sans s'arrêter la chanson des 32 pièces :

- 1 - Moi pour le départ
- 2 - Un regard pour se diriger
- 3 - Un seul pour trois côtés sans bouger
- 4 - Pour avoir la classe
- 5 - Pour espérer ce qui n'est pas à souhaiter

- 6 - Pour le hasard
- 7 - Pour l'enfer du jeu
- 8 - Un pour commencer
- 9 - Pour la conquête d'une belle
- 10 - Jeux de mains jeux de vilains
- 11 - Dont une qui fait valser
- 12 - Une aiguille pour le fil du temps
- 13 - En cas de superstition ne rompez pas la glace
- 14 - Danger sur les talons
- 15 - Petites mais lourdes, elles se souviendront de la pièce
- 16 - Deux pour continuer
- 17 - O, tel autel au tel clerc
- 18 - Pour les assoiffés de pouvoirs
- 19 - Petites boîtes très étroites
- 20 - Quand il est tiré il faut le boire
- 21 - Lumière éternelle pour trois à sept
- 22 - Délices des enchanteurs
- 23 - Les dents de l'amer
- 24 - Trois pour insister
- 25 - Que souhaiter de mieux pour 25

- que cinq fois cinq
- 26 - La meilleure et la pire des choses
- 27 - Quels beaux écus
- 28 - Earfaroth en minuscule
- 29 - Des têtes pour briller en société
- 30 - Celles que j'aime, les bien nommer pour les posséder
- 31 - Décoder à plein carré
- 32 - Quatre pour finir

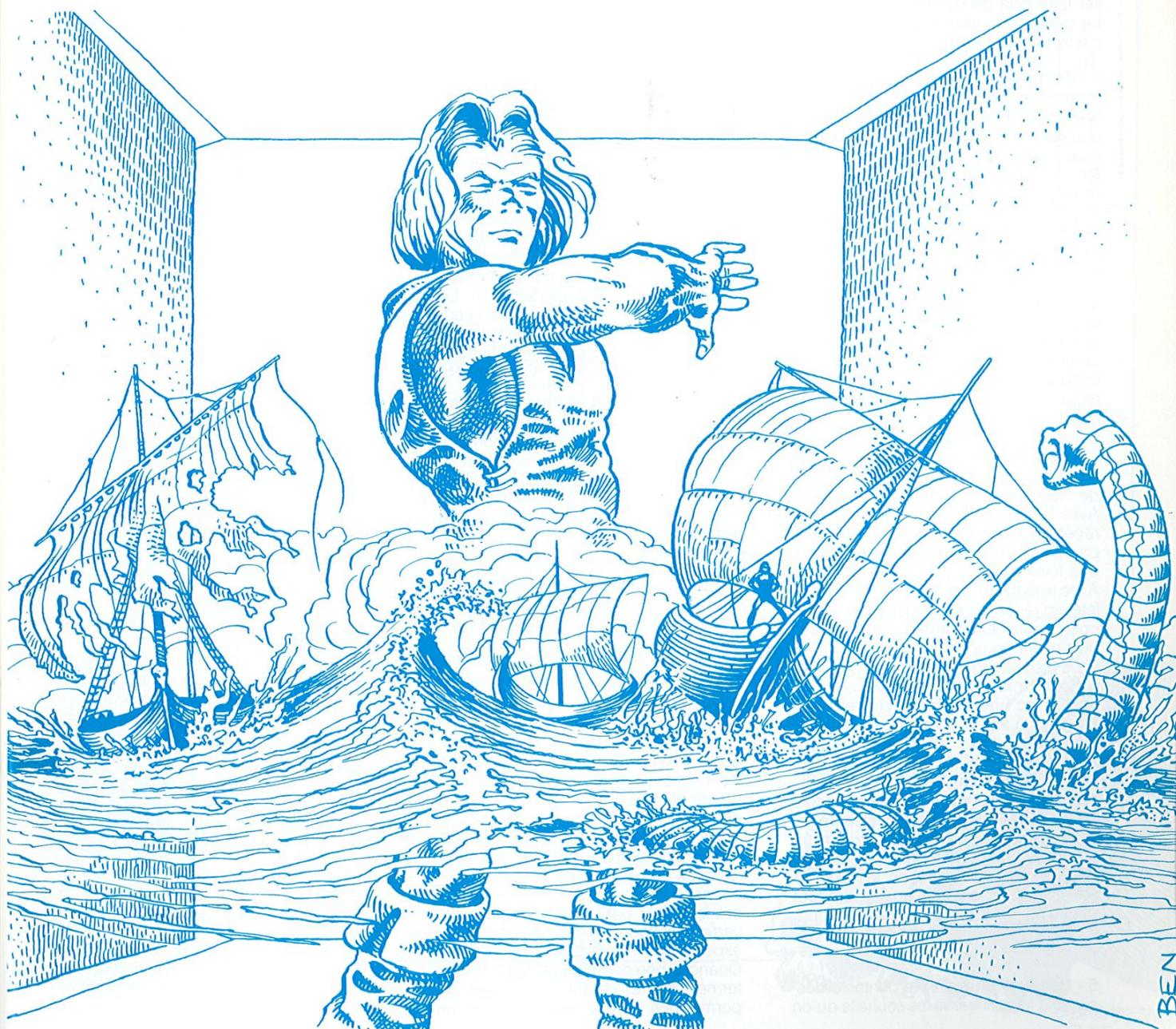
et chaque nombre premier vous apportera un diamant comme celui-ci, ils seront tous nécessaires pour sortir.

Sur ce, la licorne ouvre sa bouche et tire la langue aux aventuriers. Le diamant posé dessus est d'une telle pureté qu'il est absolument invisible : celui qui aura l'idée de passer la main sur sa langue le sentira et pourra le récupérer. Cependant, "1" n'étant pas un nombre premier, ce diamant n'est pas nécessaire pour sortir.

Note pour le MJ : après avoir regardé le

plan, le MJ s'apercevra que les pièces sont organisées en spirales. C'est aux joueurs de remarquer que chaque pièce est numérotée, ce numéro étant suggéré par ce qui se trouve dans la pièce : les doigts de la main ou le pentacle pièce cinq, les tentacules du poulpe pièce huit. Chaque pièce donne sur quatre autres (sauf les périphériques...), visibles depuis celle où l'on se trouve. Mais quand on croit entrer dans la pièce x, on se trouve téléporté dans la pièce x/2. Pour les nombres impairs, on arrondit le résultat de la division au chiffre supérieur : si les personnages veulent entrer dans la 23, ils se retrouveront dans la 12 ($23/2 = 11,5$ est arrondi à 12). Voir sur le plan les possibilités de passage sans téléportation.

Noter très précisément qui prend chaque diamant, et où il le place (un diamant invisible est pratiquement introuvable s'il est jeté négligemment en vrac au fond d'un sac).



DESCRIPTION DES PIÈCES

Note : au cours de leurs pérégrinations dans le palais, les personnages auront l'occasion de pétrifier les scènes auxquelles ils assistent (voir plus loin). Si cela se produit, elles s'animeront à nouveau si l'occasion les ramène dans la pièce.

1 - **Pièce de la licorne**, déjà décrite. S'ils y retournent, les personnages peuvent redemander à la licorne sa chanson.

2 - **Deux yeux** : la pièce est entièrement blanche. Deux yeux y sont peints. Si on les regarde en demandant à voir la pièce n° x, celle-ci s'imprime dans le cerveau (même si les personnages n'y sont encore pas allés). Les yeux ont besoin du numéro de la pièce pour la montrer, aussi pourront-ils par exemple montrer "la pièce aux onze épées" ou "la pièce numéro onze", mais pas "la pièce aux épées". Cependant, regarder les pièces grâce aux yeux demande une énorme quantité d'énergie, et les joueurs se sentent vite fatigués : il ne faut pas les laisser faire cela de nombreuses fois. La gemme se trouve au centre de la pièce, posée dans un creux de la dalle.

3 - **Triangle équilatéral** : il est dessiné sur le sol au centre de la pièce. Dès que l'on y pénètre, on est pétrifié. Si on touche celui qui est pétrifié, même sans entrer dans le triangle, on est pétrifié à son tour. La seule manière permettant de délivrer le pétrifié consiste à l'encorder et à le tirer hors du triangle. La gemme se tient miraculeusement en l'air, sur le sommet fictif du triangle (un joueur pétrifié ne peut pas la bousculer).

4 - **Quatre statues** : chaque statue est scellée sur une dalle ronde de 3 m de diamètre. La première statue représente un guerrier, la seconde un magicien, la troisième un jongleur, la quatrième un sage. Si un aventurier pénètre dans le cercle défini par la dalle, il disparaît, ainsi que la statue, aux yeux des autres. Il est alors confronté à une épreuve.

Avec le guerrier, prévoir un combat tiré de "lost worlds" ou autre ...

Avec le magicien, l'épreuve consiste à répéter six nombres (de deux chiffres, pas plus !...) après les avoir entendus une fois.

Avec le jongleur, il faut prouver son habileté, en réussissant une détection sur un coffre, qu'il faudra ensuite désamorcer puis ouvrir en une minute maximum. Si vous disposez d'une valise ou d'un sac à main fermant à clé, faites le ouvrir "en réel" avec une épingle à cheveux !

Le sage, à titre d'épreuve, va tout simplement proposer au joueur une fiole "+ 1 en sagesse". Si le joueur l'accepte, rien ne se produit. S'il refuse, en expliquant que la sagesse ne se gagne pas ainsi, il voit sa sagesse augmentée de un. Toutes les épreuves réussies donnent un bonus dans la compétence utilisée. Après la réussite ou l'échec, le joueur se retrouve dans la pièce quatre. Il a tout oublié de l'épreuve et ne peut la raconter à ses camarades. Il sait seulement s'il a obtenu un bonus.

5 - **Pentacle et main** : le pentacle dessiné sur le sol inverse les souhaits qu'on

lui demande. Permettre un seul souhait par personne.

Une main est peinte sur le mur : quand on lui souffle sur la paume, elle va chercher la gemme au plafond.

6 - **Dé à six faces** : sur un autel est posée une piste de dé avec un dé à six faces. On peut lancer le dé. Noter soigneusement les résultats des joueurs, sans leur expliquer : 1, 2, 3, le joueur échouera dans le prochain lancer de dé, dans une autre pièce. 4, 5, 6, il réussira.

7 - **Sept nains** qui jouent au 7 1/2 ou au black jack. Quand les aventuriers pénètrent dans cette pièce, ils voient cette scène, figée comme une photo. Puis elle s'anime et ils sont invités à jouer (*au MJ : jouez la en réel bien sûr ...*). Les nains cachent leurs mises, mais le MJ doit savoir qu'ils les choisissent d'après celles des joueurs, élevées si ceux-ci jouent gros, basses si les aventuriers sont "fauchés" ou "radins". A la septième partie, les nains proposent la gemme. Si les aventuriers agressent les nains, ou tentent de rafler l'or étalé sur la table, la scène se pétrifie dans la position de départ.

8 - **Une passerelle** court sur les bords de la pièce, deux autres se croisent en son milieu. A la croisée des passerelles, au centre de la pièce, une coupole expose : 2 pp, 2 po, 2 pa, 2 pcu. En-dessous, un poulpe se cache dans de l'eau d'un noir d'encre. S'il réussit son jet de dextérité, un de ses tentacules attrape un aventurier. Celui-ci peut résister (Force) ou lutter : un coup réussi donné avec une arme tranchante coupe un tentacule. Si l'arme n'est pas tranchante, il faudra frapper deux fois. Le combat peut se dérouler dans l'eau, avec - 4 pour toucher. Pour tuer le monstre, il faut frapper la tête (6 PV à la tête). Poulpe : CA tentacule : 5. CA tête : 15.

9 - **Statue aux neuf visages** : elle semble d'abord informe, mais de près, on lui découvre neuf visages correspondant aux neuf alignements (AD & D). En se reculant, on découvre une certaine harmonie qui se dégage de l'ensemble. Au sommet de la statue se trouve une dague magique qu'il est possible d'emporter. Pointée vers une personne, cette dague en indiquera l'alignement par sa coloration du noir au blanc.

10 - **Deux mains** sur deux murs opposés, l'une pointant l'index, l'autre poing fermé. Sur le sol sont inscrits des chiffres : voir leur disposition dans l'annexe 1. Le "?" est inscrit sur du sable. Inutile sans doute d'expliquer aux joueurs qu'ils sont invités à écrire les chiffres manquant. Si on lit non pas les nombres mais les chiffres, carré après carré, dans l'ordre de la lecture, on peut remarquer que ces chiffres sont des suites : 2.3.4, 6.7.8, 7.8.9, 2.3.4, puis 2.3.?, ?5.6. Les aventuriers auront réussi s'ils complètent les deux dernières suites. Les chiffres à inscrire sont donc 4 et 4. Pour tout nombre faux écrit par un joueur, celui-ci se verra sanctionné par un *magic missile* expédié par l'index tendu vers lui (- 4PV). Quand le bon nombre est écrit, le poing fermé s'ouvre, offrant un bracelet qui permet une fois par jour de réussir un

toucher sans lancer de dé. Bien sûr, seul le MJ connaît cette propriété.

11 - **Onze épées** sont accrochées au mur. La huitième en partant du nord est une épée de St Guy. Tout personnage qui l'empoigne est pris de mouvements désordonnés infligeant la perte d'un PV à lui-même ou aux autres, toutes les dix secondes chaque fois que le jet de dextérité échoue. Une seule solution pour l'arrêter : le désarmer. La gemme est incrustée au bout du pommeau de cette épée.

12 - **Horloge** : au centre de la pièce, un cadran (à une seule aiguille), avec un miroir au milieu, est posé à plat. En pointant l'aiguille dans la direction d'une porte, on voit la salle dans laquelle on sera téléporté en passant cette porte.

13 - **Treize miroirs** sont suspendus en l'air, sans attache, bougeant au gré des déplacements d'air. Un geste rapide ou brusque peut les animer. Si les joueurs ne prennent pas de précautions, ils ont une chance sur deux de briser un miroir, s'ils font attention une chance sur quatre. Chaque fois qu'un miroir est cassé, une bouche magique lance une malédiction à tirer sur 1d6 :

I : tu casseras les 13 objets suivants que tu trouveras.

II : les 13 prochaines boissons que tu boiras auront un effet maximum et immédiat sur toi.

III : à 13 pieds de hauteur (4 m), tu auras des vertiges et tu essaieras de redescendre.

IV : tu ne pourras pas lancer de projectile à plus de 13 pieds.

V : ta vue se brouillera au-delà de 13 pieds.

VI : tu perdras un objet par aventure pendant 13 aventures.

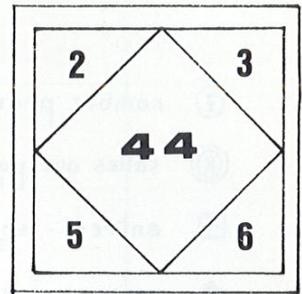
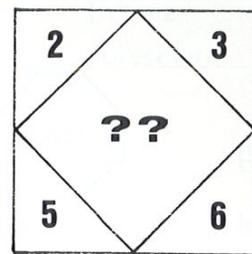
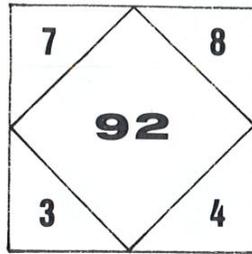
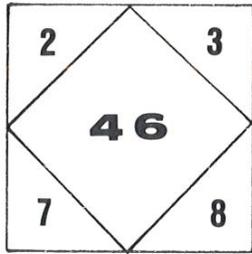
La gemme se trouve sous un coussin au centre de la pièce.

14 - **Quatorze berseks**, alignés le long des murs, se réveillent à raison d'un par 14 secondes, à partir du moment où l'on entre dans la pièce. CA : 12, PV : 8 (dague 6 points de dommage). A chaque PV perdu, la rage de combattre leur ajoute 1 au dé pour toucher. Les berseks poursuivent les aventuriers d'une pièce à l'autre, cependant ils peuvent être semés. Dans ce cas, pour x berseks réveillés, faire x lancers sur 1d20. Si le résultat est supérieur ou égal à x, le(s) bersek(s) arrive(nt) dans la pièce.

15 - **Quinze statuettes** : elles pèsent chacune 5 kg. Sculptées dans du marbre, elles sont très belles. Si elles sont emportées, chacune réintègrera sa place quand les aventuriers quitteront le Palais de la Magie ...

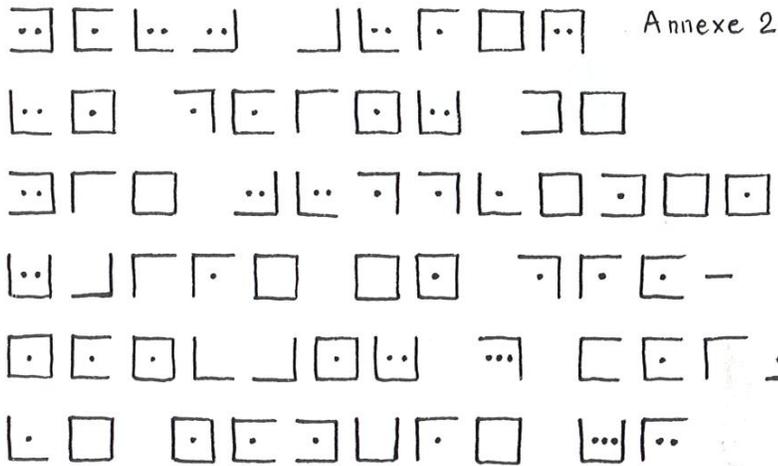
16 - **Deux poulpes**, chacun semblable à celui de la salle 8, se cachent dans une eau de même noirceur, et sous la coupole placée à l'intersection des passerelles se trouvent 4 pp, 4 po, 4 pa, 4 pcu.

17 - **Dix-sept statuettes** représentant 17 mythologies sont réparties dans la pièce. Si l'on insiste un peu devant l'une d'elles, elle se présente et tente de convaincre l'aventurier de sympathiser avec sa religion. Le charisme de la statue est de 18 x 2 - (Intelligence + Sagesse) de l'aven-



Annexe 1

solution



Annexe 2

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R

CLE

S	T	U	2	3	4
V	W	X	5	6	7
Y	Z	1	8	9	0

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

C	E	O	S	J	O	S	/	E	N	A
U	T	F	A	I	R	E	L	R	T	O
M	E	T	E	V	D	B	P	A	U	L
A	N	C	P	I	E	O	T	A	S	M
E	T	V	T	U	L	L	R	I	N	M
G	O	L	E	I	A	S	R	E	R	V
O	E	C	E	A	P	T	N	E	U	A
G	V	M	D	E	O	C	S	L	S	U
S	F	E	,	C	S	D	R	E	E	E

A

1	10	19	28	37	46	55	64	73		
		74	65	56	47	38	29	20	11	2
3	12	21	30	39	48	57	66	75		
		76	67	58	49	40	31	22	13	4
5	14	23	32	41	50	59	68	77		
		78	69	60	51	42	33	24	15	6
7	16	25	34	43	52	61	70	79		
		80	71	62	53	44	35	26	17	8
9	18	27	36	45	54	63	72	etc		

B

A Message
B Technique de déchiffrement

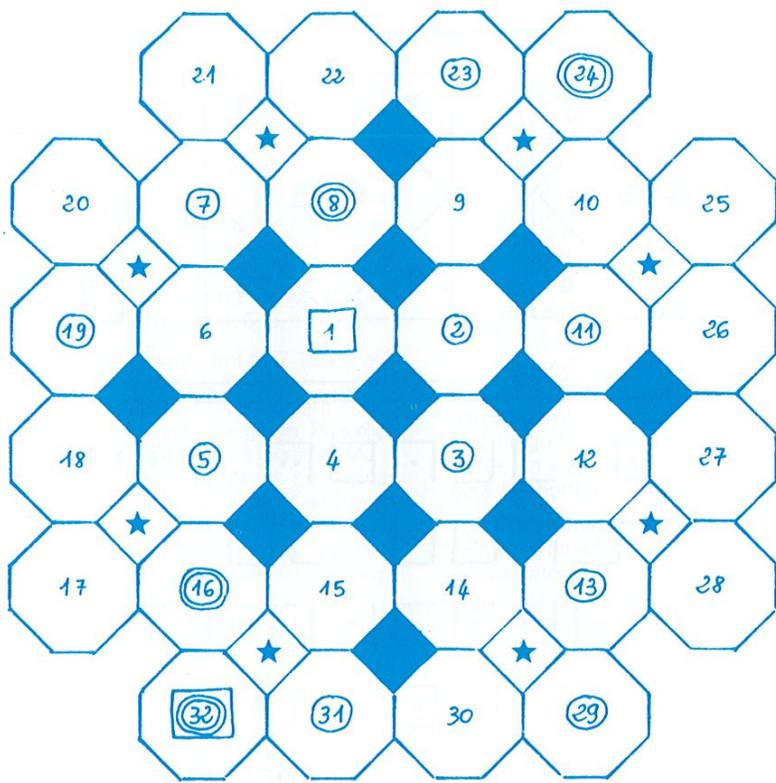
Annexe 3



BEN

- ⑦ nombre premier
- ⑧ salles aux poulpes
- entrée - sortie
- ◆ passage impossible
- ★ passage possible

Plan du Palais



turier. Pour échapper à son emprise celui-ci jette 1d20. Si le résultat du lancer est supérieur ou égal au charisme de la statue, le jet est réussi. En-dessous, il est converti, plus ou moins selon le résultat du lancer.

La statue du hobbit (il est toujours sympa) donne la gemme *si on la lui demande*.

18 - Dix-huit potions, MJ, à vos mixtures !

19 - Dix-neuf coffres scellés : chaque aventurier a une chance de les ouvrir, jet sur un pourcentage de voleur. Les coffres sont indestructibles. Ils contiennent une référence à chacune des pièces 1 à 19 :

- coffret n° 1 : une boîte à musique (valeur 20 po).
- 2 : deux diamants représentant un œil (2 x 50 po).
- 3 : un gaz de pétrification.
- 4 : 4 figurines en or (4 x 15 po).
- 5 : petit pentacle de bois sans valeur ni magie.
- 6 : dé doré (10 po).
- 7 : jeu de cartes (1 po).
- 8 : de l'eau noire, dans laquelle se trouve un petit poulpe en argent d'une valeur de 1 po).
- 9 : chaîne et dague en argent. *Celui qui porte cette chaîne ne peut pas dire de mensonge.*
- 10 : deux mains qui griffent : un point de dommage.
- 11 : une dague + 1 (100 po).
- 12 : une petite clepsydre (10 po).
- 13 : celui qui l'ouvre est téléporté en salle 13.
- 14 : petit sachet hermétique de cuir rempli de sable, *versé dans l'eau, ce sable summonera un berserk aux ordres de celui qui a versé le sable.*
- 15 : statuette de marbre (5 po).

16 : de l'eau noire, dans laquelle se trouvent deux petits poulpes en argent d'une valeur de 1 po.

17 : un pendentif qui évite de se faire convertir.

18 : eau bénite

19 : ce coffre-ci est ouvert et semble vide. Il contient la gemme.

20 - Un bassin contient du vin. Sur le bassin est gravé "*in vino veritas*". En boire permet de poser à haute voix une question à laquelle on aura une réponse.

21 - Trois chandeliers à sept branches brûlent en continu. On ne peut les déplacer ni les éteindre. Ils "*mangent*" la lumière : les torches des joueurs se consomment très vite, et on a l'impression que la lumière converge vers les bougies. Les joueurs ressortent translucides de la pièce, et le restent autant de jours qu'ils y ont passé de tranches de 10 mn. Aussi longtemps qu'ils sont translucides, les personnages bénéficient d'un - 1 pour être touchés par un adversaire.

22 - Vingt-deux parchemins dans des bulles de verre invisible posées sur des colonnettes. Si la bulle est brisée, le parchemin disparaît. La bulle est invisible, on n'entend pas le bruit quand elle se casse, on ne sent pratiquement pas la résistance quand on la brise, par contre on peut sentir les éclats par terre. Pour récupérer le parchemin, il faut souffler sur la bulle qui s'envole.

23 - Vingt-trois animaux empaillés ont les dents empoisonnées ... Se piquer à une dent provoque un arrêt cardiaque. La réanimation est possible par massage, sinon ... La gemme est dans le bec du poulpe.

24 - Trois poulpes. Voir salle 8. Sous la coupole se trouvent 6 pp, 6 po, 6 pa, 6 pcu.

25 - Cinq pentacles. Si l'on place un même objet dans chacun des quatre pentacles du tour, alors, celui du centre, si on le lui demande, multipliera l'objet. *Le MJ doit se rappeler que les semi-remorques et les caravanes de dra-madaires ne circulent pas dans le Palais.*

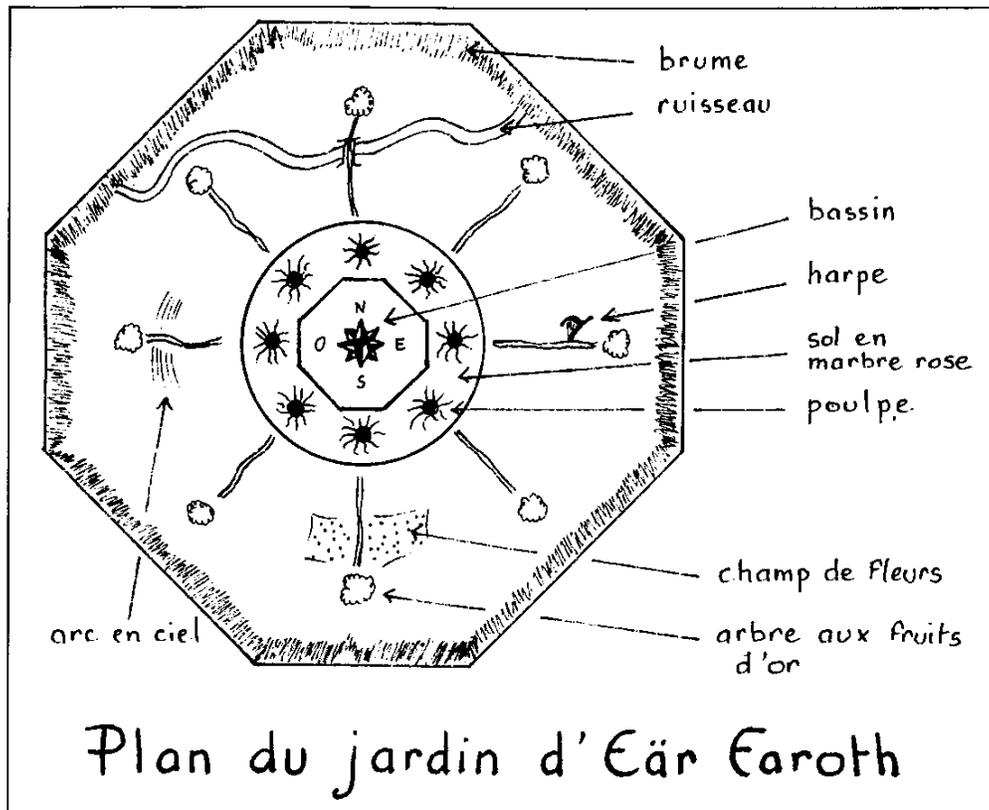
26 - Les lettres de l'alphabet sont gravées dans le mur, suivies d'un message codé. Voir annexe 3.

27 - Vingt-sept boucliers sont magnifiquement ornés, chacun par un animal, parmi lesquels, bien sûr, un poulpe. Ils protègent à + 3 contre l'animal représenté, sinon à + 1.

28 - Vingt-huit superbes bateaux en miniature voguent sur un diorama. Des elfes en constituent l'équipage. Earfaroth, minuscule, se tient sur le premier bateau, vous le reconnaîtrez aisément. Si les joueurs en expriment le désir, la scène s'anime et leur permet d'assister à une terrible bataille contre d'immenses serpents de mer.

29 - Vingt-neuf crânes sont disposés en cercle et regardent vers le centre, où se trouve une cage vide, cylindrique, d'un diamètre de 30 cm. Si un joueur veut déplacer un crâne, celui-ci se retourne et lui lance un regard fluorescent. Ce regard rend le joueur fluorescent lui-même, et le démange terriblement : il ne peut plus porter d'armure ! Si le même joueur reçoit un second regard, la démangeaison lui interdit de porter le moindre vêtement ...

La gemme se trouve dans la cage, mais celle-ci n'a pas de porte, et les barreaux sont scellés. Celui qui malmène la grille reçoit une décharge électrique causant un point de dommage. Du liquide dissout les barreaux.



30 - Trente pierres précieuses sont plongées au fond d'une vasque (10 améthystes, 7 aigue-marine, 13 émeraudes). Elles se changent en pierre quand on les sort de la vasque, à moins de leur donner un nom de femme, ou d'avoir exprimé l'intention de les offrir à une femme ...

31 - Message codé (voir annexe 2).

32 - Quatre poulpes comme ceux des pièces 8, 16 et 24. Près de la coupole se trouve une réglette dont la dimension permet de recevoir précisément les 11 diamants nécessaires à la sortie. Au MJ de se rappeler avec précision ce que sont devenus les fameux diamants, surtout si les aventuriers ont pris celui de la pièce un. En effet, si celui-ci est posé sur la réglette, n'étant pas "bon", la sortie ne se fera pas. Quand enfin les joueurs auront placé les onze diamants requis dans la réglette, ils seront téléportés dans ...

Le jardin d'Ear Faroth : ce lieu, conçu autour du chiffre 8, représente la "mystique" d'Ear Faroth. Au MJ de lui donner toute sa dimension poétique.

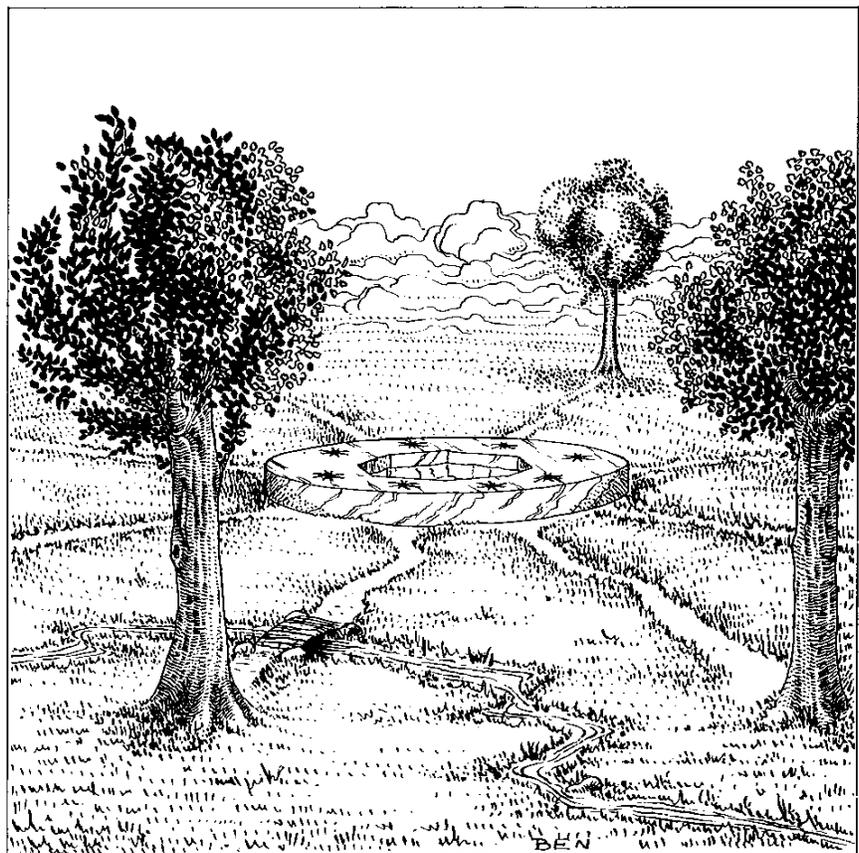
Au centre, l'eau représente la naissance, avec les huit directions possibles pour l'homme. Au nord, le froid est représenté par la rivière, au sud, la chaleur par la germination des fleurs. A l'est, la harpe fredonne le chant du jour nouveau, à l'ouest l'arc en ciel fait vibrer les dernières lumières du jour. La surface de marbre rose marque l'indécision, et dessus huit poulpes réindiquent les huit directions. Comme le centre est la vie, chacun revient au maximum de ses points de vie. Comme chaque direction n'est ni bonne ni mauvaise, chaque arbre

porte les mêmes fruits. Laisant planer un doute sur les bornes de ce jardin, la brume est la limite du conscient et du perceptible.

Quand les aventuriers auront passé dans le jardin le temps qu'ils voudront, s'ils

choisissent une direction et atteignent l'un des arbres, ils seront téléportés devant l'entrée de grotte par laquelle ils sont entrés ...

Scénario : Serge Laget
Alain Munoz
Adaptation : Pascaline



MARAIS

Une brume épaisse couvrait la surface du marais, dessinant d'étranges silhouettes. Une botte dont le cuir disparaissait sous la boue déchira le brouillard et se posa sur le sol, en testant la solidité avant d'y prendre appui, écrasant au passage la tige d'un roseau. Une seconde botte apparut et vint se poser de façon similaire devant la première. Surgissant de ces deux objets se tenait un pantalon de cuir vert surmonté d'une chemise rouge délavée et d'un gilet du même cuir que le pantalon. Couronnant le tout, une tête aux cheveux noirs, dont l'apparence sympathique semblait cacher une profonde mélancolie, scrutait de ses yeux vert sombre la froide grisaille des marais.

Suivant l'homme de tête à un bras de distance, une gigantesque silhouette vêtue d'un acier terni par l'humidité, portait au côté une longue épée et à la main une arbalète prête à tirer. Elle se déplaçait avec prudence, avec l'allure d'une personne plus habituée à un sol ferme qu'aux terres mouvantes des marécages. Plus loin venait la silhouette fine et élancée d'une jeune femme vêtue de robes de soie élégantes et propres, portant au côté une dague ouvragée, et à la ceinture un petit sac duquel dépassait une baguette. Parfois, sur son joli visage à l'allure sérieuse, une lueur de malice illuminait son regard tandis que, doucement, l'humidité de l'air aidant, un morceau de tissu adhérait à sa peau. Lentement apparaissait ce qu'un petit nuage de vapeur cachait rapidement, révélant l'instant d'après un vêtement d'allure impeccable. Derrière, grelottant dans sa robe trempée et maculée de boue, un symbole étrange pendu autour de son cou, un petit homme à demi-chauve marmonnait dans sa moustache fournie des paroles amères sur une armure de valeur abandonnée peu auparavant au fond du marécage avec le reste de son bagage. Enfin, fermant la marche, vêtus de cuir noir orné de motifs rouge et or, et armés d'épées faiblement luminescentes venaient deux êtres de petite taille, fins et élancés, aux cheveux couleur d'argent et à la ressemblance frappante. Le plus féminin des deux marchait devant, l'arc prêt à tirer, le second, d'allure masculine, tenait à la main une corde à demi trempée.

Rompant la monotonie de la marche, deux sifflements troublèrent l'étouffante moiteur de l'air. L'homme à la lourde armure pivota instantanément pour recevoir une lourde javeline à pointe de fer à laquelle le métal de son plastron offrit peu de résistance. Celui qui marchait en tête fit plusieurs pas rapides en avant et s'abrita derrière une touffe épaisse de roseaux. Les deux fermant la marche se jetèrent simultanément au sol, la première décochant une flèche sur une ombre dans le brouillard, le second écartant de son rouleau de corde une deuxième javeline qui disparut dans le marécage.

La jeune personne tenta de saisir dans son sac de ceinture sa baguette. Celle-ci lui échappa, arrêta sa chute à deux doigts du sol et remonta lentement dans sa main pendant que l'humidité non dissipée dessinait

sous la soie les contours d'une jeune poitrine élégante. L'homme à la robe se figea sur place, tenta un instant de saisir la lourde masse qui reposait à présent au côté de son armure, arrêta son geste, et prit l'objet qui pendait à son cou tout en prononçant d'étranges lamentations. La lourde silhouette vêtue d'acier fit un pas en arrière avant de basculer et de disparaître entre les roseaux. Les deux petits êtres se redressèrent lentement, dos à dos, tenant à la main leurs étranges épées lumineuses. La jeune personne, le corps presque entièrement révélé par l'humidité imprégnant ses robes, prononça une rapide incantation en traçant un signe dans les airs. Sa baguette s'illumina brusquement, une masse flamboyante se formant à l'une de ses extrémités. Cette boule de feu se déplaça d'abord lentement, puis de plus en plus rapidement en direction d'un groupe d'ombres mouvantes, et percuta violemment la surface de l'eau, provoquant un épais nuage de vapeur. Trois javelines traversant les airs en direction de l'homme à la robe se brisèrent et tombèrent sur le sol tandis qu'une quatrième heurtait durement la jeune fille, la projetant au sol inanimée.

Après un moment, la vapeur provoquée par l'explosion de la boule de feu commença à se dissiper. Une dizaine de créatures à l'apparence humanoïde, la peau écailleuse de couleur vert-brun, et portant un épais tablier de cuir, encerclait les deux petits êtres. Ceux-ci se tenaient toujours dos à dos, l'épée à la main, deux de leurs assaillants gisant à leurs pieds. Trois autres de ces nouveaux arrivants, de taille largement supérieure à celle de l'homme à l'armure métallique, entouraient le corps de celui à la robe, balançant dans leurs pattes griffues de lourdes masses de bois. Faisant brusquement tourner son arme, une des créatures se rua sur celui des deux petits êtres à l'allure féminine, qui de rapides mouvements de son épée trancha net la patte tenant la masse et découpa une large entaille dans le tablier de cuir, l'obligeant à reculer. Une autre ramassa une javeline encore intacte au côté de la jeune fille, et d'un rapide mouvement la lança. Elle parcourut une courte distance dans les airs avant de transpercer la poitrine du petit être femme, de ressortir dans son dos et de pénétrer dans le dos du petit être restant.

D'entre deux touffes de roseaux, une silhouette verte, le pantalon maculé de boue se dressa, et se dirigea vers les créatures, l'épée au fourreau. L'une d'entre elles, plus massive, jeta sa javeline au sol et se dirigea vers l'homme en vert.

A un bras de distance, les deux s'arrêtèrent, et la créature passa une de ses pattes dans son tablier de cuir d'où elle sortit un petit sac qu'elle jeta à l'homme. Celui-ci le soupesa et le glissa dans une poche à l'intérieur de son gilet, puis d'un pas tranquille contourna les corps de ses anciens compagnons et prit le passage par lequel ils étaient arrivés. La brume épaisse, qui de nouveau recommençait à couvrir le marais, dessinait d'étranges silhouettes ...

Finelenglin

X'iorn le barbare n'aurait pas dû ...
 La quête était en dessus de ses forces !
 Jamais il ne retrouverait Emrod, l'épée
 légendaire forgée par les anciens ...

AVENTURES EN TREGOR

Recueil comportant une légende suivie de 6 scénarios dans le monde fantastique médiéval de Trégor. 2 livrets (48 p. + 12 p.), couverture quadri, présentation soignée : 70 F.



**Un complément
 indispensable au
 "MONDE DE TREGOR"**

EN VENTE DANS LES MAGASINS SPECIALISES
 OU PAR CORRESPONDANCE.

NOM Prénom

Adresse

..... C.P. Ville

Veuillez me faire parvenir exemplaires de :

Trégor Univers Médiéval, 80 F

Aventures en Trégor, 70 F

Port : 10 F pour 1 brochure, 15 F pour 2. Chèque à l'ordre de :

Editions DRAGON RADIEUX, Le Charbinat, 38510 MORESTEL, Tél. 74.80.10.64

DRAGON RADIEUX, JOURNAL DU STRATEGES ...

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

.....

.....

CODE POSTAL : VILLE :

(facultatif) AGE :

PROFESSION :

- JE M'ABONNE A DRAGON RADIEUX :
- Un an, six numéros, 125 F
 (Etranger 140 FF - expédition par avion nous consulter)
 - Deux ans, douze numéros, 240 F
 (Etranger 270 FF).
- JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS SUIVANTS :
- 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
- 25 F l'exemplaire plus 5 F de port par numéro (gratuit à partir de 4)
- JE M'ABONNE AU JOURNAL DU STRATEGES :
- Six numéros, 88 F
 (Etranger 110 FF).
- JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS SUIVANTS :
- *2 3 5 6 7 10 **11/12 13/14 15/16 17/18 ***19/20 21/22 23/24 25/26 27/28 29/30
 ****31 32
- à * : 7 F, ** : 12 F, *** : 14 F, **** : 15 F l'exemplaire plus 5 F de port par numéro
 (gratuit à partir de 4.)
- JE JOINS LE MONTANT TOTAL DE MON REGLEMENT :
- SOUS FORME DE CHEQUE A L'ORDRE DE "EDITIONS DRAGON RADIEUX"

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



Aie ... Ouille ... oui, oui, j'veais parler de votre jeu ... AIE ... Pas sur les doigts ! Ça fait mal ! Oui ... j'en dirai que du bien de votre jeu ... Ouille ... Aie ... Ouf ... ils sont partis ! Qui ça ? Eric Bouchaud et Nicolas Thery, les créateurs (tures) de **ZONE**. **ZONE**, un jeu qui craint, ceux qui y jouent craignent aussi d'ailleurs, ceux qui l'ont créé aussi, même que, quand à ceux qui y ont participé de près ou de loin, ce sont les pires (la preuve : Croc !)

Et puis d'abord c'est quoi ZONE ? C'est tout bêtement un jeu de rôle, tout nouveau, tout beau, tout neuf (mais qui craint quand même ! GRMBLL ...). Un jeu de rôle contemporain sur la vie et les "horreurs" (surtout !) dans la grisaille quotidienne de la banlieue, des cités, des HLM, des terrains vagues et des coins qui craignent. Et là, les personnages ne seront pas chevaliers ou magiciens, pilotes intergalactiques ou Navigateurs Wookie, mais plutôt de pauvres enfants de la rue livrés à eux-mêmes dans un univers hostile et peu engageant. Oui, chers jeudeurôleux, dans ZONE, vous prendrez plaisir à incarner un zone-kid. Un quoi ?? Un zonard ! Un mec qui zone, quoi !

LA PRESENTATION

C'est une production-maison, un grand coup de chapeau à Eric et Nicolas (SIROZ PRODUCTIONS). ZONE se présente sous la forme d'une pochette cartonnée (qui servira d'écran), d'un livret de règles, et d'un autre livret sur le "monde" de référence, plus un scénario.

LES REGLES

Elles ne sont ni trop compliquées, ni trop simples. ZONE est donc un jeu abordable pour les débutants et qui évitera les maux de tête et les quêtes de points de détail aux joueurs et maîtres de jeu confirmés.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Le zone-kid (ou zone-girl si le personnage est une jeune zonarde ...) est défini par six caractéristiques de base d'où découlent les caractéristiques secondaires. Par exemple, la résistance à l'alcool sera calculée d'après la constitution. Après les caractéristiques, on déterminera en détail la famille du zone-kid. D'abord les parents : seront-ils cool ou au contraire autoritaires et fas-

cisants ? Communistes ou capitalistes forcenés ? Prolétaires ou cadres supérieurs (ce qui influera sur l'argent de poche !) ? Ensuite, on saura le nombre de frères et sœurs ainsi que le niveau d'étude du zone-kid : éjecté en vie active, années de retard, ou d'avance ? Puis le joueur choisira sa "classe", sachant que celle-ci ne limite en rien, ou presque, les possibilités de son zone-kid. Le choix se fera sur plusieurs sortes de rockers (Cat, rebel, teddy Boy etc.), punks (77, not dead ou "nazi"), skinheads, loubards ou Hard-Rockers (grassex, beer drinker ou Hard Killer). Ce choix déterminera les premiers talents du zone-kid. L'expérience acquise pendant les galères ou les bons plans est calculée selon un savant mélange entre les niveaux (du style TSR) et les pourcentages par talent (du style Chaosium). Sachant bien sûr que le niveau du personnage ne représente que très peu sa puissance physique ou mentale, au profit de sa notoriété au sein de la zone.

LA CASTAGNE

Le milieu où évoluent les zone-kids n'est pas de tout repos et engendre la violence. Ils devront donc de temps en temps (ou souvent) combattre contre des bandes rivales ou tout autre être vivant suivant la situation (conflictuelle en général). Dans ZONE, la différence est faite entre les points de résistance qui règlent les dommages "non mortels" (coups de poings, de pieds, de matraques etc), et les points de vie pour les dommages mortels (lames, flingues, explosions etc). Les règles de localisation des coups ainsi que celles des critiques existent sans toutefois alourdir le système de jeu. De plus, l'apport de la rapidité pour déterminer le nombre d'actions possibles diversifie agréablement les combats qui ne se bornent donc plus à l'éternel : "A qui de frapper ? A toi ! Maintenant à mon monstre ! Ensuite à Albert ..."

LE MORAL

Un des grands points forts du jeu. En effet, ZONE ne se limite pas seulement aux possibilités physiques des zone-kids, mais alloue une place importante (autant, sinon plus, que les combats) au moral de ces derniers. Celui-ci conditionnera leur courage, leur bien-être, ou au contraire leur découragement face à un adversaire, pou-

vant se transformer en un stress chronique (alcoolisme, tristesse, inconscience, impuissance, frigidité etc.). Mais s'il existe beaucoup de façons de perdre du moral, il en existe aussi pour en regagner : les bons plans, l'amour et les stupéfiants ! Ces derniers sont traités humoristiquement et apportent (comme dans la vie courante d'ailleurs) plus d'inconvénients que d'avantages. *Gare à la stardust inhalation ou aux champignons aluminium.*

LE RESTE

Le reste des règles est relativement classique. On notera cependant des règles d'arts martiaux et de poursuites motorisées très bien réalisées. La liste des "monstres" est, quant à elle, hautement significative : du bœuf au baba Cool, en passant par le Hell's Angels, le C.R.S., le terroriste palestinien à tendance marxiste progressiste ...

LE LIVRET DE REFERENCE

Après quelques conseils utiles aux Zone Masters, on pourra prendre connaissance de l'univers glauque où se dérouleront (en général) les joyeuses aventures et trépидations de nos zone-kids, j'ai nommé MOCHEVILLE, ses bandes, ses personnalités, ses bars et boîtes de nuit, ses forces de "l'ordre". Le tout agrémenté d'un "magnifique" plan fait main. Enfin et pour conclure, un fantastique scénario où les zone-kids partiront en quête de la légendaire Stratocaster du célèbre Buddy Holly.

CONCLUSION

Malgré la qualité moyenne de la présentation (vite oubliée à la lecture des règles, amusantes au possible), on peut dire que ZONE est un très bon jeu avec lequel on ne se lassera pas d'errer au gré des rues sombres et crasseuses.

Surtout, ne pas se méprendre, ZONE est plus amusant que noir, et représente une critique acide et précise de la banlieue et de sa faune.

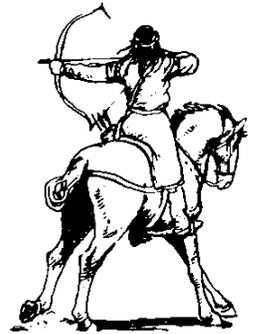
Tout cela pour la modique somme de 110 f (tout juste l'équivalent d'une vingtaine de Kro en boîte !) chez votre détaillant habituel. Et s'il ne l'a pas, vous pouvez toujours écrire après avoir démoli son magasin à THERY-BOUCHAUD et Cie - 8 rue du général GALLIENI - 78220 VIROFLAY

Fred

ESSAI



CROISADES



AVERTISSEMENT : ceci est une ouverture de boîte, c'est à dire que nous allons nous attacher à vous décrire le jeu tel que nous l'avons découvert en ouvrant la boîte, nos impressions ainsi que tout ce que nous connaissons de l'environnement spirituel qui a accompagné sa création ; ça n'est donc en fait qu'une "première impression", sans aucun doute partielle mais pas partielle, promis !

Or donc, me voici enfin en possession de ce fameux CROISADES dont j'entends parler depuis si longtemps. Tiens justement, qu'en est-il de la genèse de ce jeu ?

C'était au Salon des Jeux de Réflexion du CNIT l'an dernier que Duccio Vitale nous en avait parlé tout en nous présentant ses règles revues et corrigées de CRY HAVOC et de SIEGE : il nous avait dit lors d'une mini-interview que ce qui lui plaisait dans ce système de jeu médiéval, c'était qu'il pouvait permettre le rapprochement du wargame avec le jeu de rôle ! Idée intéressante n'est-ce pas et nous avions tous dressé l'oreille et demandé moult explications car à l'époque Cry Havoc et Siège ne ressemblaient pas à un jeu de rôle, hormis le fait que l'on jouait à l'échelle tactique du personnage ... Réponse de Duccio Vitale : "Je suis en train de revoir complètement le système du jeu anglais OUTREMER et vous verrez que l'on peut marier jeu de rôle/wargame et même diplo ..." L'attente a été assez longue, preuve que certains ont pris le temps de bien laisser mûrir le fruit, peut-être seulement pour des raisons commerciales qui sait ...

Voilà la boîte sous nos yeux, ENFIN ! Elle est assez lourde, belle mais fragile comme toutes celles de la série REXTON. A l'intérieur ... OUF ! ... un livret de règles de 125 pages ... rien que ça ! Et aussi une carte stratégique couvrant tout le secteur concernant les Croisades : d'Alexandrie au sud à Attalia au nord, couverte des traditionnels hexagones. Egalement deux planches de nouveaux pions superbes, tout un tas de feuilles d'aides au jeu (tactique, stratégique, créations de perso., etc), et deux cartes tactiques nouvelles : l'Oliveraie et l'Oasis (ça s'imposait !). Eh bien, voilà de quoi faire.

A priori, tout cela a l'air très bien fait, très structuré, lisible, bien illustré, je me plonge avec délices dans ce monument qu'est le livret de règles ...

Me voilà d'emblée "au parfum" : deux parties se partagent ce livret de règles, il y a tout d'abord le JEU TACTIQUE et juste ensuite le JEU DE RÔLE, en plus on trouve un historique très conséquent, lequel est aussi indispensable au wargamer qu'au joueur de rôle pour la mise en ambiance, et également toute une partie scénarios (ah, j'oubliais, en dernière page se trouve une excellente rubrique matrimoniale de petites annonces ... qu'on se rassure, c'est pour les besoins du jeu ... mais tout de même, la petite Sibylle duchesse de Sidon me tente beaucoup, sans parler de sa dot ...).

Bon, en ce qui concerne le jeu tactique, me voici un peu frustré : en effet, j'ai l'habitude de chercher mesquinement la moindre maladresse, erreur, incohérence dans les nouveaux jeux (passe-temps dérisoire certes, mais bien utile face à certains adversaires hargneux), or, là, toutes les annotations que j'ai réussies à inscrire en marge de tel ou tel paragraphe sont bientôt nullifiées dans un paragraphe suivant ... Bref. Chou Blanc ! et un grand coup de chapeau à l'auteur et à son équipe de testeurs, pas la moindre erreur à me mettre sous la dent. Ça, c'est du jeu bien fait et bien testé ; en plus, les joueurs de Cry Havoc et Siège se rendront compte que tout le système a été revu. La séquence de jeu se décompose maintenant en Tir Offensif. Charges et Contre-charges de cavalerie (une nouveauté très réaliste et indispensable qui redonne au chevalier le rôle prédominant qu'il aurait dû avoir dans les jeux précédents de la série), Mouvement. Tir défensif (eh oui, c'est normal que l'adversaire réagisse à vos mouvements), Combat. Les tirs ont également été réorganisés, il faut dire que les forces musulmanes semblent compter tout ce que la terre peut porter de "lanceurs de feraille et autres bibelots mortels" : assassins et leurs poignards, lanceurs de javelots soudanais, frondeurs, archers à cheval ... Désormais, un tableau résume la fréquence de tir et les restrictions de mouvement pour chaque type d'armes, et on prend en compte également le fait que certains puissent être cuirassés ou pas.

Bon, cela suffira pour la partie tactique. Il suffit de conclure en disant qu'elle est excellentement composée et passons à la partie décrite sous le vocable de "JEU DE RÔLE".

En fait, cette partie traite à la fois du jeu diplomatique (en fonction des caractéristi-

ques HONNEUR, RENOMMEE, DIPLOMATIE de chaque personnage), et du jeu de rôle proprement dit. En passant, soulignons l'existence de la partie JEU STRATEGIQUE : elle permet de manipuler des groupes de combat qui peuvent être des armées, sur la carte stratégique.

Chaque joueur est invité à devenir un personnage historique (qui peut être représenté par un pion existant ou que l'on peut créer de toutes pièces), ce qui est très motivant. J'ai la feuille de perso devant moi, on y lit : RENOMMEE, HONNEUR, CAPACITE A COMMANDER, CHARME (pour les mariages, Sibylle me voici), EXPERIENCE AU COMBAT, POINTS D'HABILETE, FORTUNE PERSONNELLE, POINTS DE VIE, NIVEAU DE MORAL, BLESSURES, et tout cela est totalement interactif. Un exemple au hasard et sans parti pris : si je suis blessé dans le prochain combat, cela peut diminuer mon charme ou au contraire le renforcer si je suis vainqueur (ah, Sibylle !... Bien sûr, le tirage du personnage est un moment très important mais il y aura toujours moyen de le faire évoluer favorablement en se montrant tantôt magnanime, tantôt diplomate, tantôt courageux ... sur le terrain ... Il faut savoir prendre des risques, mais ceux-ci ne le seront pas au hasard : finie la chaussetrappe stupide qui peut mettre fin à mon existence parce que ce sot de voleur n'a pas su la détecter ... Dans CROISADES, je sais les risques que je prends si je décide de défier Saladin en personne, heureusement ce n'est pas un Dieu et j'ai mes chances. Je sais aussi quelles en seront les conséquences à la fois sur mes hommes (ceux que commande mon personnage), sur mes alliés (les joueurs qui m'ont prêté allégeance) et sur mes ennemis (il y en a encore, tiens, je croyais que c'était une espèce en voie de disparition !). Puis, si comme Ulysse, je décide de rentrer chez moi, heureux homme, il y aura, c'est sûr, Sibylle qui m'attendra ... avec sa dot ! eh eh !

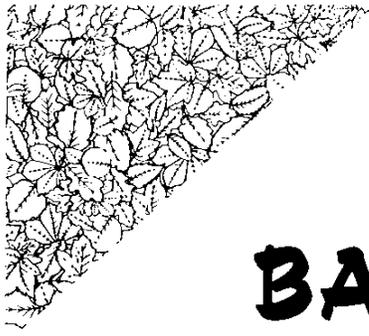
A bientôt donc par le Saint Sépulcre ! Et qu'Allah vous soit favorable !

Ce qui est bien dans une "ouverture de boîte", c'est que c'est délire et compagnie ... Bon, mais sérieusement, je suis totalement conquis par ... CROISADES (bien sûr, qu'alliez-vous penser ?), si, si, vous pouvez aller l'acheter et me lyncher ensuite s'il ne vous plaît pas, mais ... "pas touché" à Sibylle !"

Xavier Jacus

GRANDEUR

N
A
T
U
R
E



ORGANISER UN BANQUET MEDIEVAL

QUAND DRAGON RADIEUX SE PREND POUR "CUISINE ET VINS DE FRANCE" !

Trêve de débats ! La dame de céans a corné le début des festivités. Ce n'est plus le moment de dissenter sur la manière dont vous bouterez "l'anglais hors de France". Les dessertes disposées tout autour de la table principale croulent sous l'abondance des mets, et les serveurs se précipitent pour remplir les hannaps des invités assoiffés. Voyons un peu quels plats peuvent vous être proposés dans ce banquet XXème siècle, façon XIIIème.

Les charcuteries tout d'abord. Elles présentent l'avantage de ne nécessiter aucune préparation, et de faire très "couleur locale". Les moins onéreuses seront les terrines que les invités découperont en larges tranches pour les poser sur leur "tranchoir" (pain de campagne). Notons que ce "tranchoir" fait traditionnellement de pain de quatre jours, n'est pas consommé pendant le repas mais plutôt réservé, suivant les circonstances, aux chiens ou aux pauvres. Le pâté sera consommé lui, avec un pain frais de un ou deux jours suivant la classe de l'hôte et le rang social de l'invité. Les terrines sont souvent très décorées, prenant la forme générale de l'animal avec lequel elles sont fabriquées. On en voit encore dans les vitrines de nos charcutiers au moment des fêtes, mais attention, la note risque d'être plus salée ! Plus coûteux mais de fière allure sur une table, les rosettes et Jésus (apparentés aux saucissons mais de taille respectable), et le traditionnel jambon à l'os que l'on aura soin de servir entier.

De nombreux plats faisant partie de nos "entrées" actuelles, pourront être proposés aux convives : quichés, flamiches (sorte de tourte feuilletée aux



poireaux, aux épinards ou au céleri, spécialité du nord de la France), gougères (pâte à choux avec gruyère ou fromage bleu, proposée fréquemment en Bourgogne), tourtes d'anguille ou de poissons divers. De nombreuses recettes pour ces plats figurent dans les livres de cuisine régionale. Certains d'entre eux nécessitent cependant un peu d'habitude pour être réussis. Mieux vaut attaquer la préparation quelques jours à l'avance, ou, suivant votre budget, vous adresser à un traiteur. Notons au passage, que, étant donné l'absence de couverts, les plats en croûte sont très en faveur au moyen-âge. Si vous avez des talents cachés de cuisinier et si vous voulez vraiment régaler vos invités, vous pouvez courageusement vous lancer dans la réalisation de gigots en croûte ou de succulents pâtés de viande.

Comme nous l'avons dit dans la première partie de cet article, si vous ne reculez devant rien, et si vous ne craignez point trop les taches sur les beaux costumes, vous pouvez propo-

ser divers plats en sauce, dont la consommation posera plus d'un problème à vos amis ! Boeuf bourguignon ou en daube, civet de lapin, coq au vin, potée aux choux sont des plats qui remontent à l'époque des donjons. Là aussi vous trouverez les recettes sans peine dans les livres de cuisine actuelle. L'apparence n'a pas changé même si les recettes diffèrent un peu.

Les sauces au vin, plutôt épaisses, étaient liées avec du pain sec écrasé ou une purée de haricots. Si vous pouvez disposer d'une salle avec une cheminée, et vous procurer une rôtissoire, sachez qu'un porcelet ou un agneau rôti seront du plus bel effet dans le décor. Pour ménager l'estomac des convives, nous vous conseillons de proposer tout au long du repas de grandes platées de fruits : pommes, poires, melons, pastèques, prunes... égaieront votre table, ménageront un peu votre budget, et éviteront quelques crises de foie les jours suivants (c'était notre parenthèse "cuisine médiévale minceur").

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

Le temps est venu pour les fromages et les desserts. Frais ou secs, provenant de divers laits, les fromages sont très appréciés. On servira ainsi le "maton" (sorte de lait caillé) ou les tommes sèches de toutes provenances. Les recettes les plus élaborées ne sont pas encore connues. Pour le dessert, laissez libre cours à votre imagination : tartes aux fruits, flans, rissoles sucrées, beignets, gâteaux de riz ou "douceurs au miel" (semblables à nos "petits fours" actuels), seront grandement appréciés. Vous pourrez accompagner ces plats de résistance, de quelques petits mets sucrés, genre dragées, pâtes de fruits ou fruits confits, qui, eux aussi, mettront "du relief" sur la table.

ET N'OUBLIEZ PAS LES BONS USAGES !

Quelques extraits, indispensables, d'un traité concernant les mœurs et usages qu'il vous faudra respecter :

"... Vous couperez votre pain en sept morceaux et placerez votre tranchoir devant vous. Vous ne mangerez rien avant l'arrivée du premier plat. Ne mordez pas dans votre pain, rompez le. Ne vous querellez pas à table, ne mangez pas des deux côtés de votre bouche, ne riez pas la bouche pleine, n'absorberez pas votre potage bruyamment. Ne laissez pas votre cuiller sale dans le plat. Essuyez-vous la bouche avant de boire, et ne buvez pas la bouche pleine. Ne vous appuyez pas sur le coude. Ne mettez pas votre couteau dans la bouche. Ne crachez pas dans

le bassin où vous vous lavez les mains. Ne caressez pas votre chien pendant que vous êtes à table ..." Qui prétend encore que nos ancêtres du Moyen-âge étant des gens grossiers ripaillant et se querellant sans retenue aucune ?

APRES LA PANSE, LA DANSE ...

Sitôt les derniers plats servis, une musique pimpante et rythmée incite les mangeurs à quitter la table. Un ou plusieurs musiciens jouant d'instruments traditionnels tels la vielle, le luth, la mandoline, la flûte ou le hautbois, seront évidemment gage d'une réussite totale de votre animation. Sachez cependant qu'il n'y avait pas forcément musicien ou troubadour dans toutes les réceptions, et que les chants à pleine voix étaient aussi très en usage à l'époque. Vous pouvez aussi alterner instrumentaux et chants suivant vos possibilités. Une discothèque importante existe aussi sur la musique médiévale (les "Musiciens de Provence", les "Ménétriers", par exemple, pour citer les plus connus). Certains disques, tels la V.O. de Carmina Burana, les enregistrements du Florilegium Musicum de Paris, ou les musiques de danse de compositeurs d'époque, tel Gervaise, créeront rapidement une ambiance agréable.

De nombreuses danses s'exécutent en couple, d'autres font appel à un mouvement d'ensemble plus complexe. La Pavane, plutôt lente, conviendra très bien à des danseurs alourdis par la mangeaille. Essayez quelques pas de

Branle, ou de Rondeau (collectif, appelant une large participation), cela vous changera un peu du rock acrobatique pendant quelques heures !

La danse vous ennuie ou risque de vous épuiser ? Il n'est guère possible de jouer à "L'Appel de Cthulhu" pour vous distraire, mais il existe bien d'autres jeux de société ! Jeu de dames, d'échecs, tarots ou dés sur la table - Tir à l'arc, colin-maillard ou palet (à l'extérieur de préférence). Si vous avez la chance d'avoir des voisins compréhensifs peut-être pourrez vous entraîner tout le monde dans un joyeux "charivari" : chacun se munit d'un moyen quelconque de faire du bruit (cuillers, casseroles, plats ...) et au signal donné on forme une grande ribambelle qui parcourra le voisinage immédiat (intérieur et extérieur) du lieu de réjouissance.

Tout cela devrait vous permettre de passer quelques joyeuses heures, moyennant un budget relativement modeste si vous n'êtes pas trop exigeant. J'ajouterai en conclusion une remarque à l'introduction de la première partie, quant au moment de situer un tel banquet : si vous donnez priorité à la nourriture et à la boisson, n'espérez pas trop entraîner ensuite vos joueurs à courir par monts et par vaux à la poursuite d'un quelconque méchant ... Votre banquet peut très bien, à lui seul, être l'occasion d'un excellent jeu de rôle.

Hector FINEGUEULE.

UNE CENTAINE DE MAGASINS DIFFUSENT NOTRE REVUE.

**CE SONT DES SPECIALISTES,
ILS SAURONT VOUS CONSEILLER.**

FAITES-LEUR CONFIANCE POUR VOS ACHATS.

REGIONS NORD et OUEST

Librairie RIMBAUD - 26, rue de la République - 08000 CHARLEVILLE-MEZIERES / LE PION MAGIQUE - 151, rue Saint-Pierre - 14300 CAEN / PASS'TEMPS - Centre Commercial Coap Ar Gueven - 29200 BREST / PASS'TEMPS - 17, rue d'Isly - 35998 RENNES / LE TEMPS DE VIVRE - Place de l'Ecluse - 44000 NANTES / PASS'TEMPS - Rue de l'étape - 51100 REIMS / PASS'TEMPS - 25, rue des fontaines - 56100 LORIENT / LE FURET DU NORD - 15, place du Général De Gaulle - 59000 LILLE / LE FURET DU NORD - 21, rue Quesnoy - 59 VALENCIENNES / DREAMLAND - 10, rue Baudimont - 62000 ARRAS / ECHEC ET MAT - 9, rue Rollon - 76000 ROUEN / ECHEC ET MAT - 115, rue Saint-Sever - 76100 ROUEN / AU CLERC DE DUNE - 92, rue du docteur Vigne - 76600 LE HAVRE / MIMICRY - 12, rue Flatters - 80000 AMIENS / AMBIANCE - Place du Marché - 85000 LA ROCHE SUR YON /

MERCENAIRES DES PROFONDEURS

On retrouve dans ce récit les personnages de Vaniana, Genco et Beryl, que certains de nos lecteurs ont pu découvrir dans les n° 1 et 2 du "Dragon". Mercenaires de l'espace, agissant pour le compte d'une organisation de libération sur la planète Novaterra IX, nos trois aventuriers viennent de réussir un coup de main meurtrier contre le tyran Jon Derbek. Les deux premiers récits nous ont permis de présenter la bibliothèque personnelle de l'Avangar, ainsi que l'auberge du sphynx, servant de ralliement au commando. Il est temps maintenant de voir où nos héros ont réussi à se réfugier ...

Le monde de Sylvania, planète de niveau technologique primaire (NT 2, cotation E.G.), est le dernier endroit où les services de la techno-police de l'Empire seraient allés rechercher une base pirate. Sur ce monde arriéré, classé comme préhistorique dans certains atlas, totalement dépourvu d'astroport en vertu de la charte inter-galactique protégeant l'identité culturelle de certaines populations de la galaxie, les miliciens de l'organisation "Trou Noir" disposaient d'un repère remarquablement discret. Ces mercenaires spécialisés dans l'accomplissement de tâches réputées périlleuses, pour le compte de pouvoirs ou d'organisations de bords aussi variés que possible, avaient en outre la prudence d'effectuer la plupart de leurs coups de mains en partant d'astroports parfaitement banalisés. C'est ainsi que parfois, on assistait à la transformation soudaine, dans le vide interstellaire, d'un honnête vaisseau de marchands en croiseur de combat ultra-rapide.

Appliquant ce principe absolu de sécurité, l'alouette de Vaniana, chef

du commando venant de liquider le tyran Derbek sur Novaterra IX, fit plusieurs bonds aux orientations contradictoires, dans l'espace, avant de revenir se poser sur l'un des mondes d'Alpha du Centaure les plus proches du lieu de leur crime. La consigne était claire : attendre la fin de la première alerte, laisser passer la première vague d'émotion, avant de prendre le chemin de retour vers la planète mère, Sylvania. C'est ainsi que l'on vit, pendant près d'une semaine, deux marchands humains, originaires de Thau d'Alésis, une planète réputée pour le luxe de ses essences aromatiques et de ses parfums, proposer dans tous les comptoirs de la ville des produits aux vertus myrifiées. Vaniana avait troqué son vibreur lourd contre une mallette d'échantillons aux senteurs les plus exotiques. Dans sa plasti-combinaison noire elle dégagait un tel charme, et faisait montre d'une telle assurance, qu'un techno-policier, même parmi les plus perspicaces, aurait eu du mal à détecter en elle une redoutable terroriste. Seul Genco, perpétuellement anxieux, avait du mal à larguer ses inquiétudes. De plus, il pas-

sait une bonne partie de la journée dans l'étroite cabine commune du vaisseau, et s'ennuyait à fendre l'âme.

Sa compagne, et néanmoins chef de mission, lui avait "suggéré" de ne pas trop exhiber son accent particulier dans les pubs du spatioport, pour éviter d'avoir à fournir trop d'explications. Il devait donc se contenter de ronger son frein tout en voyant, d'un oeil noir, Vaniana faire des avances au responsable de la techno-police du spatio-port. Pousser la conscience professionnelle jusqu'au charme était une chose qui le dégoûtait vraiment, et plus d'une fois il s'était disputé avec sa compagne sur ce thème. Ce qui l'irritait le plus c'était que la charmante jeune fille ne voyait - elle - aucun lien entre son travail et "ses heures supplémentaires" ...

Le délai réglementaire écoulé, "l'alouette" décolla, pour aller proposer ailleurs ses parfums exotiques. Il était temps de rendre compte de la mission aux camarades. D'autant plus que - le règlement était impitoyable à ce sujet - aucune liaison n'avait été effectuée avec la base. Sur Sylvania on savait certainement que le tyran était mort, mais le sort des terroristes était inconnu. De surcroît, la techno-police, ayant horreur des échecs qui ternissaient son blason, annonçait systématiquement le décès "accidentel" des coupables d'un acte répréhensible quelconque. Sur les ondes, Vaniana, Genco et Beryl n'étaient plus que des cadavres.

L'un des cadavres en question bâilla, s'étira, puis s'extirpa du siège de contrôle du vaisseau. "L'alouette"

approchait de Sylvania et terminait son survol de reconnaissance. Pour éviter tout repérage d'un quelconque faisceau de guidage à l'extérieur de la base (ce qui aurait inévitablement trahi une planète de niveau préhistorique) l'atterrissage, plutôt délicat, devait être conduit entièrement manuellement. Vaniana n'était pas assez expérimentée dans ce domaine, et elle confia cette tâche à Beryl, l'astronavigateur.

Une grande partie de la planète de Sylvania était couverte de lacs, ou de marécages, ce qui expliquait aussi le peu d'intérêt que lui portaient des colons éventuels. C'est précisément dans l'une de ces zones de la planète que Beryl dirigea l'alouette. La vitesse de l'engin décroit considérablement et ils survolèrent le paysage à très basse altitude, comme un petit engin de reconnaissance. Beryl était agité. Il semblait comparer certaines données visuelles aux indications que lui fournissaient ses appareils de navigation. Ils volaient à une centaine de mètres au-dessus d'une immense étendue d'eau, nommée laconiquement Z112 sur les cartes des services géologiques de l'armée impériale. Il faut dire, à la décharge des cartographes impériaux, que la forme générale, la superficie, et le nombre, d'une partie des lacs de Sylvania se modifiaient régulièrement et qu'il leur semblait vraiment inutile de chercher une dénomination plus romantique aux repères géographiques de ce monde. Arrivé au milieu de l'étendue d'eau, il se produisit l'événement, pourtant rituel, qui provoquait à chaque fois un grand frisson aux équipages : l'engin piqua brutalement du nez, et s'abîma dans les flots ...

Et pourtant, comme d'habitude, tout se passa fort bien. Nul liquide n'entra en contact brutal avec les parois fragiles du vaisseau. L'illusion était totale et la protection parfaite. Une immense cuvette s'ouvrait maintenant sous leur engin, ceinturée de toutes parts de falaises vertigineuses. Une seule d'entre elles n'avait pas une origine naturelle. Une immense paroi de béton barrait hermétiquement l'étroit goulot qui aurait permis aux eaux tumultueuses du Z111 de reprendre leur place et leurs droits. Le système d'écran optique fonctionnait sans heurt depuis plus de dix-sept ans et donnait entière satisfaction. Vaniana était encore petite fille lorsqu'il avait été monté. De pauvres huttes de pêcheurs, elles-mêmes protégées par un courant à très haute tension, dissimulaient les émetteurs optiques et les antennes paraboliques indispensables au fonctionnement de l'écran d'illusion. La zone

n'était pratiquement pas peuplée, et quelques tabous religieux habilement suggérés avaient suffi à éloigner les indigènes trop curieux. L'image formée par les générateurs était quasiment parfaite et pouvait même tromper un simple promeneur à pied. Seuls les animaux, avertis peut-être par un sens supplémentaire, ne se laissaient point prendre au piège.

La jeune fille se souvenait encore de leur débarquement en catastrophe sur ce monde barbare. Ses parents, ainsi que deux cent autres colons, n'étaient que de pauvres exilés politiques d'un monde cruel où la tyrannie s'imposait. Il était vraiment dommage que Novaterra IX eût perdu cette année-là une cinquantaine de ses meilleurs techniciens et ingénieurs. Une incompatibilité de doctrine et d'humeur avait privé une nation de ses éléments scientifiques les plus dynamiques. La même nation perdait maintenant celui qui avait été responsable de cette hémorragie et les auteurs de cet acte de justice étaient les enfants eux-mêmes de ceux qui avaient été bannis. Même si pour survivre "le Trou Noir" avait dû accepter, les années précédentes, des missions qui souvent répugnaient à ses éléments les plus conscients, l'assassinat qui venait d'être commis avait une justification idéologique propre à l'organisation.

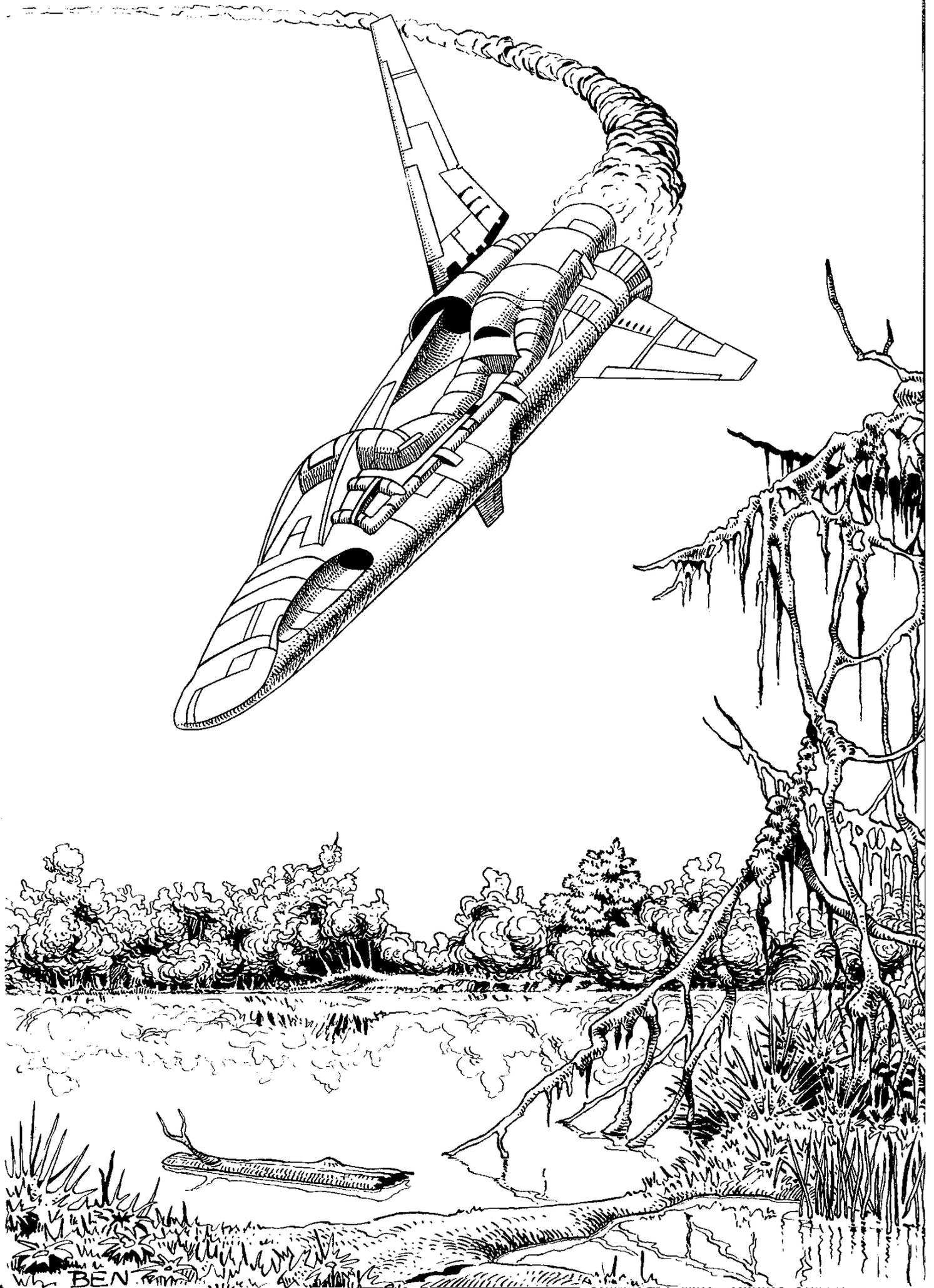
Chaque fois que Vaniana replongeait ainsi dans les profondeurs de ce lac imaginaire, le même flot de pensées lui revenait en mémoire. Mais cette fois, le goût du sang, le regard terrifié de l'être qu'elle avait anéanti, donnait à ses souvenirs une dimension encore plus pénétrante. Elle était tellement rêveuse qu'elle ne se rendit même pas compte que le vaisseau s'était immobilisé sur une des bases roulantes de lancement. Pendant qu'elle-même et ses deux compagnons se débarrassaient de leur combinaison anti-grav, plusieurs petits engins motorisés vinrent s'accoler à l'énorme plate-forme. Leur taille était si réduite, que l'on aurait dit des remorqueurs s'affairant autour d'un énorme paquebot, dans l'un des ports de Terra. Vaniana avait déjà vu cette scène à plusieurs reprises sur les visi-bandes qu'ils possédaient dans la communauté.

Leur engin fut entraîné rapidement vers les hangars installés dans les excavations naturelles de la falaise. Une porte immense, coulissant sur un coussin invisible, s'entr'ouvrit un instant pour laisser passer le monstre, puis tout rentra dans l'ordre. Le seul détail vraiment choquant à première vue était la planitude de ce

fond de lac. Une passerelle se déploya sous le hangar, et vint se plaquer contre la porte ronde de la cabine. L'équipage put ainsi accéder directement au balcon de service qui faisait le tour de l'abri. Même à ce stade la sécurité était encore reine. Seuls quelques mécaniciens se trouvaient dans la caverne. Pour pouvoir accéder à la partie "vivante" du repaire, il fallait encore montrer "patte blanche". Tous les membres de l'organisation, depuis l'âge auquel ils commençaient à marcher jusqu'à leur mort, étaient soumis au même système de contrôle. Chacun recevait, dans les premiers jours de sa vie, grâce à une opération chirurgicale bénigne, un micro circuit identificateur dans la partie interne du poignet. Pour franchir certaines limites de la base, il fallait lever la main droite, non pour dire "je le jure" ou pour témoigner du respect à un quelconque "führer" mais pour se soumettre à un contrôle simple mais terriblement efficace. L'appareil de contrôle avait l'apparence d'un disque noir de dix cm de diamètre, apposé en certains endroits stratégiques, à 1,80 m du sol environ. Ce système présentait également l'avantage, plus innocent, de contrôler un peu les déplacements des plus jeunes enfants sur le site ... Ces points du règlement draconien de la sécurité, étaient en fait les seules contraintes véritablement importantes qui s'imposaient à leur vie quotidienne. Certes tous ces contrôles leur rappelaient sans cesse l'aspect précaire de leur clandestinité. Mais l'organisation avait eu la sagesse de les maintenir au fil des ans, et cette continuité avait eu des résultats plus que satisfaisants. Au bout de 17 ans d'activité illicite, Sylvania demeurait dans l'esprit de tous les technopoliciers de la galaxie comme une planète primitive et totalement dénuée d'intérêt.

Marcus Slivo accueillit sa fille à bras ouverts. Même si ces deux êtres avaient été à multiples reprises en désaccord sur certains problèmes éthiques ou politiques, leurs liens familiaux n'avaient jamais été remis en cause. Vaniana adorait son père et réciproquement. Chaque mission supplémentaire de la jeune terroriste était source de nouvelles angoisses, pour l'ingénieur contraint à rester en poste de surveillance sur la base. La

**LIEUX
IMAGINAIRES**



jeune fille avait une attitude quelque peu mystérieuse lorsqu'elle relâcha son étreinte pour sortir du sac magnétique le "cadeau" qu'elle avait rapporté à son père. "Je t'offre ça, de la part de l'avangar" déclara-t-elle avec une voix triomphante. Marcus défit précautionneusement le petit rouleau

apparemment très fragile qu'elle lui tendait. Une joie intense illumina son visage cependant qu'il s'exclama : "un vrai parchemin imprimé !" Il oublia tout, sa fille, ses soucis, le monde qui l'entourait, pendant que ses yeux couraient sur les caractères minuscules : "En ce temps-là, à

Babylone, régnait un tyran du nom de ..."

Dans les profondeurs de l'eau, à l'abri des chaleurs accablantes du soleil rouge de Sylvania, le silence régnait, cependant que d'étranges poissons vaquaient à leurs occupations ...

SCENARIOS EN RACCOURCI

1

5 IDEES POUR EXPLOITER CE "LIEU IMAGINAIRE" DANS VOS CAMPAGNES

Le monde de Genco, Beryl et de la belle Vaniana se prête à une multitude d'aventures pour des "explorateurs de l'espace". Les idées ci-dessous peuvent servir de base à des scénarios facilement adaptables à votre système de jeu habituel.

Un vaisseau en perdition se pose sur Sylvania. Les contacts avec les indigènes ne présentent pas de problèmes particuliers, mais les naufragés découvrent rapidement qu'une partie du monde leur est interdite, au nom de tabous religieux mystérieux. Alors que l'équipage séjourne dans le village, en attendant que le vaisseau endommagé soit réparé, un mystérieux engin est aperçu, survolant la région à très basse altitude. Quelques jours plus tard, le même incident se reproduit, intrigant de plus en plus les naufragés. Une pièce vitale de leur engin est gravement endommagée. N'y aurait-il pas par hasard, sur cette planète située hors des routes de navigation, une base de mineurs ou une équipe de chercheurs scientifiques ?

La techno-police et les grands financiers ne s'intéressent pas à cette planète arriérée. L'un des dirigeants de la guilde des marchands de bois découvre un rapport de la commission impériale d'agronomie concernant les ressources sylvicoles de ce monde. Un groupe d'experts, encadré par quelques miliciens, se rend aussitôt sur Sylvania pour voir s'il serait intéressant d'exploiter les forêts. Le bois est une matière suffisamment rare dans l'empire pour que certains souhaitent enfreindre la charte inter-galactique de non-ingérence... Les pirates de l'organisation "Trou Noir" sont informés des projets de la guilde, et décident de tout mettre en oeuvre pour décourager les intrus. Le maître de jeu pourra décider de placer ses joueurs dans l'un ou l'autre des deux camps, suivant la tournure qu'il voudra faire prendre aux événements.

2

3

Retour difficile d'une mission sur Gamma du Centaure : le vaisseau piloté par un commando de l'organisation "Trou Noir", pris en chasse par les croiseurs légers de la techno-police, revient en catastrophe sur Sylvania, malgré les consignes de sécurité. L'engin, gravement touché par plusieurs projectiles, se pose en pleine zone forestière à deux mille kilomètres de la base. Les aventuriers font partie d'un autre commando chargé de récupérer les mercenaires fautifs, ou de les exécuter avant que la techno-police ne s'empare d'eux.

Le trésor de l'église de Ravista sur Gamma du Centaure, doit être ramené sur la planète impériale, à la demande des dignitaires de l'ordre. Les multiples reliques et les objets précieux contenus dans les coffres sacrés attirent la convoitise de nombreux desperados de l'espace. Habilité suprême, plusieurs mercenaires de l'organisation "Trou Noir" réussissent à se faire embaucher sur les croiseurs qui doivent escorter le "Narval", vaisseau marchand porteur du trésor. Une escale est prévue sur l'astropport central d'Alpha du Centaure. L'organisation décide de tenter un coup de force sur la base, pour s'emparer du "Narval". Un dispositif de sécurité impressionnant est mis en place par la techno-police locale. De plus, au dernier moment, la précieuse cargaison a été transférée sur l'un des croiseurs légers de l'escorte ...

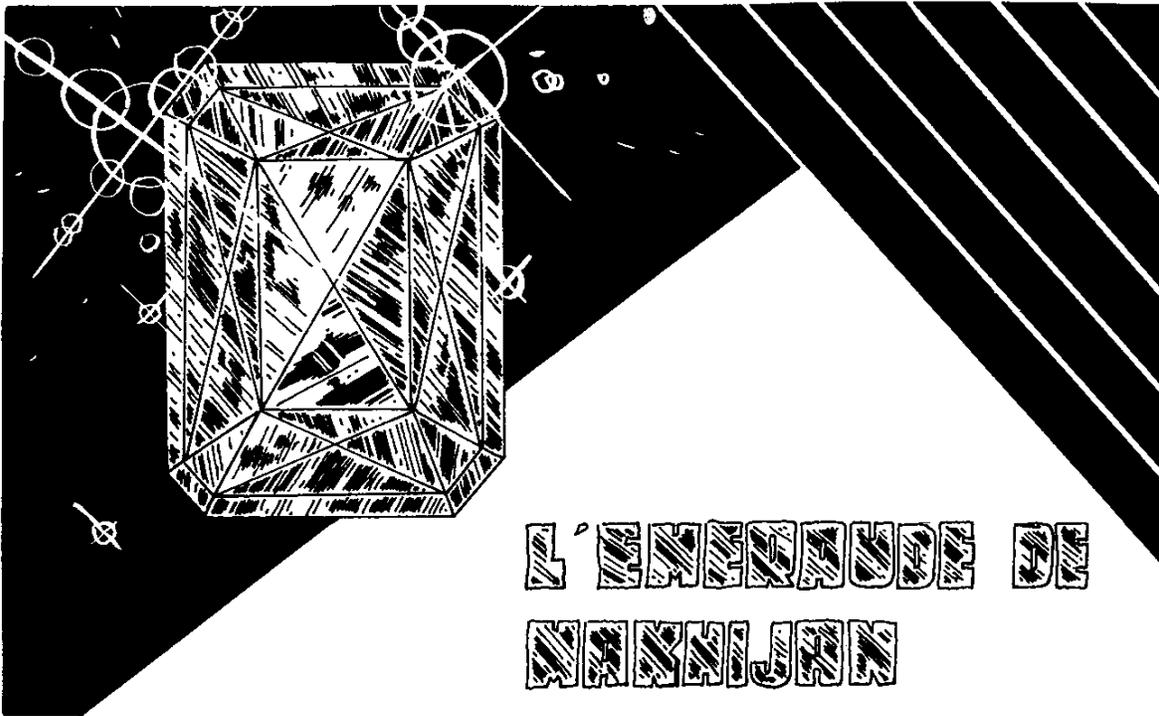
4

5

Outre les indigènes humanoïdes avec lesquels les mercenaires entretiennent de bons rapports depuis leur arrivée sur Sylvania, une autre espèce intelligente vit sur ce monde. Les Stiglik ont l'apparence d'énormes fourmis et disposent d'au moins deux moyens de communication : un langage oral qui pourrait passer au départ pour un simple crissement, semblable au chant du grillon de Terra, et un langage télépathique très développé. Les Stiglik vivent dans d'énormes termitières en partie souterraines. Ils ignorent purement et simplement les autres habitants de la planète. Une de leurs colonies, après une longue migration, décide de s'installer dans la région du lac où les mercenaires ont installé leur camp. Les terrassiers se mettent au travail et commencent à construire une véritable cité souterraine. Les ingénieurs de "Trou Noir" sont particulièrement inquiets car les travaux en cours pourraient provoquer un effondrement catastrophique de la falaise proche d'une autre étendue d'eau bien réelle. Les humains doivent mettre sur pied une stratégie pour éviter le cataclysme : attaquer ou plus raisonnablement négocier ?

Paul Chion

LIEUX
IMAGINAIRES



L'ÉMERAUDE DE MAKHIAN

SORCELLERIE

"Des pas résonnaient lourdement sur les marches de pierre conduisant au dernier étage de la tour. La vieille porte en bois s'ouvrit avec un grincement sinistre. L'homme franchit péniblement le seuil et pénétra dans la salle ronde. Il se déchargea brutalement du lourd fardeau qu'il portait sur ses épaules. L'éclairage diffus des torches accrochées au mur accentuait les rides profondes de son visage, marques d'une fatigue intense. Depuis deux jours sans cesse Loshimé priait Chardhros de lui accorder son soutien, et le manque de nourriture l'avait considérablement affaibli. Rejetant l'aide de son serviteur, il avait préféré hisser lui-même le corps inanimé de la jeune esclave de Jharkor qu'il avait acquis le matin même à prix d'or. Une torche fumante à la main, il se dirigea vers le centre de la pièce, franchit sans hésitation les limites de l'octogone sacré qu'il avait tracé pour l'invocation, et enflamma habilement le bûcher funéraire. Une épaisse fumée s'éleva dans les airs lorsqu'il répandit sur les flammes le contenu de son sac d'herbes. Dans l'angle de la pièce la jeune fille commençait à se réveiller, il était temps de commencer le rituel. L'éclair d'un poignard, la vision fugitive d'un corps qui disparaît dans les flammes, quelques phrases prononcées d'une voix rauque, et le démon apparut ... Quelques instants plus tard, une femme superbe quittait la tour, une meute d'animaux déchaînés hurlant sur ses talons. Loshimé regardait pensivement l'anneau couvert de runes qu'il portait à l'index gauche. Il n'avait plus qu'à attendre que Shu'ma réalise ses désirs. Elle était suffisamment belle pour réussir, et dans quelques jours ses victimes lui ouvriraient bien d'autres portes en lui rapportant l'émeraude de Makhijan ..."

MISSION DE CONFIANCE

L'arrivée dans le port de Dhakos au pays de Jharkor, d'une lourde galère marchande battant pavillon des Cités Pourpres, est toujours un événement. Lorsque la vigie installée au faite d'une haute tour au bout de la jetée, sonne par trois fois le cor, annonçant l'entrée d'un navire de commerce, la nouvelle se répand dans les bas quartiers de la ville comme une traînée de poudre. Chacun en effet peut trouver son intérêt à se trouver le mieux placé possible près du débarcadère. Les plus misérables se proposent comme porteurs de marchandises, cependant que les riches négociants viennent évaluer d'un premier coup d'oeil discret la richesse de la cargaison proposée. Les mercenaires à la bourse plate, ou les aventuriers en mal de liberté peuvent offrir leurs services aux marchands affairés préparant les carava-

nes pour les grosses bourgades de l'intérieur. De toutes manières la présence sur les quais étroits de Dhakos de toute cette foule cosmopolite et bigarrée favorise considérablement le travail des dizaines de coupe-jarrets et tire-laine qui pullulent dans les ruelles avoisinantes.

Ce jour-là pourtant, les aventuriers, déçus par les sommes peu engageantes proposées par des marchands avarés, sont attirés par un attroupement qui s'est formé à côté de deux individus richement vêtus. Il s'agit là, à n'en point douter, du capitaine de la galère, et peut-être bien de son second. Leur message doit présenter une certaine importance, si l'on en juge par l'ampleur des roulements de tambour que font entendre deux robustes marins les escortant. Jurg-Shan-Kaal, capitaine tarkeshite de la galère, fait savoir aux manants rassemblés autour de lui qu'il est prêt

à payer une forte somme à un groupe de mercenaires bien bâtis qui accepteraient d'escorter l'un de ses passagers jusqu'à son domicile. Le voyageur n'est pas le premier venu, puisqu'il s'agit du fils unique d'une riche personnalité, qui se rend à l'université de Sequaloris.

Les candidats se bousculent, puis refluent peu à peu en apprenant qu'il faut d'abord faire preuve de ses capacités en se battant à mains nues contre l'un des deux colosses tarkeshites ... L'enthousiasme baisse même tellement qu'au bout d'un bref instant, la plupart des badauds ou des chômeurs en quête de mission

SCENARIO
"STORMBRINGER"

ont reculé de quelques mètres. Il ne reste plus à nos braves aventuriers qu'à prouver leur courage. Jurg-Shan-Kaal ne cherche pas le massacre, et si le combat tourne à l'avantage de l'une ou l'autre des deux parties, il le fera cesser immédiatement. Seule une victoire décisive fera cependant pencher la balance en faveur des aventuriers ...

UN PARCOURS SANS HISTOIRE ...

Le marché sera assez vite conclu. Le capitaine est âpre en affaires mais il souhaite que la transaction se fasse rapidement. Il a reçu lui-même une somme importante pour le trajet, et il laissera volontiers une sacoche rebondie à ceux qui se chargeront de la dernière étape. Simplement, son passager est "précieux", et il ne remettra la récompense que lorsqu'il aura confirmation de l'arrivée à Sequaloris du principal intéressé. Cela ne pose pas trop de problèmes puisqu'il doit séjourner pendant un mois à Dhakos où se trouve l'une de ses femmes. Il suffit que l'escorte revienne au point de départ avec un parchemin de l'un des prêtres du temple d'Arkyn comme preuve, et la sacoche changera de propriétaire. Pour l'instant, il ne peut être question de donner plus de quelques dizaines de pièces pour couvrir les frais de route. Prudence oblige !

Le jeune homme concerné par la transaction, assistera silencieux au marchandage. Agé d'une vingtaine d'années, de taille plutôt grande, mince, réservé, Vaylhir semble être d'une origine assez élevée : ses manières le montrent facilement, ainsi que la bonne coupe de ses habits, et les intonations caractéristiques d'une certaine couche de la noblesse. En fait ces questions basement matérielles ne semblent guère l'intéresser et au bout de quelques minutes il quittera la cabine du capitaine pour retourner dans ses quartiers.

Jurg-Shan-Kaal choisira ce moment pour faire quelques confidences supplémentaires aux aventuriers. Le jeune Vaylhir est le fils d'un prêtre puissant habitant un vaste domaine au sud de Sequaloris, sur la route de Thokora. Le capitaine a reçu une missive par pigeon voyageur lui recommandant de trouver une escorte pour le jeune homme. Le parchemin insistait sur le fait que les miliciens embauchés devaient faire preuve du plus grand sérieux. Si malheur arrivait à son fils, Vaylhir-père saurait retrouver les coupables et les punir. Le marin tarkeshite répondra volontiers à certaines questions des

aventuriers : à sa connaissance nulle menace ne pèse sur le jeune homme. Aucun incident particulier ne s'est produit pendant le parcours maritime. Bref la mission, bien payée, semble de tout repos. L'érudite, comme l'appelle le vigoureux marin, n'est qu'une femmelette. *"Ferait mieux de descendre un peu la tête de ses étoiles, et de faire plus attention là où il pose les pieds. Pas sympathique le gaillard ... nous prend tous pour des imbéciles. Pas la peine de le conduire aux filles ! (rire gras du capitaine). Mieux vaut pour vous prendre la route de Sequaloris demain dès l'aube ! Avec les bronzes que je vous donnerai vous prendrez du bon temps plus tard !"*

La route de Dhakos à Sequaloris est très fréquentée. Les caravanes s'y pressent, surtout lorsqu'un ou plusieurs navires ont accosté dans les ports de la côte. Une semaine environ après le déchargement des cargaisons, de longues files de mules se pressent sur la route mal pavée, et il devient difficile de trouver logement dans les auberges. De nombreuses bandes de truands connaissent bien ce phénomène, et il n'est pas rare que des attaques se produisent au cœur des collines sauvages, dans les périodes d'abondance. Le capitaine expliquera volontiers tout cela aux aventuriers, et leur conseille de devancer les caravaniers. Ils trouveront le chemin désert, les auberges accueillantes, et courront beaucoup moins de risques que s'ils attendent les marchands.

Les premiers jours du trajet se dérouleront sans événements notoires. La piste traverse une région verdoyante mais monotone, et le jeune étudiant n'est guère enclin à la conversation, sauf si on lui parle d'astronomie, de voyages ou de cartographie. Femmes, alcool, plaisirs de la table, sont des sujets qui l'indiffèrent complètement. Il finira même par devenir relativement méprisant si ses compagnons s'étendent trop sur l'un de ces sujets. Marcheur entraîné il imposera à ses accompagnateurs un rythme relativement rapide. D'autant plus qu'il semble pressé de rejoindre l'université. Il ne parlera guère de son père, qu'il a pourtant quitté il y a deux ans. Il doit le revoir à la lune montante au temple d'Arkyn à Sequaloris. Vaylhir et son père sont tous deux des adorateurs de la Loi.

Si les PJ se déplacent à pied (le capitaine de la galère ne leur fournira pas de chevaux s'ils n'en ont pas), il leur faudra entre quinze et vingt jours de marche pour atteindre Sequaloris. Les événements dont le récit commence ci-dessous, se produiront le

dixième jour du trajet, dans une zone faiblement peuplée, au milieu des collines. L'orage menace, et il reste bien quatre heures de marche au groupe pour atteindre l'auberge suivante sur le trajet.

OU PRESQUE !

Au détour du chemin dans un petit vallon isolé, les marcheurs sont attaqués brutalement par une meute hurlante de créatures abominables. Un vieux guerrier expérimenté, ou mieux un personnage versé dans l'art de la magie ou les connaissances religieuses, identifiera ces sortes de loups à têtes de vautour, comme étant des chiens chasseurs du Dharzi. Les PJ n'auront guère le loisir de disserter car l'attaque est violente. Les monstres semblent décidés à ne pas faire de quartier et se jettent sur le groupe avec un maximum d'agressivité. Si l'affrontement tourne en leur faveur, ils attaqueront sans trêve jusqu'à élimination totale des PJ et de leur protégé. Au contraire si les aventuriers semblent prendre l'avantage, et réussissent à se défendre convenablement, ils abandonneront rapidement le terrain. Quelques minutes après le début du combat, les PJ entendront des cris perçants en provenance des fourrés un peu plus loin au bord du chemin. Une fois débarassés des chiens, ils découvriront une jeune femme, extrêmement belle, habillée en cavalier, qui se terre derrière un buisson. Elle semble complètement terrorisée par ce qui s'est passé. Tout autour d'elle les PJ retrouveront quelques restes humains affreusement déchiquetés. Ce sont dit-elle (mais elle n'insistera pas trop là-dessus) les restes de ses trois compagnons qui ont été massacrés par ces créatures infâmes. Tous quatre se rendaient chez son père, qui habite dans le voisinage, lorsqu'ils ont été attaqués par la meute hurlante. Ses compagnons n'étaient pas assez forts pour résister ... en tout cas beaucoup moins que ses libérateurs. En apparence, elle frémit encore en pensant au sort qui aurait été le sien si les monstres n'avaient pas été mis en fuite.

Elle frémit encore plus en jaugeant du regard les hommes valeureux qu'elle a en face d'elle. Sur lequel va-t-elle jeter son dévolu ? Les dés du destin le diront. En cas d'échec elle se rabattra sans hésiter sur Vaylhir, et le MJ aidant, elle réussira à coup sûr. Les PJ semblant protéger tout particulièrement ce charmant jeune homme, il deviendra vite une cible privilégiée pour ses manigances. Il est si difficile de résister à un démon de désir. Surtout lorsque celui-ci dispose à la fois du charme, de l'intelli-



gence et de la cruauté nécessaires. La mission confiée par Loshimé est accomplie. Le premier groupe croisé sur le chemin n'était pas le bon. Ses chiens fidèles l'ont bien montré. Ce groupe-là par contre doit présenter les aptitudes requises par le maître tout puissant. On ne met pas facilement en fuite une meute de chiens du Dharzi. Il ne reste plus qu'à conduire le groupe à la tour de Loshimé et le vieillard puant lui rendra sa liberté.

CHANTAGE

Loshimé se montrera accueillant à l'égard du groupe, et se confondra en remerciements pour le sauvetage de sa "fille unique". Il proposera volontiers l'hospitalité pour la nuit, et servira à ses convives un repas plantureux, arrosé de vins capiteux. Très "paternel", il se moquera quelque peu des oeillades lascives que sa fille, la douce Shu'ma, adresse sans cesse au jeune étudiant. Celui-ci semble particulièrement sensible au charme de la jeune femme (il n'est pas le seul d'ailleurs, et quelques pointes de jalousie peuvent mettre un peu d'ambiance pendant la soirée). Vers dix heures les deux tourtereaux disparaîtront de la salle. Toute tentative "d'escorte" serait jugée particulièrement inconvenante à ce mo-

ment-là. Loshimé proposera aux PJ une chambre confortable dans le bâtiment attenant à la tour. Quelques servantes accortes accepteront même volontiers de réchauffer leur lit s'ils le souhaitent. Les événements se déroulent de cette manière si les PJ acceptent de jouer le jeu de leur hôte. Ils le feront d'autant plus volontiers que la première auberge est loin, et que depuis leur arrivée à la tour, la nuit est tombée. D'ailleurs, le MJ doit se rappeler à ce moment qu'une meute affamée rôde dans les parages, et qu'une seconde attaque pourrait avoir une issue beaucoup plus meurtrière. Si les personnages sont trop méfiants, le MJ pourra jouer, le soir même, les événements prévus pour le lendemain matin.

Après une nuit bien calme (pour certains) tout le groupe se retrouve dans la grande salle commune au rez de chaussée de la tour. Il est temps de repartir si l'on veut atteindre Sequaloris dans les délais prévus. Tout le monde est présent, sauf Vaylhir, Shu'ma et Loshimé. Le repas est servi sur la grande table ronde et une servante conseille aux aventuriers de se restaurer sans attendre leur hôte. Et les ennuis commencent... Les portes de la salle sont bloquées de l'extérieur. Vaylhir ne paraît pas et l'inquiétude commence à poindre. La

voix de Loshimé s'élève alors dans la salle, bien que le personnage soit invisible. Il est impossible de distinguer sa provenance réelle. *"Votre compagnon est victime de ses vices et de ses turpitudes et son corps connaîtra bientôt les tourments que réserve Chardhros à ceux qui ne le vénèrent point. Le corps de Shu'ma a repris son apparence véritable, et bientôt, je la libérerai de son serment et elle pourra jouir de l'âme de votre protégé, comme celui-ci voulait jouir de son corps. Inutile de le chercher, vous n'y gagneriez qu'un destin encore plus cruel que le sien. Les oubliettes de cette demeure sont peuplées de démons, et moi seul encore, puis garantir la survie du prisonnier des noires profondeurs. Vous n'avez qu'une chance de revoir votre ami vivant, c'est d'accepter la mission que je vais vous confier maintenant. Si vous refusez, ou bien si vous acceptez avec l'intention de me tromper, vous n'aurez plus aucun lieu où vous réfugier dans ce monde misérable."*

LES CHOSES SE COMPLIQUENT

"Je possédais une amulette fabuleuse, une émeraude du nom de Makhijan, mais une troupe de voleurs, des chiens de Tarkeshites, a abusé de ma confiance et me l'a

dérobée. A l'heure qu'il est cette perle de mon trésor doit être dissimulée dans un bouge infâme du quartier des mendiants à Sequaloris. Chardhos seul sait ce que ces gueux comptent en faire et je dois la récupérer au plus vite. D'autres affaires me retiennent ici, et c'est vous, misérables vermisseaux, qui allez faire preuve de votre courage en me la rapportant, ici-même, avant que la lune ne redescende. Sinon, votre compagnon connaîtra les pires tourments. Chaque jour de retard que vous aurez, il perdra une partie de son esprit, et son corps sera laissé en pâture à Shu'ma la douce."

Le discours se termine, sans que les PJ aient pu localiser leur interlocuteur. Quelques minutes de silence, un bruit sec au niveau des deux portes, les prisonniers sont libres. La demeure est déserte, et les PJ pourront l'explorer à leur guise. Les problèmes ne commenceront pour eux que s'ils découvrent l'entrée des oubliettes et décident de passer outre la volonté de Loshimé. Si les niveaux supérieurs au sol sont déserts, les souterrains sont peuplés. Le sorcier sait utiliser sa puissance, et ses capacités d'invocation ne se limitent pas aux démons de désir. La découverte de l'entrée des oubliettes doit être pratiquement impossible, et le MJ mettra en œuvre des barrières suffisamment efficaces pour que les PJ n'arrivent pas directement à la prison de Vaylhir. Nous en parlerons plus loin, en décrivant les différents bâtiments où les personnages risquent d'évoluer.

La solution "raisonnable" dans un premier temps, consiste à accepter la mission proposée par Loshimé. Abandonner Vaylhir risquerait de créer quelques problèmes aux PJ : ils auraient alors affaire non seulement au serviteur de Chardhos, mais également au père du jeune homme, prêtre non moins puissant (le MJ aura pris soin d'insister sur ce détail lors de l'entrevue avec le capitaine de la galère en début de partie). Par contre, une fois la mission acceptée, rien n'empêche les joueurs de choisir leur camp. En effet, Loshimé a quelque peu travesti la situation, et les aventuriers vont s'en apercevoir peu à peu, lors de leur enquête à Sequaloris. Ils ont mis le pied en effet dans une affaire des plus complexes.

LES FILS DE LA TOILE

Il y a bien une émeraude dans cette histoire, mais son propriétaire légitime n'est pas celui qui le proclame. Makhijan appartient à un prêtre du nom de Khaal ... Vaylhir, qui n'est autre

que le père de l'étudiant. Au moment de l'enlèvement, Loshimé, d'ailleurs, ignore totalement ce dernier fait, sauf si l'un des joueurs a mentionné le nom dans une conversation, et la capture du jeune homme n'est qu'une coïncidence. Pour plaire à la divinité qu'il adore, Loshimé a juré de s'emparer et de détruire la pierre verte consacrée à Arkyn. Il prépare son coup depuis deux ans, et s'est mis en rapport, pour ce faire, avec une troupe d'habiles voleurs, commandés par un mendiant du nom de Sa-Shu-Ki, d'origine tarkeshite. L'opération a eu lieu une dizaine de jours auparavant. Les malandrins ont réussi à surprendre Khaal Vaylhir, et à lui dérober son trésor, non sans perte d'ailleurs. Mais ils ont trahi leur employeur et au lieu de revenir à la tour, ils se sont enfuis à Sequaloris, avec l'intention, soit de vendre la pierre, soit d'exiger une rançon auprès du propriétaire. Loshimé a appris la chose par l'un de ses espions, et depuis il fulmine. Il a alors décidé de faire appel à un second groupe de malandrins, ou d'aventuriers, peu importe. Mais il a perfectionné son plan, pour ne pas être joué une seconde fois. En faisant appel aux créatures monstrueuses du Dharzi, il pouvait ainsi sélectionner des combattants suffisamment efficaces pour affronter la bande de Sa-Shu-Ki. En prenant un otage, il espère éviter le même désagrément qu'à sa première tentative.

De son côté, Khaal Vaylhir n'est pas resté inactif. Mais comme il attend d'un jour à l'autre le retour de son fils, et que surtout sa présence ne serait pas très bien perçue par les autorités de la cité, il a préféré confier la poursuite des voleurs à son assistant, un homme de Jharkor du nom de Svolova. Celui-ci est parti à la ville voisine, accompagné de 5 serviteurs fidèles. Son intervention doit être discrète cependant, pour la raison mentionnée plus haut : il ne peut compter sur l'appui de la milice, et doit agir à couvert.

La suite de ce scénario va dépendre des choix effectués par les joueurs. La vérité se dévoilera peu à peu à leurs yeux au fil des rencontres qu'ils vont faire à Sequaloris. Trois camps, d'une force équilibrée, sont en présence, et les PJ pourront soit en constituer un quatrième, soit se mettre au service de l'un des trois premiers.

CHASSEURS ET CHASSES

Pour que le Maître de jeu maîtrise bien la suite des événements, résumons donc les différents partis :

- **le volé** : Khaal Vaylhir, prêtre,

demeurant dans un manoir à une cinquantaine de kilomètres de Sequaloris, propriétaire légitime de Makhijan. Représenté dans la cité de Sequaloris par son assistant, Svolova, accompagné de 5 serviteurs bien armés. En cas de nécessité, il n'hésitera cependant pas à intervenir, pour rétablir l'équilibre. Il ne faut pas oublier que les prêtres de la Loi sont prêts à utiliser n'importe quel moyen pour parvenir à leur fin.

- **le voleur chanceux** : Sa-Shu-Ki, à la tête d'une bande de douze malandrins. Possesseur de l'émeraude, il s'est réfugié dans sa cachette, dans les sous-sols situés entre la rue des éperviers et la rue des épices, non loin du temple d'Arioch. C'est un combattant redoutable, mais aussi un habile diplomate. S'il peut avoir une entrevue pacifique avec les aventuriers, il leur proposera rapidement de s'associer à sa bande. Il est très connu à Sequaloris, et une enquête intelligemment conduite, dans les auberges mal famées, permettra rapidement aux PJ d'avoir des indications sur sa cache. Pour le plan et l'aménagement de celle-ci, voir le chapitre "description des lieux".

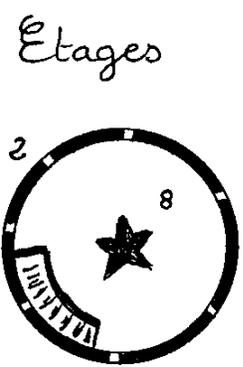
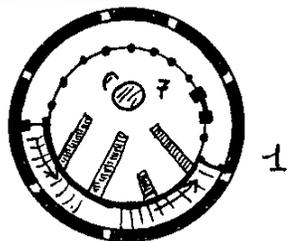
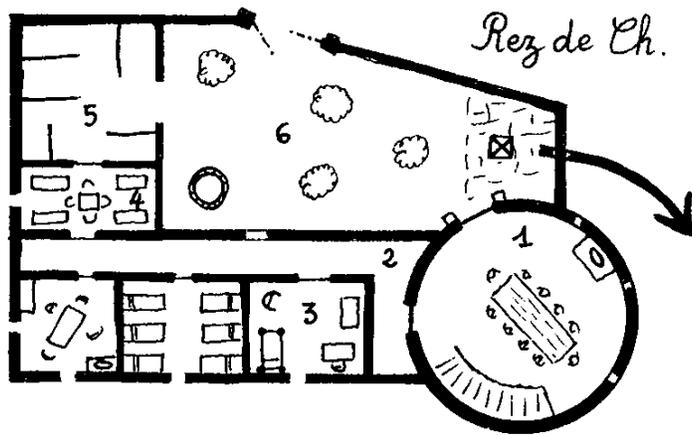
- **le voleur malchanceux** : Loshimé, serviteur de Chardhos. Nous le connaissons bien maintenant, puisque c'est à son service qu'agissent les joueurs. Inutile donc d'insister sur son cas.

Une quatrième force, neutre en principe, du moins au départ, est à prendre en compte : il s'agit de la **milice de Sequaloris**. Celle-ci interviendra rapidement en cas de troubles, et elle agira plutôt en faveur du deuxième ou du troisième camp. Khaal Vaylhir, serviteur de la Loi, n'est pas apprécié à Sequaloris, contrairement à Loshimé, et les lieutenants qui s'occupent des "affaires courantes" sont facilement corruptibles.

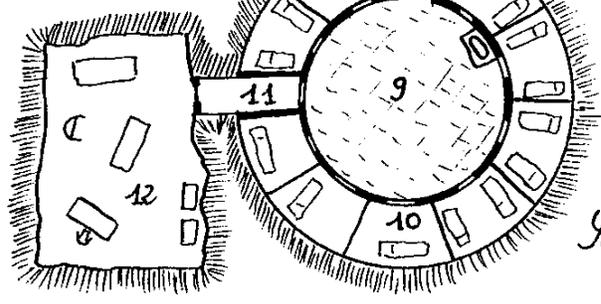
Je vais maintenant vous donner quelques indications complémentaires sur les différents lieux où les personnages vont pouvoir évoluer ainsi que sur les personnalités qu'ils seront amenés à rencontrer. Nous envisagerons ensuite les différents dénouements possibles.

LE MANOIR DE LOSHIME

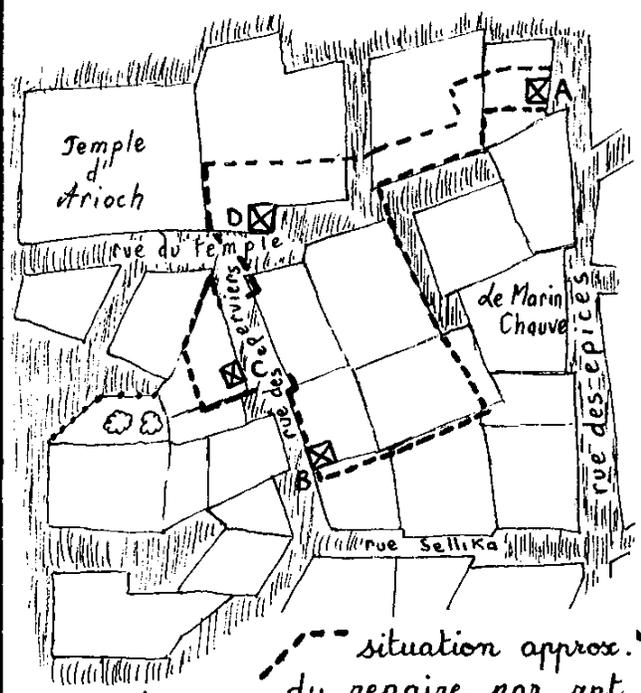
Avant de partir, très probablement bredouilles, les PJ voudront certainement se livrer à une exploration détaillée des bâtiments du manoir. Celui-ci se compose d'une tour de deux étages, et de deux bâtiments bas disposés en angle autour d'une cour fermée. Comme dit plus haut dans le récit, le manoir sera complètement désert le matin. Voici quelques indications sur les pièces :



Manoir
de
Loshimé



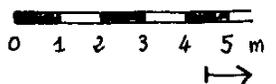
Sous-sol



Le repaire de La-Ihu-Ki

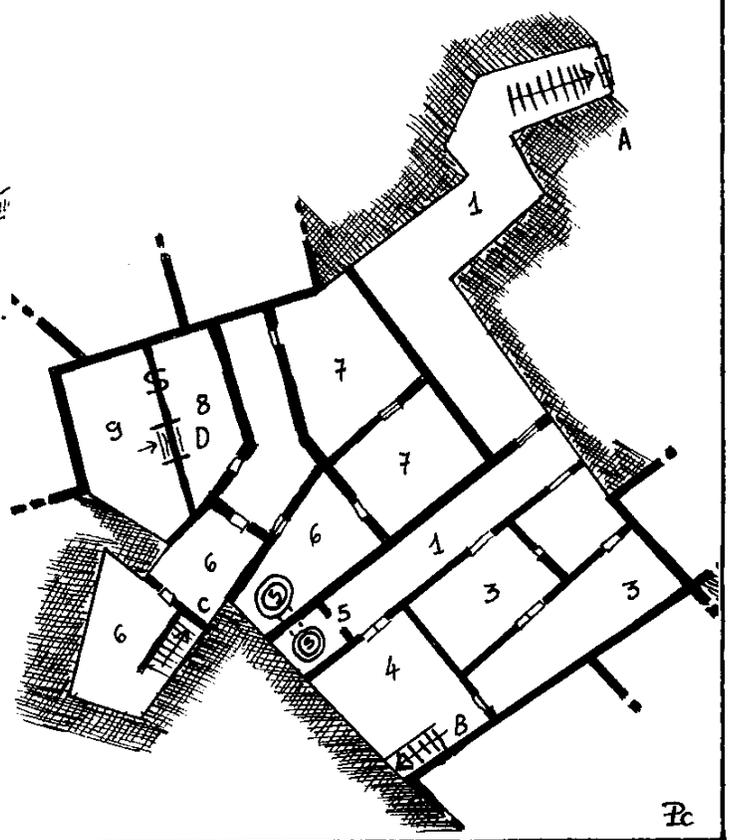
☒ entrées

--- situation approx.
du repaire par rpt
aux ruelles.



plan des caves

▨ sol plein



Pc

REZ DE CHAUSSEE

1 - Salle commune dans laquelle ont été reçus les aventuriers. Le mobilier comprend une grande table et des chaises, ainsi que deux coffres vides à l'angle d'une cheminée. Deux portes s'ouvrent dans cette pièce. L'une, la principale, donne sur la cour intérieure et l'autre, plus petite, permet de passer dans le premier bâtiment bas. Un escalier ouvert s'appuyant contre la paroi circulaire, permet d'accéder au premier étage.

2 - Couloir longeant le bâtiment bas.

3 - Chambre de Loshimé (en premier); elle contient un lit, un coffre à vêtements et c'est tout; chambre d'hôte (où se retrouveront les voyageurs); office. Rien de précieux dans ces trois pièces.

4 - Chambre des domestiques - ameublement très sommaire, paille sur le sol, porte donnant directement sur l'écurie pour le chauffage.

5 - Ecurie où six chevaux sont enfermés dans des boxes. Ils n'ont pas déserté leur poste. Loshimé sait parfaitement que les aventuriers risquent de les lui emprunter. Il sait très bien comment les faire revenir au bercail.

PREMIER ETAGE

Il n'y en a un que dans la tour. La **pièce 7** sert de bibliothèque et de salle de travail à Loshimé. L'escalier débouche sur une galerie circulaire, séparée de la bibliothèque par une cloison ajourée (arcades et fines colonnettes). Un personnage se déplaçant dans la galerie est donc parfaitement visible de la pièce centrale. Ces ouvertures permettent surtout de bénéficier de la lumière extérieure. Pour ne pas masquer les arcades, les rayonnages contenant les livres sont disposés en épis par rapport aux murs. Les PJ pourront trouver de nombreux livres de magie, et surtout de nombreux parchemins ayant trait aux différents cultes chaotiques, plus particulièrement à celui de Chardhros. Ils ne découvriront par contre aucune information particulière quant aux oubliettes ou à l'affaire de l'émeraude. Il n'y pas ou peu d'argent en ce lieu (quelques GB tout au plus).

DEUXIEME ETAGE

Salle des invocations 8. Voir le court récit en début de scénario pour savoir à quoi elle ressemble. La tour étant couverte par un toit pentu, il n'est pas possible de monter plus haut et d'accéder à une quelconque terrasse.

Une fois terminée cette exploration nos PJ n'auront toujours pas trouvé l'entrée des oubliettes, ni le moyen par lequel Loshimé s'est adressé à eux. Ceci est normal : il n'y a aucun

accès aux souterrains par l'intérieur des bâtiments.

LES SOUTERRAINS

L'entrée se trouve dans la cour. Un autre bâtiment s'appuyait autrefois contre la tour, du côté de la grande tour. Ce fait peut se remarquer de deux manières : d'une part bon nombre de grandes dalles de pierre subsistent sur le sol alors que le restant de la cour est plutôt herbeux, d'autre part, les pierres utilisées pour le mur extérieur n'ont pas la même apparence dans la partie qui touche à la tour. Il est fort probable cependant que le premier détail qui attirera l'oeil des aventuriers est la présence d'un puits dans l'angle des deux maisons basses. De plus à l'intérieur se trouvent des échelons métalliques un peu rouillés, mais utilisables. Certes la surface de l'eau est visible 4 ou 5 mètres en contrebas, mais ces échelons métalliques sont bien tentants ! Dommage car ils conduisent non pas à une découverte intéressante, mais à un péril épouvantable. Pour dissuader des curieux éventuels de se livrer à une fouille trop poussée de sa cour, Loshimé a logé trois shlabs dans le puits extérieurs.

Les shlabs sont des créatures chaotiques ayant l'apparence de crapauds énormes (dix fois la taille d'un crapaud normal - voir fiche de caractéristiques en fin de scénario). Ils peuvent respirer sous l'eau et hors de l'eau pendant quelques minutes (plus longtemps, ils s'affaiblissent peu à peu et meurent au bout d'une heure). Ils nagent très bien et sautent jusqu'à un mètre cinquante de haut s'ils disposent d'un point d'appui (au niveau de l'eau se trouve un rebord large de 30 cm permettant facilement à un humain de s'appuyer, ou à un slab de bondir). L'animal dispose sur la mâchoire supérieure de deux crochets ressemblant à ceux d'une vipère, et dès qu'il réussit à mordre, il injecte un poison type 4 provoquant une maladie genre choléra, mortelle au bout de 10 jours. Un antidote est disponible dans la bibliothèque du sorcier.

Pour ouvrir la dalle des oubliettes de l'extérieur, il faut découvrir un levier métallique qui débloque un contre-poids permettant d'escamoter la pierre. Ce levier est situé à gauche de la porte de la tour. Il fait partie de l'une des deux sculptures qui encadrent l'ouverture. La statuette de gauche représente un chevalier muni d'une lance de tournoi s'appêtant à rentrer en lice. Le bras du chevalier est mobile et il est possible de le faire baisser vers le sol. La dalle masquant l'entrée du souterrain s'abaisse alors légèrement, et il suffit de faire pres-

sion dessus pour qu'elle s'escamote complètement. Un escalier très raide s'enfonce dans le sol, et après un virage sur la droite conduit à une grande pièce circulaire située exactement dans les dessous de la tour. Voici quelques précisions sur ce que les aventuriers découvriront au péril de leur vie.

Salle 9 entièrement vide, à l'exclusion de deux démons de combat qui ont été invoqués par Loshimé. D'apparence humanoïde ils sont d'une taille redoutable, mais heureusement d'une intelligence trop limitée pour pouvoir se polymorpher. Ils ont pour mission de tuer tout être qui pénétrerait dans ce lieu sans être accompagné du maître. En cas de fuite des visiteurs, ils ne dépasseront pas les premières marches de l'escalier car ils sont attachés à cette pièce. C'est ici que se trouve le dispositif permettant à Loshimé de s'adresser à ses visiteurs se trouvant dans la pièce 1. Il s'agit simplement d'un conduit débouchant derrière la plaque de feu de la cheminée en dessous. L'acoustique très particulière de la pièce supérieure donne aux voix une consonnance étrange et empêche de déterminer leur provenance exacte.

Tout autour de cette salle 9, se trouvent des cachots dont les portes sont fermées par des verrous extérieurs. Quatre d'entre eux sont occupés : dans le premier se trouve Vaylhir, dans le cachot voisin la démons Shu'ma, et dans les deux derniers, en face, deux jeunes esclaves destinées à être sacrifiées lors des prochaines invocations. Vaylhir ayant absorbé un narcotique ne sera en état de répondre à aucun appel extérieur pendant au moins 48 h. Quant à Shu'ma, son humeur laisse grandement à désirer !

Loshimé dispose d'un refuge personnel à ce niveau : il s'agit de la **pièce 12** dans laquelle il s'est aménagé un petit laboratoire souterrain. On y accède par le **couloir 11** qui peut éventuellement se transformer en prison. Le mécanisme de verrouillage des deux portes se trouve en effet à l'intérieur de la pièce 12 sur la porte. Ce mécanisme ne déclenche que le blocage des serrures et pour qu'il fonctionne il faut que les deux portes du couloir soient fermées. S'il réussit à fermer son piège, Loshimé tentera alors d'utiliser un narcotique.

Dans la **pièce 11** les aventuriers pourront faire plusieurs découvertes intéressantes s'ils la fouillent :

- un coffret contenant 100 GA et 20 PO, ainsi qu'une dizaine de topazes d'environ 15 à 20 carats.

- une statuette de Chardhros en ivoire.

- un grimoire contenant des formules rituelles d'invocation (vu le pouvoir de l'objet je laisse le soin au MJ de choisir en fonction des joueurs participant à l'aventure).

Notons que seule Shu'ma est liée à Loshimé par un anneau que celui-ci porte à l'index gauche. Les démons de combat disparaîtront dès qu'ils auront tué un visiteur autre que Loshimé.

A SEQUALORIS

Trois à quatre jours après être partis de la tour de Loshimé (s'ils ont "emprunté" les chevaux, le double sinon), les PJ arriveront dans la province de Sequa. Les collines s'espa-

cent peu à peu, et une riche plaine à blé remplace progressivement les pâtures et les forêts. Le dernier jour du voyage, enfin, la petite cité fortifiée de Sequaloris apparaît à l'horizon. Le MJ pourra insister quelque peu sur l'aspect esthétique des hauts murs de la cité se détachant, au soleil couchant, sur les hautes montagnes enneigées de Myrrhin (cliché MGM garanti !). Une animation intense règne aux différentes portes de la ville, et les voyageurs entrant et sortant ne sont pas contrôlés. Dès leur entrée par la porte est, dite porte de Dharijor, les nouveaux arrivants peuvent accéder au centre de la cité par une multitude de ruelles tortueuses et mal pavées. Toute une gamme d'auberge est disponible, suivant les

moyens du client. Les écarts de prix sont considérables entre les hostelleries luxueuses que l'on trouve, proches de l'université ou du palais seigneurial, et les tripots plus ou moins mal famés qui se bousculent dans les ruelles basses sous les remparts, ainsi que dans les quartiers pauvres proches du temple d'Arioch.

Ce sont pourtant ces derniers établissements que les aventuriers devront fréquenter s'ils veulent retrouver la trace de Sa-Shu-Ki. Celui-ci et ses deux principaux lieutenants se rendent fréquemment à l'auberge du "marin chauve", rue des épices. L'une des entrées des caves qui lui servent de repaire se trouve, dans la même ruelle, deux maisons plus loin



que le "marin chauve". C'est la sortie "officielle" de la bande, et elle est particulièrement surveillée. D'autres issues existent, plus ou moins secrètes (voir plan), dans la rue des éperviers. L'une des mieux dissimulées se trouve dans une des antichambres du temple d'Arioch. Sa-Shu-Ki bénéficie de la complicité de l'un des prêtres du temple, qui le renseigne volontiers sur les événements importants de la cité, en échange d'un lourd tribut payé à la divinité ou tout au moins à son serviteur.

Voici quelques indications relatives au plan du repaire des truands (voir plan pour les références). **L'entrée** la plus facile à trouver est celle de la rue des épices, **A** sur le plan. Il faut

noter cependant que la maison dans laquelle elle se trouve est un véritable arsenal. Il ne doit pas être possible de pénétrer par cette entrée sans affrontement. En cas de bataille, il faut signaler que les patrouilles sont nombreuses dans les rues de Sequaloris et que la milice prendra automatiquement le parti de la bande à Sa-Shu-Ki. Les voleurs feront tout ce qu'ils pourront pour donner l'alarme.

L'entrée B sert de sortie de secours du repaire pour les simples truands. Elle est peu utilisée en cette période. **L'entrée C**, plus facilement repérable par filature, est réservée au chef et à ses deux lieutenants. **L'entrée D** (au temple) n'est connue que de l'un des prêtres d'Arioch et du chef. Celui-ci l'emploie assez réguliè-

ment, toujours sous couvert d'aller faire ses dévotions au temple. Pour pouvoir l'emprunter, il faut accéder à la salle de préparation des rituels dans l'annexe du temple. Une porte dissimulée au fond de la penderie où sont accrochés les robes sacrées, permet de descendre dans une ancienne crypte par un escalier étroit taillé dans l'épaisseur de la muraille. Une fois en bas, il faut découvrir le mécanisme permettant de faire pivoter le pan de mur mobile communiquant avec le repaire du chef. Ce mécanisme est dissimulé dans le socle d'une vieille statue d'Arioch.

Le repaire souterrain est lui-même partagé en trois zones :

- **une partie commune** à toute la

bande, entrée par A et B

- **une partie connue seulement des deux lieutenants et du chef**, entrée par C

- **une partie connue seulement de Sa-Shu-Ki et du prêtre du temple**.

Les hommes de main connaissent seulement leurs entrées, et ignorent le moyen de passer de la première à la deuxième zone.

Les lieutenants connaissent ce passage secret, mais pas l'ouverture permettant de communiquer avec le sous-sol du temple. Sa-Shu-Ki connaît tout, bien sûr. Le système est donc assez solide sur le plan sécurité. Son seul point faible est l'émotivité du prêtre. S'il est inquiet ou menacé, il commettra facilement des erreurs. Une filature de ce personnage mettra sur la piste de l'entrée D à 1 chance sur 2 environ par jour de surveillance, alors que pour le chef, la chance de réussir ne sera que de 1 sur 4 environ (au MJ d'adapter cette indication au niveau de compétence de ses joueurs).

Le repaire est assez bien aménagé. Les caves de plusieurs maisons ont été reliées entre elles soit en percant carrément d'anciennes cloisons, soit en créant des ouvertures avec des mécanismes plus ou moins secrets. Par endroit subsistent dans les couloirs des tas de gravats provenant des démolitions. Sous les ruelles (rue des éperviers par exemple) ce sont d'anciennes galeries d'égout qui ont été élargies.

1 - **couloir d'accès principal**. Aucune protection, la maison en dessus est suffisamment gardée nuit et jour.

2 - **chambre des veilleurs**. 2 voleurs restent constamment au local, même pendant les expéditions, pour surveiller la marchandise. Mobilier : deux lits grossiers, quelques armes au mur, un coffre contenant une bourse avec quelques GB (une cinquantaine environ).

3 - **entrepôt** contenant des marchandises périssables, vin, lard, farine ... permettant à la bande de soutenir un siège de quelques jours.

4 - **salle de rassemblement**. C'est ici que les lieutenants ou le chef donnent aux hommes les consignes concernant les missions. Mobilier : une grande table rectangulaire, une douzaine de chaises et deux coffres remplis d'armes.

5 - une porte discrète mais non secrète au fond du couloir 1 permet d'accéder à ce **petit réduit** au centre duquel se trouve un puits permettant de vider les eaux usées. Les

hommes de la bande s'en servent fréquemment. Ils ne connaissent pas par contre le système des puits communicants. En appuyant de façon particulière à l'intérieur de l'une des pierres de la margelle, on provoque la sortie d'une série d'échelons métalliques encastrés dans la paroi du puits. En descendant alors une dizaine de barreaux on arrive à une **galerie latérale** dans laquelle on peut s'introduire facilement à quatre pattes. Deux mètres plus loin, cette galerie débouche dans un **puits** analogue au premier, dont la paroi est aussi pourvue d'échelons métalliques, mais fixes. En remontant on débouche dans l'un des **entrepôts 6** de la zone B du repaire. Le passage n'est pas très commode, ce qui explique qu'il ne soit pas utilisé intensivement. Quand on le connaît bien on peut cependant passer très rapidement de l'une à l'autre des deux pièces. Les échelons du premier puits s'escamotent automatiquement lorsqu'on passe sur une pierre bien précise du boyau dans un sens ou dans l'autre.

6 - **les entrepôts** de la partie B du repaire contiennent toutes les marchandises de valeur que possède la bande. Le MJ pourra les aménager à sa guise. Notons cependant que Sa-Shu-Ki n'est ni collectionneur ni recéleur, et qu'il écoule rapidement toutes les marchandises pour lesquelles il trouve preneur.

7 - **chambre des deux lieutenants de Sa-Shu-Ki**. Décoration nettement plus luxueuse. En plus du mobilier classique pour une chambre, tapis et tentures provenant de quelques coups de mains antérieurs. Dans un petit placard mural à porte de bois, chacun des deux hommes enferme ses valeurs personnelles : 5 GO, 200 GA, 200 GB à répartir.

8 - **chambre du chef**. Mêmes remarques que pour les chambres 7. Le placard mural est fermé à clé. Il y a trois serrures et une clé unique que Sa-Shu-Ki porte autour du cou. Il faut respecter l'ordre bas-milieu-haut, sinon le mécanisme ne fonctionne pas et un nuage de poudre blanche, à l'odeur très violente, tombe du plafond par une minuscule ouverture, sur la ou les personnes se trouvant dans une zone de 1 m² devant la porte : poison de classe 3 provoquant l'inconscience totale pendant 1d100 heures. Dans ce coffre mural se trouvent :

- 1 dragon d'argent mélnibonéen, et 20 GO

- l'émeraude de Makhija, objet de tous les tracas que connaissent les aventuriers depuis un certain temps. Sa valeur matérielle correspond environ à 30 GO, mais sa valeur spiri-

tuelle est immense pour un serviteur de la Loi.

- le levier commandant l'ouverture du passage conduisant en 9. Sa-Shu-Ki possède aussi quelques belles armes dans un ratelier mural. Certains aventuriers pourront être intéressés par son arc du désert qui est de toute beauté.

9 - **ancienne crypte**, sous-sol du temple. Aucun objet de valeur dans cet endroit qui ne sert que de passage. Il y a là quelques objets de culte endommagés. Le levier placé dans le socle de la statue d'Anioch permet d'ouvrir le passage vers 8.

LE MANOIR DE VAYLHIR

Il est situé à une cinquantaine de kilomètres de Sequaloris, sur la route de Thokora. Il est peu probable que les aventuriers aient à s'y rendre, je n'en fournis donc pas la description détaillée pour éviter de rallonger outre mesure ce scénario. Il s'agit d'une propriété de la même importance que celle de Loshimé et le MJ pourra l'aménager à sa guise. Il faudra simplement penser au fait que Vaylhir est serviteur de la Loi, et que son imagination n'a pas les aspects pervers de celle de Loshimé.

VERS LE DENOUEMENT

Il serait plus exact en fait de titrer "vers les dénouements" puisqu'ainsi que je l'ai indiqué plus haut, différents cheminements sont possibles pour les aventuriers dans ce scénario, fonction de ce qu'ils vont découvrir, mais aussi fonction de leurs valeurs morales personnelles. Quelques remarques sur les issues possibles et leurs conséquences.

S'ils réussissent à reprendre l'émeraude à Sa-Shu-Ki, ils pourront soit la rapporter à Loshimé soit la rendre à son propriétaire légitime. S'ils la donnent à Loshimé, celui-ci tiendra parole et libérera Vaylhir sans problèmes, surtout s'il n'a pas appris l'identité de son otage. Les PJ pourront donc escorter leur infortuné compagnon jusqu'à Sequaloris comme prévu, et toucheront la récompense promise par Jurg-Shan-Kaal, qui lui aussi est un homme de parole.

S'ils décident de la rendre à son propriétaire, cela compensera un peu la colère que celui-ci va avoir en apprenant que les escorteurs ont failli à leur mission. Vaylhir père pourra s'allier à eux pour tenter de délivrer son fils. De nouveaux développements sont alors possibles à ce scénario. Le MJ a suffisamment d'éléments en main pour les imaginer.

Suite page 32

IL ETAIT UNE FOIS ...

DE PARTHENAY A MORESTEL, VIA RENNES ET TOULON, LES AVENTURES D'UN DRAGON BALLADEUR



Le Festival Ludique International de Parthenay, du 10 au 19 Juillet : une exposition-vente de jeux de société variés, des animations multiples aux quatre coins de la cité, la première quinzaine des "Semaines de l'Hexagone", et quatre (!) jeux grandeur nature en une semaine, de quoi faire rêver un dragon qui a la bougeotte ! La municipalité de Parthenay avait décidé de faire les choses en grand cette année et de donner encore plus d'ampleur à cette seconde édition du festival. Que retenir de ce délire ludique : une foule d'images, pour sûr hautes en couleurs ... Depuis les braves vacanciers quelque peu étonnés du comportement bizarre de tous ces gens costumés errant dans les rues du vieux Parthenay, à la cérémonie du sacrifice rituel à Cthulhu, organisée tous les soirs par les joueurs du Château des Plans ... De l'ambiance rétro assez réussie du "Casino fantôme" installé pour l'occasion dans les anciennes halles, à l'enlèvement brutal qui eut lieu en plein après-midi au Palais des Congrès, à la grande joie de certaines créatures particulièrement perverses.

De l'exposition du palais des congrès, je ne dirai que peu de choses, si ce n'est qu'elle attirera un nombre plus élevé de visiteurs que l'année précédente. Certains participants regrettè-



rent qu'elle ne fut pas mieux intégrée à l'ensemble de la manifestation, mais les organisateurs prévoient déjà son installation en plein cœur de la ville pour l'année prochaine. Cartes Postales, jeux en bois, billards, jeux de sociétés divers côtoyaient le stand de votre dragon parfaitement radieux.

A quelques kilomètres du centre ville, au château des Plans, se déroulait le premier séjour des "Semaines de l'Hexagone". Pendant près de quinze jours, entre deux "Grandeur Nature", killers et tours de vaisselle animés, une trentaine de joueurs s'affrontèrent (sans violence rassurez-vous !) sur des jeux variés, sous la direction (sic !) et la haute compétence (toc !) de plusieurs animateurs déchaînés.

Le clou du programme était cependant constitué par les animations en semi-réel dans les vieux quartiers.

"Paradoxes", association dont nous avons déjà parlé dans nos précédents numéros, avait l'honneur d'ouvrir le ban des Grandeur Nature en proposant un voyage médiéval dans le fief du Seigneur de Parthenay. Pendant 24 h, les joueurs arpenteront ruelles et remparts, pour tenter de savoir qui, de Geoffroy de Parthenay ou de sa sœur jumelle Brunelle, avait réellement le droit de porter le titre de Baron du domaine. Le triste sire Geoffroy n'était en fait qu'un vil usurpateur, mais le parchemin qui légitimait le titre de sa sœur disparut en cours de jeu. Il fallut faire appel au "jugement de Dieu" pour régler cette question délicate et tout se termina par un duel spectaculaire sous les remparts de la ville. Plus d'une centaine de personnes participèrent à ce premier jeu qui se déroula dans la sérénité générale.



Une journée de repos et c'était le tour du "Fief du Dragon Diplômé" d'entrer en lice. L'aventure débuta dans un environnement "Cthulhu année 87 - FLIP", jusqu'au "transfert temporel" qui devait ramener les investigateurs en 1927. Un enlèvement public, une enquête longue et périlleuse, et de multiples rebondissements devaient marquer le cours de ce jeu. Le final prévu (utilisant de nombreux effets pyrotechniques) souffrit hélas d'un orage intempéstif (fallait-il voir là l'expression du courroux des Grands Anciens ?), mais de l'avis de tous on s'était bien amusé et c'était l'essentiel.

A la fin du festival deux autres jeux furent proposés. L'équipe des "Semaines" organisa une animation sur le thème du bien et du mal, de l'ordre et du chaos, où jeu de rôle et jeu d'échec se confondaient allègrement. L'association parisienne "Les nuits de Ludos" assura le final avec un jeu "post conflit nucléaire". Le Dragon n'était malheureusement plus là car il volait déjà à tire d'aile vers le midi, en direction du Fort Faron à Toulon.



A la fin de sa deuxième année d'existence, le Festival de Parthenay paraît avoir un avenir prometteur. Il reste cependant un gros travail à faire aux organisateurs pour lui donner son rythme de croisière et éviter certains flottements dans l'organisation (ne pas promettre plus que ce que l'on est capable de tenir).

Compte rendu de l'Open Sud 86 : une réussite - Compte rendu de l'Open Sud 87 : encore une réussite ... Jusqu'à où iront-ils ? Deux cent cinquante joueurs acharnés, et bon nombre de "sommités" du jeu, se retrouvèrent pendant 48 h dans le décor magnifique du Fort Faron. La récompense proposée au vainqueur du tournoi était, il faut le dire, d'importance : participation au GENCON de MILWAUKEE aux USA, offerte par TSR/TRANSECOM. De quoi pousser même les plus "lézards" à abandonner le bronzage sur les plages. L'organisation était impeccable, et nous tirons notre chapeau (drôle d'attitude pour un dragon redoutable) à Patrick VALVERDÉ, à Mr et Mme GARCIA du magasin LE MANILLON, ainsi qu'à tous les animateurs

de la rencontre. Nous signalons, pour terminer qu'une démo de jeu semi-réel était assurée par les joueurs de l'association ARIA (Asso du Midi spécialisée dans les GN). Les costumes étaient fort jolis, et les glorieux héros de la soirée eurent même l'honneur d'un passage sur TF1. Il ne nous reste plus qu'à attendre l'Open Sud 88, en sachant que cette rencontre est devenue l'un des grands moments de l'année ludique.

Nous bouclons ces lignes en plein milieu de l'effervescence qui règne au séjour ludique "Morestel-Kora" des Semaines de l'Hexagone. De Rennes à Morestel, on retrouve la même ambiance fantastique qui a fait le succès de ces rencontres : des joueurs "en manque", des maîtres de jeu acharnés. Un séjour plus orienté Wargames sur Rennes, une forte dominante jeux de rôle sur Morestel : on joue à "Judge Dredd", JRTM, "Légendes", AD&D, "Cthulhu", "Stormbringer", "Rêve de Dragon" ... et d'autres, la liste est longue ! On teste le déjà célèbre "Empire & Dynastie" mais également d'autres jeux très variés que les auteurs ont tenu à apporter pour l'occasion. Les animations diverses ne manquent pas : un "Highlander" à Rennes, deux semi-réels pendant le mois à Morestel, des killers, des vidéos, des crêpes ... là aussi, la liste est impressionnante. Nous avons reçu avec plaisir Denis Gerfaud, Duccio Vitale ... Les Semaines deviennent de plus en plus un véritable "bouillon de culture" ludique et une référence indispensable (combien de stagiaires n'a-t-on pas entendu prononcer des phrases du style "Tu te souviens à Mordelles en 85 ?" - NDA : Il va falloir créer un diplôme d'ancien combattant si ça continue).

Bref, j'espère que tous ceux pour qui l'été est une saison creuse dans le domaine ludique seront convaincus du contraire à la lecture de ces lignes. Si de nombreux clubs ont fermé leurs portes, on n'en a pas moins beaucoup transpiré derrière les paravents !

JOHNNY METAL

Il existe une dernière possibilité, que les PJ décident de marchander avec Sa-Shu-Ki et de s'allier à sa bande pour partager ensuite le butin. Le chef des voleurs acceptera volontiers cette proposition car lui s'est rendu compte qu'il avait pris beaucoup de risques en s'opposant aux deux sorciers. Il cherche comment se tirer du guépier dans lequel il s'est fourré et il acceptera volontiers de nouveaux alliés. Que le MJ sache bien, si les PJ choisissent cette voie, qu'ils seront alors pourchassés férocement par Vaylhir (doublement mécontent) et par Loshimé.

Note : Ce scénario pouvant suivre plusieurs trajectoires, et mettant aux prises plusieurs camps aux intérêts divergents est assez délicat à jouer. Il demandera au MJ un certain doigté pour éviter que le Chaos ne s'empare de la partie et de l'esprit des joueurs. Son défaut principal est aussi sa qualité essentielle, en ce sens que les PJ ne seront pas guidés pas à pas dans leur cheminement. Beaucoup de solutions choisies permettront au MJ de créer de multiples développements, et de transformer ce qui n'était au départ qu'une simple aventure, en une campagne pleine de rebondissements.

CARACTERISTIQUES DES CREATURES ET PERSONNAGES RENCONTRES

PERSONNAGES :

Jurg-Shan-Kaal (marin tarkeshite) :

FOR : 14 TAI : 12 CON : 14
INT : 11 POU : 9 DEX : 12 CHAR : 14
PV : 14

	ATT.	DOM.	PAR.
Gourdin	42 %	1d6	42 %

Lochimé (sorcier de Pan Tang) :

FOR : 10 TAI : 10 CON : 14
INT : 17 POU : 21 DEX : 10 CHAR : 15
PV : 14

	ATT.	DOM.	PAR.
Dague	45 %	1d4+2	45 %

Second rang de sorcellerie : contrôle élémentaires et démons inférieurs

Khaal Vaylhir (prêtre de Jharkor, culte d'Arkin) :

FOR : 9 TAI : 13 CON : 14
INT : 16 POU : 16 DEX : 14 CHAR : 11
PV : 15

	ATT.	DOM.	PAR.
Dague	40 %	1d4+2	39 %

Svolova (guerrier de Jarkor, premier serviteur du prêtre) :

FOR : 15 TAI : 12 CON : 16
INT : 12 POU : 8 DEX : 14 CHAR : 11
PV : 16

	ATT.	DOM.	PAR.
Epée longue	54 %	2d8+1d6	54 %
Javelot	44 %	1d8+2+1d4	44 %

Targe - Armure demi-plaque

Sa-Shu-Ki (voleur tarkeshite) :

FOR : 15 TAI : 11 CON : 14
INT : 17 POU : 13 DEX : 17 CHAR : 15
PV : 14

	ATT.	DOM.	PAR.
Arc du désert	49 %	1d10+2+1d4	49 %
Dague	59 %	1d4+2+1d6	59 %

Dissimuler : 76 %
Crocheter : 63 %
Déplacement silencieux : 60 %

Vaylhir fils (noble de Jarkor) :

FOR : 10 TAI : 13 CON : 13
INT : 15 POU : 12 DEX : 11 CHAR : 7
PV : 14

	ATT.	DOM.	PAR.
Dague	43 %	1d4+2	42 %

Lieutenants de Sa-Shu-Ki

(voleurs de Jharkor) :
FOR : 14 TAI : 12 CON : 15
INT : 10 POU : 9 DEX : 15
CHAR : 11 ET 8
PV : 15

	ATT.	DOM.	PAR.
Faucheur	40 %	1d6+2+1d6	40 %
Dague	50 %	1d4+2+1d6	50 %

CREATURES :

Chiens chasseurs du Dharzi (nombre : 8) :

Caractéristiques standard, voir livre du maître p 14

Shu'ma (démon de désir) :

FOR : 9 TAI : 11 CON : 8
INT : 15 POU : 21 DEX : 8 CHAR : 25
Objet de lien : bague

Premier guerrier démon :

FOR : 18 TAI : 18 CON : 20
INT : 7 POU : 7 DEX : 13 CHAR : 4

	ATT.	DOM.	PAR.
Griffes	38 %	1d6+1d6	
Hache de bataille	38 %	1d8+2+1d6	38 %

Armure plaque / Pouvoir spécial : vitesse

Deuxième guerrier démon :

FOR : 22 TAI : 21 CON : 19
INT : 10 POU : 12 DEX : 10 CHAR : 3

	ATT.	DOM.	PAR.
Cornes	42 %	2d6+2d6	
Cimeterre	42 %	1d8+1+2d6	42 %

Shlab (nombre : 3)

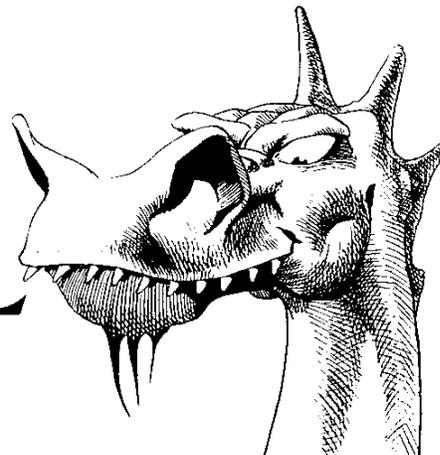
FOR : 6 TAI : 3 CON : 8
INT : 8 POU : 14 DEX : 16 CHAR : 4
PV : 8

	ATT.	DOM.	PAR.
Morsure	60 %	1d4+poison type 4	50 %

Note : les shlabs ont l'apparence de crapauds géants avec un cou d'une dizaine de centimètres. La tête a la forme générale de celle d'une vipère. La mâchoire supérieure est munie de deux crochets venimeux. L'animal se déplace hors de l'eau par bonds pouvant atteindre jusqu'à 1,5 m de hauteur. Il est excellent nageur et ne peut rester plus d'une heure hors de l'eau.

Paul Chion

COUP D'OEIL



QUOI DE NEUF DANS LES VITRINES ...?

ORIFLAM

RUNEQUEST III - Honneur à l'une de nos plus récentes et plus actives sociétés d'édition. Après le grand coup frappé avec la sortie de Stormbringer, un deuxième événement considérable devrait se produire à l'automne : traduction prévue en Novembre de **RUNEQUEST III**, version luxe, annoncée à un prix très raisonnable vue la description du produit. Si Oriflam maintient le standard de qualité atteint avec Stormbringer, cela promet.

COMPAGNON STORMBRINGER - Sont annoncés également à l'heure où nous bouclons ces lignes, le compagnon Stormbringer, disponible en Septembre, et un module pour ce jeu, "L'Octogone du Chaos".

ECRAN DE STORMBRINGER - Les fans d'Elric auront déjà pu se procurer pendant l'été dans leur boutique favorite, le superbe écran quadri pour le maître de jeu, accompagné d'un scénario original "L'Oeil de Straasha". Une face du paravent regroupe toutes les tables indispensables, l'autre face ne comporte qu'une seule grande illustration représentant Elric chevauchant un Dragon.

DEMONS ET MAGIE - Apparu en boutique également juste avant l'été, "Démon et Magie" supplément de 80 pages pour le même jeu, contenant de nouvelles aptitudes spéciales pour les démons (clairvoyance pour les démons de savoir, télépathie pour les démons de désir...etc...), de nouveaux objets magiques et de nouvelles créatures (feux follets, Seloroks...), et surtout deux modules importants. Le premier s'intitule "l'île du sorcier", et vous mettra aux prises avec le "Habnikav", un redoutable navire démon. Quant au second, intitulé "le cercle de velours", il vous conduira notamment dans le temple de Mardek, ainsi que dans de nombreux autres lieux étranges.

La sortie de **Runequest III** ayant été avancée par rapport aux prévisions, Oriflam a décidé de repousser la traduction de **HAWKMOON** (autre jeu tiré d'une œuvre célèbre de Moorcock), jusqu'au printemps prochain.

HEXAGONAL

Chez Hexagonal également, après une légère accalmie, le programme de rentrée paraît chargé. On nous annonce d'ici Noël :

- la traduction de **BREE** et **SHELOB'S LAIR**, modules pour **JRTM**
- la traduction de **HAUTES MER**, additif à la règle de base des **Trois Mousquetaires**

- l'édition d'un module original pour **BUSHIDO**
- la traduction du jeu sur plateau "**LAPINS EN FOLIE**"

- la distribution dans les magasins (en version anglaise) de **RIVENDELL** et de **ENTS OF FANGORN** pour **JRTM**, ainsi que d'une nouvelle série d'aides de jeu, compatibles avec **JRTM** ou **Role Master**, présentant diverses forteresses des Terres du Milieu, et de **LORDS OF MIDDLE EARTH T.II**, et ce n'est pas fini ! **SPACE OPERA** difficile à trouver dans certaines boutiques serait à nouveau disponible ...

- et pour terminer, la traduction - prochaine mais sans plus de précision - de **BATTLETECK**, jeu de chez **FASA**, pour lequel différents suppléments nouveaux en anglais seront également distribués (**Galtor Campaign**, module, et **Battleteck renforcement**, supplément robots).

LES ELFES

relancent également leurs productions pour la rentrée, après un ralentissement dû notamment à des ennuis avec leur imprimeur (We know this problem, yes Sir). Dès Septembre, vous trouverez en magasin **L'ARC ET LA GRIFFE**, règle de simulation médiévale fantastique pour figurines (avec une partie importante consacrée à la magie) et **LE SECRET SOUS LA MONTAGNE**, une campagne pour Féerie. Le jeu **KABBALE** et **LE MONDE DE GAHAN**, pour Féerie, sont repoussés à une date ultérieure.

SCHMIDT FRANCE

Peu de nouveautés spectaculaires en jeu de rôle à court terme, mais plutôt une politique de renforcement des terrains conquis :

- **L'OEIL NOIR** est un jeu dont on continuera à parler longtemps, puisqu'une nouvelle extension est en cours de traduction. Cette règle "avancée" devrait permettre à l'OEil Noir de toucher un public plus "adulte" que les versions précédentes.

- Après les quatre modules pour **CHILL** publiés au printemps, huit autres (oui vous avez bien lu "huit" !) sont en cours d'édition.

Cette politique nous paraît intéressante et devrait confirmer l'intérêt que de nombreux joueurs portent déjà à **CHILL**. Trop de jeux ne font en effet qu'une apparition trop fugitive sur le marché, les éditeurs omettant de traduire les extensions ou campagnes disponibles dans la langue de Shakespeare.

CROC Incorporated

FIGURINES BITUME (produites par **PRINCE AUGUST**) - Elles sont superbes. Vous pourrez déjà en trouver six dans vos boutiques favorites, courant Septembre. D'autres suivront régulièrement.

ANIMONDE - Du nouveau pour le début de l'année prochaine. Après **Bitume** et **Gore**, **Animonde**, un jeu tout beau tout neuf dont les démos sont particulièrement prometteuses (voir **INDISCRETIONS**).

COMPAGNIE DE L'OMBRE - module **Bitume** - Suite, fin, et réédition du début des chevaliers de l'apocalypse.

C'est tout ? oui ! C'est déjà pas mal non ?

JEUX DESCARTES

LEGENDES - Depuis la sortie de notre dernier numéro, sont disponibles en magasin :

- L'écran du Maître de Jeu, adapté à la série "Nouvelles Légendes"

- Un livret aide de jeu MJ/joueur, pour **légendes celtiques**, un autre pour **légendes de la table ronde**. Original, l'impression "tête-bêche", on lit dans un sens si l'on est joueur, on retourne la brochure pour connaître les infos réservées au MJ.

- Un module pour **La Table Ronde** intitulé **LES CHEVALIERS DE L'ORAGE**.

- Un module pour **Légendes et Premières Légendes** (Celtiques au départ ...), intitulé "**La malédiction de Cahir**". Ce scénario semble être le premier d'une nouvelle génération de modules **Légendes**. L'ambiance celte, puis table ronde, est constamment présente, et très bien rendue tout au long des pages. L'auteur, Stéphane DAUDIER, a été largement inspiré par un voyage en Irlande, et ceci explique sans doute le "réalisme" que l'on ressent au cours du jeu. La seule critique qui paraît formulable concerne la fin de l'aventure, laissée entièrement à l'initiative du MJ, ce qui pourrait bien dérouter certains maîtres peu expérimentés.

MALEFICES - Le module annoncé dans notre dernier numéro "**LA MUSIQUE ADOUCIT LES MEURTRES**" est maintenant disponible.

ROBERT LAFFONT

ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE - François Nédélec annonce pour Novembre, la sortie chez Laffont des règles avancées d'**Empire Galactique**. Vue l'importance de la "chose" il faudra pas moins de deux volumes pour contenir le total. On en reparlera en détail dans l'un de nos prochains numéros. L'avant-goût donné par le fragment publié dans le dernier "Casus" nous met l'eau à la bouche.

TSR/TRANSECOM

Alors le "Monster" ça vient ????

N.E.F./REVE DE DRAGON

Sortie en Septembre du "**Miroir des Terres Médianes**" N° 5. Celui-ci contiendra, selon l'habitude, un module et des règles additionnelles portant sur la musique et sur le jeu, et de nouvelles feuilles de personnage. Le module est intitulé "**L'Empire du Roi Joueur**". Il s'agit d'un scénario d'évasion : les joueurs vont devoir s'échapper d'un monde infernal, où ils n'auront même pas la possibilité de mourir pour se réveiller dans un autre Rêve. Très amusant pour le Gardien des Rêves, mais plutôt stressant pour les joueurs.

COMMUNIQUE CLUBS / CALENDRIER

DEPARTEMENT DE L' AISNE

Le PHENIX VERT, qui reçoit déjà ses adhérents chaque 3ème Samedi du mois au Syndicat d'initiative de Charly s/Marne, vous annonce qu'il vient d'ouvrir une nouvelle salle, "l'hyppocampe rouge", à Nogent l'Artaud. Vous pourrez ainsi rencontrer les responsables du club chaque 2ème et 4ème Samedi du mois au foyer des jeunes. Des avantages particuliers seront offerts aux nouveaux adhérents. Signalons également que de nombreux jeux de rôle sont pratiqués, ainsi que quelques wargames. Pour tous renseignements, téléphoner à Thierry, le soir après 19 h, les jours de classe, au 23 70 08 97.

CHAMALIERES, PUY DE DOME, 7-8 Novembre

L'association Jeux Chamaliérois vous propose pour le Week-End du 7-8 Novembre 1987, son 1^{er} trophée "Vercingétorix" antico-médiéval, de figurines à l'échelle 25 mm. Au vainqueur sera remis une statuette plaquée or représentant un cavalier Arverne. Ce trophée se déroulera à Chamalières pendant 48 H Non Stop. Quelques précisions techniques : Liste d'Armée de 1400 points, règle charge, budget conforme aux ouvrages du WRG. Inscription 25 F par personne. Pour tous renseignements complémentaires, ou pour avoir une fiche d'inscription, s'adresser à Mr Menguy François, 124 bis avenue J. Clausat, 63400 CHAMALIERES, avant le 20 Septembre.

TOULOUSE, 7 et 8 Novembre 1987

Les 7 et 8 Novembre 1987 se déroulera à Toulouse la neuvième convention de jeux de rôle Sup'Aero. Un tournoi regroupant les modules suivants vous sera proposé : AD&D niveau 7, Daredevils, Appel de Cthulhu, James Bond, Rêve de Dragon et MERP. Pour tous renseignements, écrire à : REMY Frédéric, Maison des élèves de l'ENSAE, Résidence II, chambre 353, 10 Av. E. Belin, 31400 TOULOUSE.

GUILDE DE BRETAGNE, PROGRAMME AUTOMNE

La guilde, toujours très active, annonce déjà les activités suivantes :

- Démonstration publique du club "Les Hussards d'Isengard" (Bruz) les 19-20 Septembre. Jeux de Rôle, jeu d'histoire avec figurines, et probablement un atelier costumes, animé par la guilde.
 - Jeu médiéval d'enquêtes et de négociations le Samedi 3 Octobre à Dinan durant la fête des remparts.
 - Avant la mi-octobre, inscription des participants aux championnats de France de Wargames (individuels et par équipes), la guilde organisant les sélectifs régionaux.
 - 12-13 Décembre à Rennes, démonstration publique organisée par "Enfer et Contre tout", "Les Hussards d'Isengard", et la guilde qui y tiendra congrès.
- Pour les démonstrations publiques, contacter les clubs concernés :
- "Les Hussards d'Isengard", Patrick GUINE, 13 allée des ronceraies 35170 BRUZ, Tél 99 59 67 54,
 - "Enfer et Contre tout", MJC, 9 rue de la Paillette, 35000 RENNES.
- Pour les autres activités, contacter la guilde.

LIMOGES, 7-8 Novembre 87

3ème Convention des jeux de rôle et de réflexion organisée par l'A.B.D.L. et la Compagnie Grise, avec la participation du magasin "La lune noire". La manifestation se déroulera au Palais des Bénédictins. Au programme, initiation et démonstration sur de nombreux jeux, tournois, concours de figurines peintes... Pour de plus amples renseignements, adressez-vous au magasin "La Lune Noire", 3 rue de la Boucherie, 87000 LIMOGES. Tél 55 34 54 23.

BOULOGNE-BILLANCOURT, 9-10 Décembre

Concours International de Créateurs de Jeux de Société organisé par la Ville de Boulogne Billancourt. Sont proposées les catégories suivantes : Jeux de lettres, de chiffres et de connaissance - jeux pour Juniors - jeux de société sur plateau et de stratégie - jeux de rôle - wargames. Chaque créateur désirant participer à la sélection devra faire parvenir son oeuvre complète (aucun additif ultérieur accepté) entre le 7 Septembre et le 31 Octobre 1987, à l'adresse suivante : 8ème concours d'inventeurs de jeux/Centre culturel, 22 rue de la Bellefeuille, 92100 - BOULOGNE-BILLANCOURT.

GUILDE DES FINES LAMES, LIEGE (BELGIQUE)

Notre revue est diffusée de plus en plus largement en Belgique, et nous commençons à recevoir des infos concernant les clubs actifs. La Guilde des Fines Lames est un club de la périphérie liégeoise, comportant une cinquantaine de membres actifs, et pratiquant de nombreux jeux de rôle. Pour les contacter, il faut vous adresser à Damien JACOB, 12 avenue du parc, 4920 - EMBOURG (tél 041/65 69 83.) La guilde compte ouvrir bientôt un nouveau local dans le centre de Liège et rappelle qu'il y a prochainement à Bruxelles un important Salon des Jeux de Réflexion, dans le cadre du Salon du Bricolage, et qu'elle y sera présente. Ce salon aura lieu au parc des expositions du 26 Septembre au 4 Octobre.

PROVENCE, COTE D'AZUR

L'Association Rôle Imagination Aventure (ARIA) regroupe de nombreux clubs de cette région intéressés par la pratique du jeu en semi-réel. Les clubs de l'ARIA organisent un jeu par mois, en moyenne, sur des thèmes variés, puisqu'on joue aussi bien en médiéval fantastique, qu'en SF ou en contemporain. L'ARIA s'est occupée cette année (comme l'année dernière) de l'animation du tournoi Sud Open de Toulon, au fort Farron. L'une de ses activités marquantes de l'été a été l'organisation d'un semi-réel de 3 jours dans le Larzac (avec chevaux et tout et tout), avec une animation dans le village de la Couvertorade. Lorsque nous les avons rencontrés à Toulon, ils préparaient un Bushido. Pour les contacter, écrivez à ARIA, quartier des Pins, 81, le Cytise, 13127 VITROLLES. Tél 42 79 72 80.

LIMOGES, 19 et 20 Septembre

Les 19 et 20 Septembre, la IIIème coupe de France de Jeu d'Histoire avec Figurines, période antique, aura lieu à Limoges. Outre l'épreuve reine auront lieu de nombreuses démonstrations. Entre autres : du jeu d'histoire avec figurine, période Empire, du deuxième guerre mondiale, des batailles navales, du Vietnam, et un tournoi de jeux de rôle avec démo sur Warhammer. Les gagnants seront récompensés par de nombreux prix. Cette manifestation aura lieu au Centre Culturel Social Municipal de Beaubreuil, route de Paris, 87000 Limoges. Pour tous renseignements, contactez Laurent MARIETTE, Tél 55 79 04 43.

PARADOXES, SEMI-REELS, PROGRAMME AUTOMNE

Les responsables de l'Association Paradoxes, spécialisée dans l'organisation de jeux de rôle en semi-réel, nous communiquent leur programme pour l'automne : 19 et 20 Septembre, un GN ambiance Tolkien, à Bouffémont (95) - 24 et 25 Octobre, un GN ambiance SF aux Mureaux (78). Contact : Paradoxes, 27 Bld Malesherbes, 75008 PARIS. Tél 42 66 56 00.

BOULOGNE-BILLANCOURT, 28/29 Novembre, 5ème TRIATHLON INTER-CLUBS

Le Samedi 28 Novembre 1987 de 14 h à 21 h et le Dimanche 29 de 11 h à 18 h se déroulera le 5ème triathlon inter-clubs des jeux de simulation, organisé par le FER DE LANCE et la Mairie de Boulogne Billancourt. Au programme :

- WARGAMES : LES AIGLES/CRY-HAVOC SIEGE

- BOARDGAMES : DIPLOMATIE/SUPER GANG

- JEUX DE RÔLE : Médiéval fantastique le Samedi (AD&D, REVE DE DRAGON, ou JRTM), Horreur le Dimanche (APPEL DE CTHULHU, MALEFICES ou CHILL). Il faudra présenter des équipes de 10 joueurs (2 joueurs de wargames, 2 joueurs de boardgames, 5 joueurs de jeux de rôle et un maître). Les organisateurs acceptent cependant les équipes incomplètes. L'équipe de jeu de rôle et le maître de jeu joueront sur les mêmes jeux. Le club gagnant recevra en plus du trophée, un micro-ordinateur de gestion. L'hébergement est gratuit pour les joueurs de province. Le droit d'inscription coûte 300 F et pour avoir d'autres renseignements, il faut contacter Catherine LEFEBVRE, 36 rue du Loup Pendu, 92290 CHATENAY MALABRY - tél (1) 46 31 04 05 ou (1) 34 86 17 46.

ROMANS (DROME) CLUB DE JEUX.

Si vous vous intéressez aux jeux de rôle et que vous habitez la région de Romans dans la Drôme, sachez qu'il vous est tout à fait possible de vous livrer sans complexes à votre passe-temps favori. Un petit nombre de joueurs convaincus se réunit régulièrement. le Samedi et le Dimanche, de 13 h 30 à 19 h à la MJC Robert MARTIN, 87 avenue Figuet, 26100 - ROMANS. Qu'on se le dise !

GAP - 12 et 13 Septembre - 2ème TOURNOI.

Venez jouer à AD&D ou à CTHULHU dans un cadre absolument superbe. Tous renseignements concernant inscription ou hébergement, en téléphonant au 92 51 06 30 de 17 à 20 h (et n'oubliez pas de demander Alain, sinon gare !).

PARIS DEFI RICHARD LE NOIR 17 et 18 Octobre

Au menu de cette manifestation automnale maintenant traditionnelle : les jeux de rôle les plus plébiscités, des wargames, Cry Havoc (avec la participation de Duccio Vitale), Diplo et bien sûr Super Gang puisque le tournoi est organisé avec l'appui de Ludodéfire, dans les locaux du journal L'Etudiant. Sachez aussi que la FNAC, France Culture, et Casus Belli soutiennent également cette manifestation. L'Espace Etudiant, 27 rue du chemin vert, PARIS.

GAME OVER

Personnages dans l'ordre d'entrée en scène :

Jean-Claude, animateur à l'antenne.

Raymond, un auditeur, chez lui.

Jean-Pierre, animateur à l'antenne.

Bertrand, animateur à l'antenne.

Madeleine, la femme de Raymond.

CROC, l'invité du jour.

Jean-Claude : bonjour à tous. Il est dix neuf heures passées de trente minutes. Vous êtes à l'écoute de RADIO-CANUT 102.2 Mhz. en votre compagnie pour GAME OVER jusqu'à vingt heures trente.

Raymond : c'est quoi cette émission ... Encore des intellos !!

J-C : bonjour Jean-Pierre, bonjour Bertrand. le sommaire de ce soir : les news, une présentation de jeu, un invité, notre jeu, le test de la semaine. Sans plus attendre une page musicale.

Réflexions Des Animateurs hors antennes : pour les news, on annonce le traditionnel retard de ... et de ...

- Tu as eu vent d'un nouveau jeu sorti cette semaine ?

- Bof, pas à ma connaissance ...

- Micro dans cinq secondes, silence.

Jean-Pierre : j'ai reçu cette semaine le n° 11 du DR. C'est pas mal, c'est pas cher et ça peut rapporter gros. Une rencontre est annoncée sur Lyon. Pour tout contact, téléphonez au 78 60 88 49. Un nouveau jeu de rôle devrait sortir sur la cuisine lyonnaise "litrons et gratons", avec un livret de règles avancées "saumon et dom Pérignon".

R : écoute Madeleine, une émission sur la cuisine, c'est pour toi.

R.D.A. : y'en a encore qui vont prendre ça pour une émission culinaire !

J-C : Jean-Pierre, as-tu fini avec les news ?

J-P : oui, tu peux envoyer une page musicale.

- Musique -

J-C : kiss me, kiss me, kiss me, des Cure.

R.D.A. : dans les news, tu n'as pas oublié de parler de GRAS-LIMARD, qui devait sortir une extension de PLEIN DRAGON ?

- Non, non. Tu confonds avec OR NI FLAMME qui sort la version française de SHORT STRINGER.

- Tu es vraiment sûr de ton info ?

- Ouais ouais.

- Micro dans cinq secondes, silence.

R : Madeleine, je ne savais pas que les curés chantaient maintenant ! Ça doit être pour le Jésus aid.

Bertrand : je vais vous parler ce soir d'Advanced Dungeons et Dragons ... Version française de la version anglaise du même nom : Advanced Dungeons and Dragons ...

R(poète) : Madeleine, ya une recette du goujon aux lardons laisse tomber ta vaisselle et ramène un papier et du crayon.

B : ...pour ceux qui ne connaîtraient pas encore la version française, je vous la conseille, c'est quand même plus simple à digérer.

J-C : avant notre invité, une plage musicale.

- Musique -

J-C : notre invité de ce soir qui nous vient de Paris. CROC, le monsieur qui a créé Bitume.

R : Madeleine, toi qui les rates toujours, ils parlent aussi des croque-monsieur.

CROC : ...skins ... destroy ... sang ... bécane ... enfoiré ...

J-C : merci CROC pour la présentation de ton jeu. Jean-Pierre, es-tu d'accord pour que nous lancions notre traditionnel jeu ?

J-P : oui, voici les trois questions : pour y répondre, téléphonez au 78 39 18 15. Radio Canut, 102.2 Mhz. Ce soir, à gagner, un autocollant, des fanzines, le n° 1 des Paladins des Troubles, le dernier numéro du Dragon Radieux, un Cassus Belli, le spécial initiation de Chroniques d'Outre Monde, le n° 7 d'Infos Jeux, le n° 2 de la nécropole de Ghozer. Tout ceci si vous répondez aux trois questions suivantes : premièrement : quel est le surnom de notre animateur préféré Jean Pierre ? Deuxièmement : qui est à la technique ce soir, et enfin la question reste posée, la barbe de Bertrand est-elle un postiche ?

R : tu vois Madeleine, ya une pub pour le pastich, sers m'en un avec deux glaçons.

Madeleine : le docteur t'a interdit l'alcool ...

B : ce soir vous avez été nombreux à nous appeler. C'est Benoît et François qui ont trouvé les bonnes réponses : le surnom de Jean-Pierre, c'était Grand Pas, à la technique Jean-Claude, la barbe de Bertrand est de bon poil. Maintenant une page musicale.

- Musique -

R.D.A. : il ne faut pas s'éterniser, il ne reste que cinq minutes, tu fais ton test sur quoi cette semaine ?

- Surprise.

J-P : j'ai testé pour vous : le pistolet de supergang sur des képis, le résultat est foudroyant. A peine ai-je tiré la première fléchette qu'ils me sont tombés dessus ...

J-C : merci Jean-Pierre, merci Bertrand, merci CROC. Il est vingt heures trente, juste le temps de nous dire "à la semaine prochaine, vendredi soir, 19 h 30 - 20 h 30, sur Radio-Canut."

- Générique de fin -

Ainsi se finit Game Over. Nos trois animateurs, impers et chapeaux mous, sortirent sous une pluie fine avec sur le visage l'air serein du devoir accompli. Ils étaient déjà en route pour de nouvelles aventures ...

Toute ressemblance et similitude avec les personnages existant ou ayant existé (niveau 4, 6 et 10, cf Advanced Lardons et Champignons) est absolument fortuite et totalement recherchée.

Bertrand, Jean-Claude, Jean-Pierre

"KHAZAD-DUM!"

Tel doit être notre cri de ralliement à nous tous, les NAINS. De trop nombreuses races jeunes tendent à vouloir nous écarter de cette place privilégiée qui doit être la nôtre. Les elfes, premiers nés, sont une pâle ébauche, les hobbits et les humains, de tristes copies, trop courtes ou trop longues, de notre race, image de la perfection. L'heure est venue de reconquérir le sceptre de la puissance ...

Aussi, il faut nous rassembler !!!

Que chacun de ceux qui appartiennent à la noble race des nains se fasse connaître ...

Nous nous regrouperons pour montrer cette force colossale qui a pu percer les montagnes et extraire les métaux précieux que tant de viles créatures se disputent si âprement.

Notre taille ne sera plus prétexte à de tristes boutades mais sera alors considérée comme mesure étalon.

Nos ennemis devront se soumettre s'ils ne veulent être écrasés par la formidable marteau brandi par toute notre nation ainsi réunie.

Nous, majestueux descendants de Durin Trompe-La-Mort, serons alors reconnus comme les puissants représentants de la seule et unique race, inébranlable et inexpugnable, que le monde soit digne de porter en son sein.

Le Dragon Radieux sera notre messager. Signalez-vous à sa vénérable sagesse.

FARLEN Orc-Fouleur.

INDISCRETIONS ...

ANIMONDE : Cruelle déception pour ceux qui espéraient que le passage de CROC dans l'Univers des jeux ne durerait qu'un temps, ou pour ceux qui pensaient que l'auteur de Bitume était incapable de se dégager de l'ambiance "destroy" de son univers post cataclysmique. Il y a du nouveau dans l'air, et la sortie de son jeu "Animonde" prévue pour le salon des JR 88, devrait à nouveau faire couler pas mal de bave chez les uns et d'encre chez les autres. Parlons un peu de ce que nous avons pu espionner sur ce jeu, lors des démos que l'auteur a faites pendant les semaines de l'hexagone.

Vous cherchez les "fils du métal" ? Domage, ni acier ni fer ouvragé dans ce nouveau univers. Vous comptez sur un "van" solidement équipé pour vous rendre dans les contrées sauvages ? Tragique, il faudra vous

contenter d'un déplacement à dos de tortue ou d'aigle géant. La gueule de votre voisin d'en face ne vous revient pas et vous crevez d'envie de l'éclater ? Catastrophique, bastons et meurtres inutiles sont fort mal reçus par vos congénères humains. Diantre, que tout cela est contrariant !

L'univers d'Animonde est plutôt anti-Bitume, le seul point commun étant le fait d'avoir à survivre dans un monde où les créatures qui vous environnent ne sont pas toujours très aimables. Un contexte "héroïc-fantasy" certes, mais dans lequel les rapports entre humains et animaux ont pris d'étranges formes. Les bestioles petites ou grandes sont attachées aux hommes par des liens télépathiques étroits et utilisées comme outils ou comme armes de chasse (et parfois de combat, en ultime ressort). Tous les rapports sociaux sont établis autour de ce phénomène. La société repose sur un tryptique chasseur-artisan-marchand. Le premier capture vivants

les animaux sauvages, le second "forge les outils", c'est à dire dresse les créatures, et le troisième les revend aux uns et aux autres en fonction des besoins usuels.

Tout cela est très cohérent. dépayse rapidement les joueurs habitués aux concepts des jeux médiévaux classiques, et ... donne envie d'en savoir plus.

Quelques mots sur le système de simulation : il reprend en partie celui utilisé dans Bitume, mais des caractéristiques et compétences nouvelles, correspondant aux besoins particuliers d'Animonde, ont été introduits. Le système de gestion des combats a été revu, développé, et semble d'ores et déjà bien rodé. Il faut cependant insister sur le fait que communication et séduction jouent un rôle beaucoup plus important dans les rapports des humains d'Animonde que la violence classique. Une affaire à suivre de près ...

YOLH le chasseur.

REVUE DE PRESSE

DU COTE DES PROS...

CHRONIQUES n°8 : Chroniques a adopté le régime bimestriel quasi-général, qui est, il faut le dire, dans l'état actuel du marché, plus facile à digérer, financièrement et laborieusement. Deux campagnes vous sont proposées dans le numéro de juillet, "La piste sanglante" pour AD&D, et "Dans les griffes d'Azatoth" pour Cthulhu. Les fans de "Trauma" ont pu découvrir un nouveau scénario "Angatze à la Rose", dans l'ambiance habituelle du jeu. Une ville orientale "Shalimar" est présentée aux lecteurs dans le cadre de la campagne AD&D. Bref un sommaire consistant, même si les jeux choisis comme support ne font pas preuve d'une grande originalité.

CASUS BELLI n° 39 : Deux personnages au regard très inquietant, sur la couverture, accompagnés du commentaire "tremblez mortels", voilà qui donne envie de se précipiter sur le sommaire pour voir ce que nous propose ce Casus estival ... Les deux jeux vedettes du numéro sont "Chill" et "Stormbringer", pour lesquels vous trouverez critique et scénario. Ajoutez à cela, outre le traditionnel scénario AD&D, un magnifique "batisses et artifices" consacré au village médiéval, et un "pré-view" de l'Encyclopédie Galactique, mélangez avec les rubriques habituelles, et vous aurez en mains un magazine équilibré et agréable à lire.

ET DU COTE DES AUTRES...

En ce qui concerne les fanzines, la pile est carrément énorme, et j'ai bien peur de craquer avant la fin. Je cite, sans aucun classement de mérite, comme ils sortent après avoir mélangé la série :

- **LES JARDINS DE FEA N° 4** pour lequel nous rectifions une boulette que nous avons faite dans le n° 10 concernant l'adresse. Pour obtenir le journal du Féathalion, il faut s'adresser au local du club et non à son président. Donc, l'adresse, c'est : Jardin de Fea - Club Féathalion - 99, rue de la muette - 78600 MAISONS LAFFITE. Et ça cause de quoi ? Eh bien des conséquences des chutes dans AD&D,

du jeu Bard's Tale sur Apple, y'a une rubrique Mega, des dessins, et un poème, et... c'est gratuit.

- **HYDROMEL N° 1**, "le fanzine qui dessoiffe", édité par le GOBELIN OPTIMISTE. Çui là, on a trouvé son titre super. En plus les gens qui le font sont très sympas (et les autres alors, y sont pas sympas ? note de l'auteur sur le texte de l'auteur NDASTA - mais si mais si mais on les connaît pas - Réponse de l'auteur à la note de l'auteur sur le texte de l'auteur RDANDASTA), et (nous gardons le meilleur pour la fin) y'a même une référence dans l'édito à ... URK soi-même. Donc c'est rien que du bon. Et pas gratuit, faut raquer - on peut même s'abonner. Mais c'est tellement rempli qui z'ont pas trouvé la place de marquer le prix et l'adresse du club. Heureusement URK s'est renseigné sur cette tribu méridionale et peut vous dire que pour s'abonner il faut écrire au Gobelin Optimiste, 3 rue Gourrier, 83000 TOULON.

- **WALTER PPK n° 4** - Un édito sur POF (BOF ? alias Price Of Freedom) avec lequel je ne suis pas d'accord - l'article de Pierre Rosenthal dans Casus me paraît pleinement justifié - une interview de Croc (qu'avait pas l'air très en forme ce jour-là) - la suite des plans de Bard's Tale - un scenar Rêve de Dragon - un solo en forme de donjon sans dragon - une feuille de perso en français pour Warhammer.

- **L'ANTRE DU DRAGON N° 3** - Là on en a déjà causé. Même format (A4) que Walter PPK, mais plus aéré comme mise en page. Au sommaire : Légendes des 1001 nuits, Rêve de Dragon, Squad Leader et une présentation de Wooden Ships & Iron Men. A peine fini de le lire, que le n° 4 tombe dans notre boîte aux lettres. Ciel ! Où vont-ils s'arrêter ? Voyons le sommaire : Scénarios Runequest, Légendes des 1001 Nuits, présentation de MERP et de Bitume, redécouverte (dans le grenier d'Oncle Willy) du jeu "Caesar's Legions". Abonnements : P. Campion, 22 rue du hameau, 75015 PARIS (Prix ?).

- **BROOS N° 3** - on en a déjà causé aussi. C'est un zine spécialisé Runequest. A recommander donc aux fans du jeu. C'est

épais (68 pages), ça coûte 17 F le numéro et on peut s'abonner - 4 numéros 85 F - chez Eric PELARDY, 62 rue d'Ambainvilliers, 91370 Verrieres le buisson.

Mama Mia Y'en a encore ! Mais où prennent-ils l'encre, le papier, et surtout le courage pour écrire tout cela ?

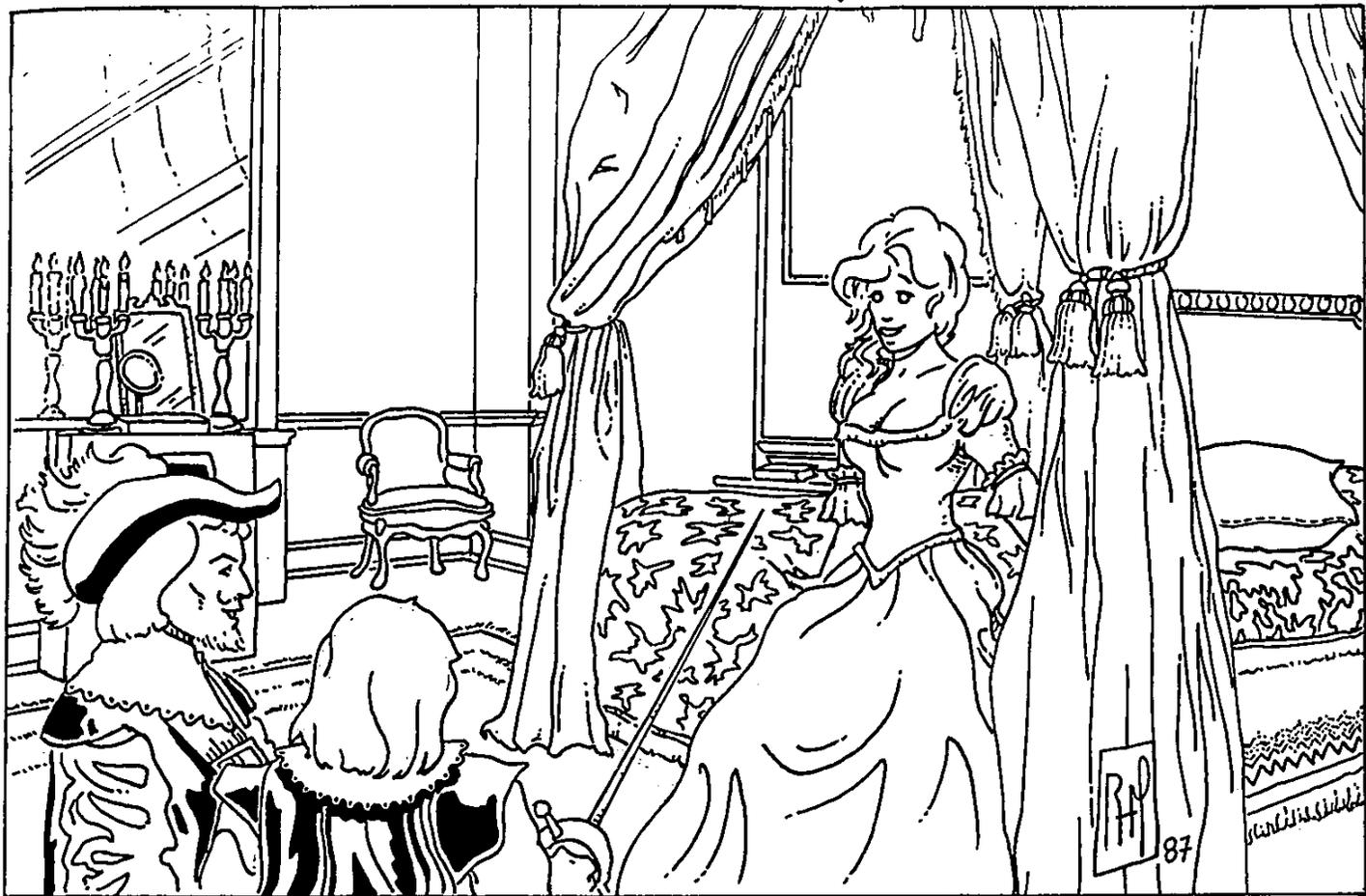
- **MELUZINE N° 2** - Un presque nouveau, réalisé par AMJ (éditeur de modules) et Belpégor Association (trust puissant dont nous reparlons plus bas). Y'a beaucoup à lire : des news très variées allant d'un bout à l'autre de l'immense galaxie ludique, deux longs scénars AD&D, le second étant adaptable à C&S (Chivalry & Sorcellery, inculte) et un cours de bidouillage informatique sur Apple. Pratique (ou hasard ?), toute la partie informatique du journal est imprimée sur papier gris, plus facile à repérer donc. Abonnement : écrivez à Hubert Tournier, 18 route de Bièvre, 78350 JOUY-EN-JOSAS. Le numéro coûte 15 F.

Je vous signale en passant l'existence d'un fanzine appelé "Le Pays Fantastique", qui fête sa première année de parution, et que vous pouvez vous procurer en écrivant à O. GOURDON, 29bis bld de Strasbourg, 94130 - NOGENT S/Seine (pour avoir plus de chances d'avoir une réponse, joignez un timbre à votre courrier !)

Voilà il ne me reste plus qu'à vous citer deux fanzines de diplo et de jeu par correspondance que certains d'entre vous connaissent peut-être déjà. J'ai nommé TRAHISON !, dont le n° 10 vient de sortir, ainsi que TRIUMVIRAT, qui en est, lui, au n° 28. Ces deux derniers titres ainsi que bon nombre de ceux que nous avons cités plus haut peuvent être également commandés au siège de l'association BELPÉGOR, Sébastien CROZIER, 119 rue Lecourbe, 75015 PARIS. Sébastien, que nous avons rencontré à Parthenay, est un des magnats de la presse ludique parallèle, et il fait un effort considérable en ce moment pour organiser la distribution et surtout la publicité de tous les fanzines de jeu.

Longue vie, et surtout longue sieste au rédacteur de cette colossale rubrique.

Le Palais De Velours



Un film de cape et d'épée, d'aventures romanesques suivant la plus pure tradition. Mise en scène par votre MJ préféré, d'après un scénario de votre humble laquais (enfin un modeste !). Avec dans les rôles principaux quatre à six personnages ayant déjà tourné quelques aventures avec succès.

Attention ! Tout aventurier doit sur le champ arrêter la lecture de ce scénario, sinon par la malepeste, qu'il soit foudroyé sur son séant, mordious !

Introduction : cette aventure va mener un groupe de personnages de haute volée à travers moult événements dont un mariage de Haute Noblesse, un tournoi de joute, deux bals dont un masqué, puis s'enchaîneront duels, attaque de gueux, rapt, poursuites, en bref maintes situations propres à tester le courage et la volonté des personnages ! Et tout ceci pourquoi ? Pour la meilleure raison du monde, pour la plus ardente paire ... d'yeux du vert le plus étincelant, pour cette magnifique chevelure dorée, pour ce charme unique, pour Mademoiselle Louise de Breteuil, bien sûr !

UN SCENARIO POUR "LES TROIS MOUSQUETAIRES"

Le MJ doit noter qu'il faudra au moins un personnage noble, voire jeune, beau, riche, célèbre, ou à défaut ayant le secret "Don Juan". Ainsi le scénario pourra se dérouler dans les meilleures conditions. Le début sera encore plus palpitant si deux personnages ou plus se disputent les faveurs de Melle de Breteuil, venant ainsi gêner la cour pressante du Comte de Breuil.

L'AVENTURE

Le mercredi 18 mars de l'an de grâce 1628 (ou autre !), les personnages nobles reçoivent une invitation de la part du Duc et de la Duchesse de Saint Aignan, conviant les personnages à assister aux festivités données en l'honneur du mariage de leur fils Michel de Saint Aignan et de Melle de Cinquedetta (Demoiselle de la Haute Noblesse Italienne), les 21 et 22 mars prochains, au palais de Saint Aignan,

en banlieue proche.

LE MARIAGE

Celui-ci débutera le samedi 21 à 10 h par une cérémonie nuptiale célébrée en grandes pompes à Notre Dame par l'Archevêque de Paris. Il y a foule sur le parvis et nombreux sont les grands nobles de la cour et des environs de Paris. On reconnaît là le Prince de Condé, la Duchesse de Chevreuse, le Duc de Choiseul et bon nombre de Grands du royaume. Mais qui donc est cette jeune beauté qui tient la traîne de Melle de Cinquedetta ? En effet, pour la première fois semble-t-il, les personnages remarquent la beauté de cette jeune inconnue. Elle est si belle et si radieuse que s'estompent autour d'elle la mariée, les allées de fleurs parsemant le parvis de la cathédrale, les suites princières et les atours miroitant de la noblesse présente. Seuls

subsistent les éclats dorés de la flamboyante chevelure qui encadrent, telle une aura projetée par le soleil renaissant, un si doux visage d'ange ... Mais à force de la contempler le temps a passé et la cérémonie est déjà finie.

Les carrosses se remplissent de leurs nobles passagers et un immense cortège se met lentement en route vers le Palais de Saint Aignan. Sous les vivats de la foule, sous le déluge des cloches de la cathédrale, il quitte Paris pour la province proche et bientôt les carrosses pénètrent dans les immenses jardins du Palais. Alors retentit la musique grandiose de l'orchestre royal. Jusque-là, une seule question tourne dans la tête de nos aventuriers : **mais qui est-elle ?** Ont-ils eu le coup de foudre ? Alors que les carrosses finissent de décharger leurs nobles passagers commence la Grande Parade des Chevaliers de l'Ordre du Roi, accompagnée par la somptueuse musique de Lulli ... Mais voici que de l'autre côté de la parade, les personnages entraperçoivent la toujours plus belle Demoiselle ... Cette fois-ci, elle est en compagnie d'un grand maigrichon qui semble assez pressant ... De nouveau, la parade la dérobe aux yeux des personnages.

La parade se termine à 14 h et la Demoiselle aux cheveux d'or a continué d'apparaître pour de courts instants et de disparaître à nouveau, mais toujours avec ce grand maigre accroché à ses jupons !

L'après-midi sera plus calme, la foule étant éparpillée dans les immenses jardins. Des tables longues de plusieurs dizaines de mètres ont été dressées et recouvertes de maints plats des mets les plus variés. Plusieurs petites troupes théâtrales jouent des pièces, comiques pour la plupart, des saltimbanques amusent grands et petits. *Des personnages de naissance pauvre mais disposant de la compétence Acrobatie pourront en faire partie.* L'air est chaud et ensoleillé, l'ambiance à la bonne humeur. L'on se promène à travers les jardins. Là, que voient les personnages ébahis ? Mademoiselle Ange-en-personne et son insupportable courtisan. Elle semble le supporter assez bien ...

A ce moment, Melle Villetard, ayant remarqué l'intérêt que portent les personnages à son amie, elle-même leur portant un non moins vif intérêt, leur propose de les présenter à Melle de Breteuil et à Mr le Comte de Breuil. Ceci fait, on assistera sans doute à un échange de propos aigre-doux entre les personnages et le Comte. Devant ce farouche combat de coqs, les deux demoiselles ne se mêlent à la discussion que par des rires cristallins !

Une suite de duels verbaux devrait s'enchaîner entre les personnages, séduits, et le Comte. Celui-ci essaie de rester courtois, au moins dans les limites de l'étiquette. Lorsque la tension

devient trop forte, il s'éclipse pour revenir un peu plus tard. Mais jamais il ne perdra de vue Melle de Breteuil. Celle-ci et Melle Villetard sont amusées par les personnages si ceux-ci se montrent de charmante compagnie, ce qui est fort probable : *elle* est si belle !

Les mariés ouvrent le Grand Bal en début de soirée, et la fête reprend de plus belle ! On notera une brève et tardive apparition du Cardinal de Richelieu (avec quelques gardes, c'est à ce moment que la marquise de Lavardin donne ses ordres à Bernajoux), venu présenter ses vœux et ceux du Roi. Vers minuit a lieu la clôture du bal avec un feu d'artifice, puis la Duchesse invite l'assemblée aux tournées de joute, vers seize heures le lendemain. Les Demoiselles souhaitent revoir les personnages aux tournois et les quittent avec de beaux sourires qui les feront rêver ...

Vers seize heures le lendemain, il y a de nouveau foule dans les jardins du Palais. Les personnages ont quelque mal à retrouver Melle de Breteuil et lorsqu'ils la revoient, c'est à nouveau en compagnie du Comte de Breuil (Grrr !).

A la nuit tombée s'ouvre le Grand Bal Masqué, en plein air, agréablement complété par un gigantesque buffet campagnard.

Enfin, vers quatre heures du matin, le Grand Feu d'Artifice est magistralement accompagné par l'Orchestre Royal et marque la fin des festivités nuptiales.

Alors a lieu le long départ des invités vers une ambiance plus privée. A ce moment, le personnage qui aura séduit Melle de Breteuil la voit lui jeter un dernier tendre coup d'œil furtif et laisser tomber son mouchoir en montant dans son carrosse. S'il se précipite pour le lui rendre par la portière, le personnage peut lui arracher un rendez-vous pour le lendemain soir, vers 10 h, chez lui ! Victoire ! Mais s'il ne l'a pas fait, alors le Comte tente sa chance. Cette fois, il outrepassa les règles de la bienséance et ne réussit qu'à prendre une magistrale gifle !

Lors du départ de la voiture du Comte, les personnages remarquent, si ce n'est pas déjà fait, que le cocher est un borgne. Peu après le départ du Comte, le personnage amoureux est provoqué en duel par Marco "le balafré", sur le champ, au clair de lune, car il a fini par excéder le Comte.

Ensuite, quel que soit le résultat du duel, les personnages se font attaquer sur le chemin du retour par une bande de larrons menée par Le Borgne : le Comte n'a pas pris de risque ! Le Borgne a dit aux larrons que les personnages étaient de riches Hollandais portant une fortune sur eux et il leur a donné un acompte de cinq Livres cha-

cun. Ils sont donc bien motivés. Le Borgne reste à l'écart et s'enfuit dès que le combat tourne mal. Il y a trois larrons pour deux personnages. Passée cette épreuve, les personnages peuvent enfin regagner leurs pénates tranquillement.

Dans la nuit, Melle de Breteuil confie son rendez-vous à Melle Villetard. Le lendemain, le Comte de Breuil, rendant une visite de courtoisie à la Duchesse de Saint Aignan, rencontre Melle Villetard en pleurs dans les jardins, et, en la consolant, se voit confier le rendez-vous du personnage amoureux et de Melle de Breteuil.

Durant cette journée, Melle de Breteuil ne peut être rencontrée car elle est occupée à honorer diverses invitations.

Le soir, des hommes de main du Comte, menés par Le Borgne, tendent une embuscade non loin de la résidence du personnage amoureux pour enlever Melle de Breteuil. Ils sont onze, quatre à cheval, six à pied, et Le Borgne. La petite voiture de Melle, aux armes du Duc de Saint Aignan, comprend un cocher et un garde qui ne peuvent opposer que peu de résistance face à l'attaque soudaine des vilains. Le MJ arrange l'attaque en fonction du lieu où habite le personnage amoureux. Depuis chez celui-ci, on entend quatre coups de feu successifs vers dix heures dix. Si les personnages se ruent sur les lieux, la voiture sera déjà repartie avec Le Borgne comme cocher et les quatre cavaliers comme escorte. Mais au milieu de la route, ils trouvent les corps des deux infortunés accompagnateurs de Melle. Aux alentours, les six hommes restant se dissimulent, avec pour instruction d'arrêter toute poursuite éventuelle des cavaliers. Dans ce cas, ils tireront sur les chevaux. Ils évitent à tout prix le corps à corps et lui préfèrent la fuite dans la nuit protectrice. Si l'un d'eux est fait prisonnier, il ne parlera que s'il est sûr d'être relâché. Il dira qu'il a été engagé par le borgne aux trois marques pour enlever une jeune fille, qu'ils ont été payés 10 Louis d'or chacun avec la possibilité d'en gagner encore plus plus tard ! La plupart ayant déjà dépensé leur argent en armes et habits neufs ne possèdent plus qu'une dizaine de Livres. Le cocher de la voiture est mort, le garde est évanoui avec une blessure sérieuse à la poitrine. Il reprend conscience deux heures après et confirme l'attaque d'une dizaine d'hommes dont un borgne. Il demande aux personnages de le ramener chez le Duc pour prévenir qui de droit. La Duchesse lance alors dans Paris et les environs de nombreuses patrouilles de gardes à cheval.

De plus, elle fait prévenir les Chevaliers de l'Ordre du Roi, qui se joignent

à la chasse. Mais la nuit ralentissant la mise à l'œuvre et les recherches, on n'aura des nouvelles que bien plus tard et les ravisseurs seront déjà loin.

Les personnages sont *invités* avec sévérité par la Duchesse à *se reposer chez elle*, le temps que les premières nouvelles arrivent. S'il y a des blessés parmi les personnages, elle leur fournira un bon chirurgien.

Vers onze heures le lendemain, une patrouille rentre et annonce avoir retrouvé la voiture au sud de Paris, vide ! le Comte, présent et "rendu malade" par cette disparition, fait allusion au rendez-vous de Mademoiselle avec le personnage amoureux et met en doute son innocence en se demandant à voix haute s'il n'aurait pas cédé à une violente passion et n'essaierait pas de se faire disculper en venant chez la Duchesse. Attention à la réaction du personnage : non seulement le Comte est un homme de Dieu mais en plus c'est un magistrat. Si le personnage va trop loin, le Comte n'hésitera pas à l'envoyer sous les barreaux avec l'aide de la garde, et de la Duchesse indécise. Il ne répondra à aucune menace ni défi et fera tout ce qu'il peut pour discréditer le personnage amou-

reux. Il faut noter que Le Borgne est revenu et a repris sa place de cocher du Comte. *Il faut lui compter - 2 à ses actions, à cause de la fatigue de la nuit.*

Les personnages peuvent être menés à la voiture par un garde ou y aller seuls. Elle est abandonnée, détellée, sur un sentier de sous-bois, non loin d'une route de province au sud de Paris, et à environ une lieue. S'ils la fouillent, tous les personnages peuvent tenter un jet de chance divisé par trois pour trouver un trousseau de petites clés finement ouvragées, coincées entre la paroi et la banquette. Si on interroge un serrurier sur ces clés, il les identifiera aisément comme étant l'œuvre d'un Maître serrurier espagnol réfugié en France parce que protestant, habitant à Marcoussis, un petit bourg au sud de Paris.

De plus, on trouvera sur le plancher et sous la banquette un gros mouchoir imbibé de somnifère puissant.

Pendant que les personnages sont encore occupés à fouiller la voiture, Bretouil/Bernajoux arrive sur les lieux et leur propose son aide. Il se présente comme cousin de Melle de Breteuil. Puis ce sera le tour du frère de la dis-

parue, en l'occurrence ... Melle Ville-tard, déguisée en mousquetaire ! Voir les fiches de ces deux nouvelles recrues.

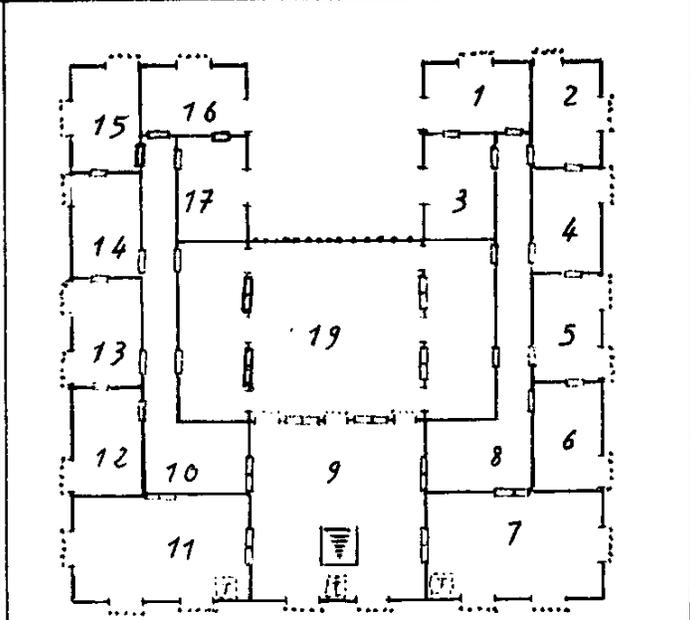
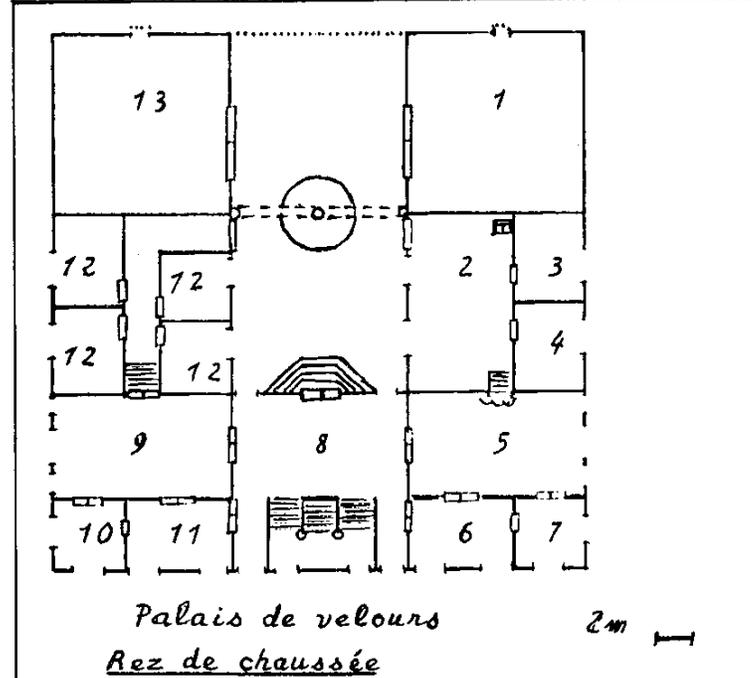
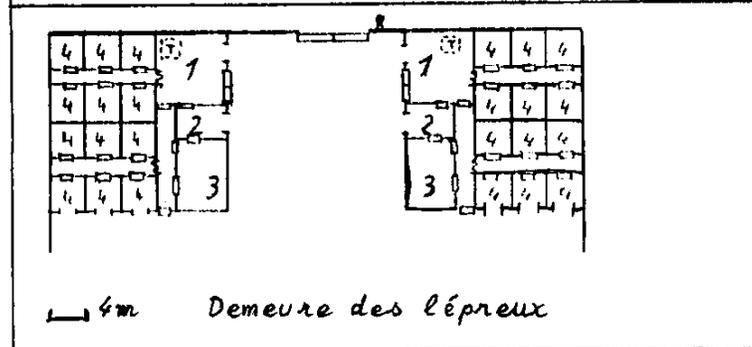
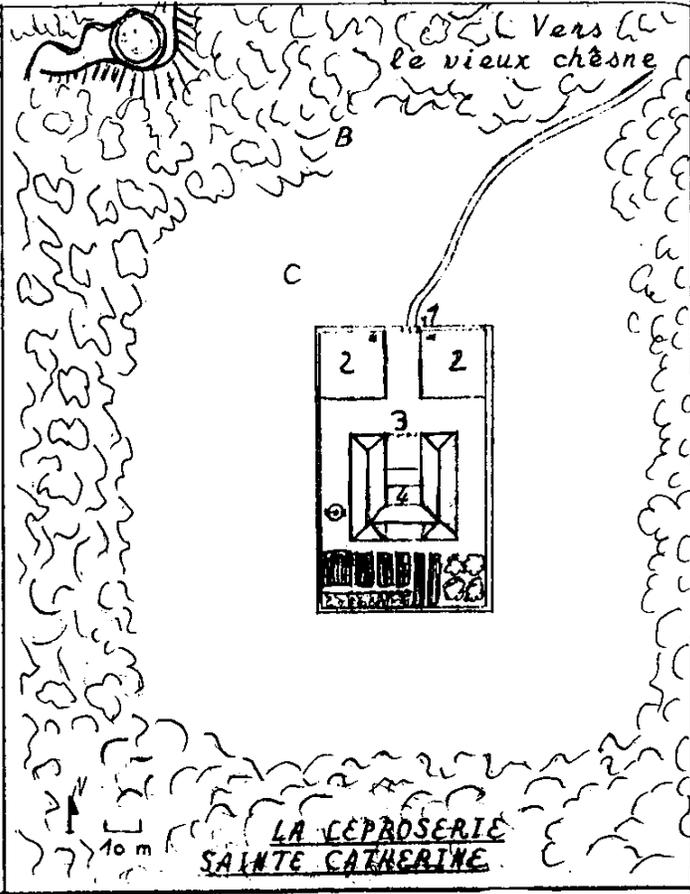
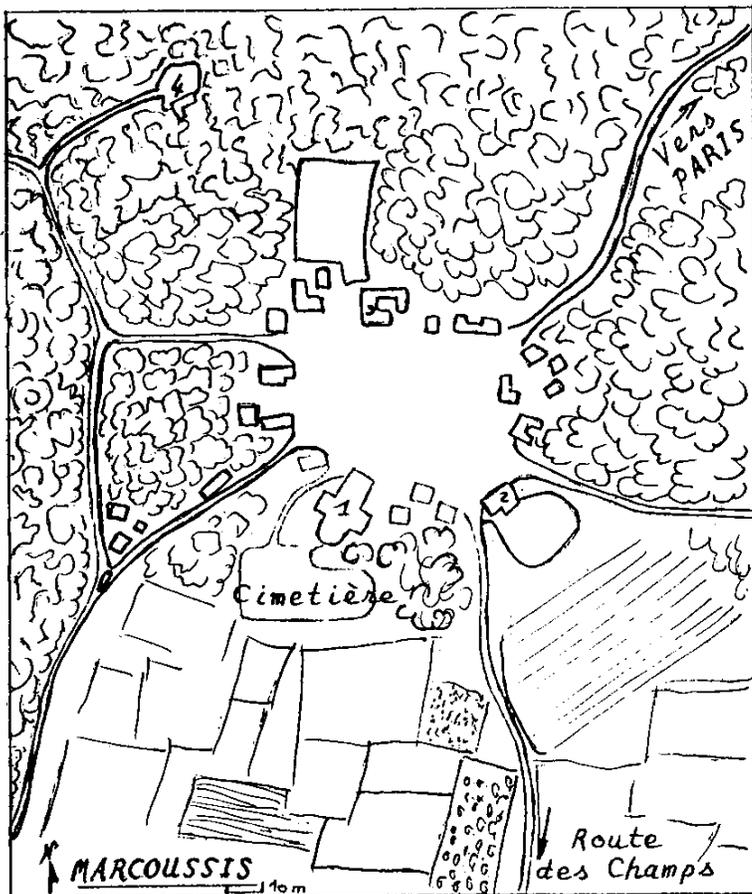
Sur le sentier on peut trouver les traces des chevaux d'attelage lancés au galop (ils sont dans une petite clairière plus loin dans le bois). On peut aussi noter les traces fraîches, parmi d'autres, d'une voiture plus lourde, et si un jet de pistage, d'esprit/2 ou de chance/3 réussit, que l'un des chevaux a un fer déformé (une piste !). Le MJ tiendra compte de la saison : on est au tout début du printemps, et les routes, encore boueuses, permettent de suivre aisément une telle piste (un jet de pistage à + 2 par heure, il y a beaucoup de croisés de chemins).

MARCOUSSIS

La piste mène les personnages, après quatre heures de cheval, aux abords d'un bourg nommé Marcoussis. Horreur ! Un marché se tient sur la grand-place, bondée de gens et de bêtes : les personnages ne peuvent plus espérer suivre les traces. Ils devront donc chercher des renseignements dans le village.

Les paysans n'ont guère d'indices à leur fournir. Au relai de poste (2), ils





- Legende:
- | | | | |
|-------|---------------------|------|-----------------|
| —○— | Porte | | Grille |
| — — | Double porte | —m— | Tenture, Rideau |
| —x— | Fenêtre | — — | Barreaux |
| ▲ | Escalier Ascendant | —o— | Colonne |
| ▽ | Escalier Descendant | —:— | Arche |
| ⊞ | Trappe au plafond | ⊙ | Fontaine |
| ⊞ | Trappe au sol | | |
| —•••— | Ballustrade | | |

pourront apprendre qu'un attelage de quatre chevaux est passé en trombe au milieu de la nuit. A la chapelle (1), on leur dira, s'ils posent la question, que le seul noble résidant dans la région est un chevalier anglais, Sir Crown, parlant très bien le latin, qui part souvent pour de longs voyages et ne met jamais les pieds à l'église, bien qu'il ne soit pas mal intentionné puisqu'il a transformé son château en léproserie (si, si c'est vrai !), la léproserie Sainte Catherine. Chez le Bourgmestre (3), celui-ci, très aimable, pourra donner les mêmes renseignements que le prêtre, et confirmera que le cocher du chevalier correspond au signallement du Borgne, si on le lui donne. Le serrurier espagnol connaît bien le chevalier anglais pour lui avoir fabriqué une grosse commande de fines serrures, petits cadenas etc. Il reconnaîtra sans peine le trousseau de clés qui sert justement à ouvrir ceux-ci. Il ne connaît pas l'adresse du chevalier mais pense que le Bourgmestre pourra la leur indiquer. Le curé ou le Bourgmestre peuvent en effet indiquer la route à suivre : "*Descendre la route des Champs pendant deux lieues, et à la fourche du vieux Chesne prendre à droite le chemin qui y mène direct.*" Sur ces chemins, un jet de pister réussi permet de retrouver la direction de la léproserie.

ARRIVEE A LA LEPROSERIE

A - Perchée sur un promontoire rocheux, une antique tour romaine en ruine domine les alentours et surtout la léproserie. La tour mesure environ 20 m de haut sur 10 de diamètre. Elle est vide et sans toit. Il y a quelques trous dans les murs, quelques meurtrières sur la hauteur, et au sommet quatre fenêtres sont disposées suivant les points cardinaux. De là-haut, on peut aisément voir l'intérieur de l'enceinte de la léproserie (1 à 4). Toutefois, pour accéder au sommet et donc passer par l'escalier mural intérieur, celui-ci n'étant pas solide il faudra réussir un jet de chance tous les cinq mètres de haut, ajusté suivant la méthode d'ascension. Un jet raté implique que la partie de l'escalier utilisée s'effondre et qu'il faut réussir un jet de dextérité pour éviter la chute, puis un nouveau jet de chance pour tester la partie réceptrice. Une chute occasionnera 1d6 PV généraux par cinq mètres de chute.

B - Les bois entourant la léproserie sont assez claisemés pour permettre le passage de cavaliers au pas.

C - Un découvert d'une cinquantaine de mètres gênera sans doute une arrivée discrète.

LA LEPROSERIE

1 - **L'entrée** est composée d'une double porte de madriers ferrés avec sur le côté gauche une lanterne, allumée par les lépreux chaque soir. Au-dessus de l'entrée est affiché : "*Léproserie*

Sainte Catherine. Homme du monde, passe ton chemin, Lépreux, fils de Dieu, ce lieu est ta demeure. Sir Crown." La léproserie est entourée d'un mur d'enceinte de 3,5 m de haut.

2 - **La demeure des lépreux** : plus basses que le mur d'enceinte, ces habitations ne peuvent être vues que depuis la tour. Toutes les demi-heures, un lépreux monte sur le toit pour voir si tout se passe bien à l'extérieur.

3 - **La cour** : le sol est en gravier. *Se le rappeler lors des avances discrètes.* Il y a un puits pour les lépreux et au fond un jardin potager. L'accès au "Palais de Velours" est interdit par une solide grille de 3 m de haut, en fer forgé doré, dont seuls Le Borgne et "Le Bossu" possèdent la clé.

4 - **Le Palais de Velours** : c'est une belle grande maison blanche à un étage. Toutes les fenêtres du premier sont protégées par de solides barreaux. On notera la présence d'une terrasse à demi-couverte au-dessus de la fontaine et de l'entrée du rez-de-chaussée.

DESCRIPTION DES LIEUX

La demeure des lépreux

1 - **Salle de séjour**. C'est par la trappe du plafond qu'ils accèdent au toit pour la surveillance.

2 - **Cuisine**

3 - **Réserve et cave**. Largement fournis en nourriture et vin.

4 - **Chambres individuelles**. Trois sont inoccupées dans la demeure Est.

Le Palais de Velours

Rez-de-chaussée.

1 - **L'écurie** : il y a là la voiture à quatre chevaux utilisée durant la nuit. Sous la banquette a négligemment été oubliée une des chaussures de Melle de Breteuil.

2 - **La cuisine** : bien fournie, c'est le lieu principal d'activité de Mme Bérurier. Elle est ici comme une lionne en cage, et ne supporte pas qu'on vienne y fouiner. C'est une horrible vieille mégère irascible ! Elle ne tolère que son bossu de mari, qu'elle maltraite et qui est le seul à la supporter.

3 - **La chambre de Mme Bérurier** : c'est un immonde cloaque !

4 - **La chambre de Mr Bérurier** : c'est propre et bien rangé. Ils font chambre à part, car elle ronfle horriblement, en plus !

5 - **Salle à manger** : il est notable qu'elle n'a rien de notable.

6 - **Petit salon coquet**.

7 - **Boudoir confortable**.

8 - **Le Grand Hall d'entrée** : au milieu est suspendu un superbe lustre en cristal.

9 - **Salle de réception** : bien meublée.

10 - **Cabinet de réception** : sobre et méticuleusement rangé.

11 - **Bibliothèque** : bien fournie. Œuvres de Machiavel, Néron, Borgia etc.

12 - **Chambres** : inoccupées et fermées à clé.

13 - **Réserve** : meubles inutilisés et réserves encombrantes : tonneaux, jambons...

Note : essentiellement fonctionnel, le rez-de-chaussée ne possède que très peu de décorations. Le mobilier est de qualité moyenne, sans fioritures. Seul signe de richesse, fauteuils et divans sont recouverts de velours rouge.

Premier étage

1 - **Chambre Bleue** : cette chambre est très bien meublée - lit à baldaquin, commode, paravent, table de toilette, table de chevet, armoire normande - et abondamment pourvue d'un grand nombre d'ustensiles de luxe : nacre, pierres précieuses, soirées, orfèvreries ... Mais le plus remarquable est le capitonnage systématique des murs, plancher, plafond, meubles, rideaux, etc, d'un velours bleu-roi. Il y en a partout ! Cette chambre est destinée à une future conquête du Comte.

2 - **Le nid d'amour bleu** : dépendance du 1, cette pièce est une sorte de boudoir, avec bon nombre de coussins et divans. Même style, même qualité d'ameublement, même couleur que la chambre. Cette pièce est censée servir de "nid d'amour" au Comte et à ses conquêtes, aussi est-elle très très confortable. On peut y trouver les œuvres littéraires du moment, destinées à faire passer le temps aux demoiselles allanguies lorsque le "don juan" n'est pas là ...

3 - **Chambre Verte** : elle est aménagée comme la chambre bleue, mais le velours est de couleur vieux-vert. Elle est habitée par une jeune gitane irrésistible. Elle n'est là que depuis six mois et elle est encore très agressive. Ses appartements sont tout chamboulés, déchirés, anéantis ...

4 - **Le nid d'amour vert** : comme le nid d'amour bleu, mais dans le même état que la chambre verte - et bien sûr tout en velours !

5 - **La Chambre Caramel** : identique aux autres chambres, mais de couleur caramel. Elle est occupée depuis deux ans par Marie-Louise de Gensiac, âgée de 19 ans et très mignonne. Son père serait comblé par son retour au foyer. Il est banquier et huguenot d'un RS6. Elle a pris son mal en patience et elle sait qu'un jour un Prince viendra ...

6 - **Le nid d'amour caramel**, est semblable aux autres nids d'amour sauf la couleur. Ici, tout est en ordre. Melle de Gensiac a rédigé un journal depuis peu après son arrivée et elle l'a dissimulé dans une doublure. Ceci pourra constituer une bonne pièce à conviction, au cas où le Comte devrait être jugé.

7 - **Le salon de correction** est prévu pour recevoir avec amour les jeunes filles qui ne sont pas sages. Il s'y trouve tout un tas d'instruments et de meubles dont la fonction est d'inspirer la peur ou la douleur : fouets, martinetts, cadenas, menottes, chaînes, etc, le tout de très belle qualité et souvent finement ouvragé. Le velours rouge est de mise en ces lieux et les volets intérieurs sont continuellement clos. La trappe permet l'accès au sous-toit.

8 - **Ce couloir** est tout recouvert de velours gris clair. Toutes les portes y menant sont fermées à clé. Les clés, œuvre de l'Espagnol, ne sont en possession que du "Bossu" et du "Borgne". Celui-ci les a perdues dans la voiture de Melle de Breteuil. Toutes les portes sont galonnées à la couleur de la pièce où elles mènent. Sur la porte menant à "7" est affichée en lettres dorées l'inscription "salon de correction".

9 - **Le Hall du Palais de Velours** est capitonné de velours blanc. Sur le mur en face de l'escalier se trouve en lettres d'or l'inscription "Bienvenues au Palais de Velours". Toutes les portes sont fermées à clé et renforcées.

10 - **Couloir** identique au "8". La porte menant à "11" a l'inscription "salon de punition" en lettres dorées.

11 - **Salon de punition.** Toute habillée de velours rouge, cette pièce rappelle aisément une salle de question de l'Inquisition et n'a rien à lui envier. (Gasp !)

12 - **Chambre du Comte** : velours rouge, or, noir et bleu. Quelques cravaches et autres cuirs traînent ici et là. Dans une commode fermée dont le Comte possède la clé se trouvent quatre écrins de velours noir, doublés de velours rouge, dans lesquels se trouvent un collier de perles avec un diamant, d'une valeur de 500 L chacun.

13 - **Salon du Comte**, de mêmes couleurs que sa chambre. Rien de notable dans cette pièce si ce n'est le titre de propriété du château et des 50 ha alentour, au nom de Sir Harold August Crown de Hamshire, une identité factice du Comte. Le titre est caché derrière un tableau accroché au mur, au-dessus d'un divan.

14 - **Chambre Grenat** : identique aux autres chambres, mais de couleur grenat, elle était réservée de longue date, et elle vient d'accueillir Melle de Breteuil. Effondrée au début de sa captivité, celle-ci a commencé à réfléchir à un moyen d'évasion. Elle pense qu'en atteignant le soustoit, elle pourra ensuite rejoindre le jardin et faire le mur. Elle a déjà tressé une longue corde à nœuds avec les draps de soie (c'est un scandale !), elle a ouvert ses menottes avec une baleine de son corset et peut les remettre à sa guise, et maintenant elle œuvre à l'aménagement d'une sortie à travers le plafond capitonné depuis le baldaquin de son lit. Elle est en bonne voie pour finir

durant la nuit ! Comme elle vient juste d'arriver, elle porte encore ses vêtements personnels et il lui manque une chaussure.

15 - **Nid d'amour grenat.** Il y a une lettre du Comte à Melle de Breteuil, posée sur la table. Elle l'a lue : "*Louise, Soyez bienvenue dans le Palais de Velours, Jeune Fleur dans le jardin de l'amour. Soyez sage jusqu'à mon retour, Notre union sera désormais pour toujours. De Breuil.*" A côté de la lettre se trouve une boîte de Bêtises de Cambrai en forme de cœur. On comprend que Melle de Breteuil préfère s'évader au plus vite plutôt que de devoir subir un si médiocre poète !

16 - **La Chambre Olive** est occupée par une fille aux cheveux blond vénitien et aux yeux verts. Elle a l'air mutin, un minois moucheté très agréable à regarder. Malheureusement, depuis cinq ans qu'elle est ici, elle a fini par devenir folle et chante sans cesse une berceuse italienne, quand elle n'est pas plongée dans un état catatonique. Elle a désormais 22 ans, est italienne et son origine est aussi mystérieuse que la marque tatouée sur son épaule : un soleil noir (un futur scénario, peut-être ?). Elle se comporte comme un bébé et le Comte ne voudrait surtout pas s'en débarrasser. Etrange ...

17 - **Nid d'amour Olive.** On y note la présence de quelques poupées de chiffon.

18 - **Pièce secrète** : tellement secrète qu'on ne la voit pas sur le plan (!).

19 - **La terrasse** comporte un salon de jardin, de nombreuses plantes en pot et une cage à oiseaux dont les gazouillis accompagnent ceux de la fontaine.

Note : toutes les pensionnaires sont habillées de belles robes assorties à la couleur de leur appartement, et bien sûr en velours. Elles portent de fines menottes dorées reliées par des chaînes, qui les privent d'une bonne partie de leur liberté d'action. Les repas leur sont servis par Le Bossu, sur la terrasse si le temps le permet, sinon dans leur chambre.

LA FIN

Lorsque les personnages entrent en 14 ou 15, Melle de Breteuil, surprise, tombe en criant, sur le lit, à travers le baldaquin. Le personnage amoureux se précipite. A ce moment, le tueur (voir la fiche Breteuil/Bernajoux), s'il est là (sinon il arrive même s'il a du suivre de loin les personnages), tente de tuer Melle de Breteuil. Melle Villetard, toujours méfiante, s'interpose alors en criant "Nooon !" et prend la balle destinée à Melle de Breteuil, se sacrifiant pour épargner la douleur à son aimé. Puis, avant de mourir, elle dira dans un dernier souffle passionné et pathétique : "... Pardonnez-moi Messire, je vous aime ..."

Si le tueur a été neutralisé, alors ce passage dramatique (sniff !) devra être remplacé par un apaisement des sentiments de Melle Villetard en voyant les amoureux enfin réunis. Elle jettera son dévolu sur un autre personnage, pour que tout se termine au mieux.

Si le spadassin réussit à s'échapper, il ira prévenir la Marquise puis le Comte qui s'enfuira avec ses deniers pour la Belgique, fissa ! *On se retrouvera ! Grrr !*

Une fois tout rentré dans l'ordre, les personnages se verront généreusement récompensés par les partis concernés, notamment par le Duc de Saint Aignan : il interviendra auprès du vicomte de Breteuil pour qu'il accorde la main de sa fille au personnage amoureux, et s'il le faut auprès du Roi lui-même pour que le personnage puisse progresser d'un rang de noblesse. Les personnages pourront tous demander une faveur au Duc et à la Duchesse, voire aussi au banquier de Gensiac. De plus, si tout s'est bien passé, tous ces PNJ deviendront des contacts pour tous les personnages.

Les suites de ce scénario peuvent être multiples, voire amener toute une série d'aventures complémentaires, du style : le retour du Comte, le Comte contre attaque, le Comte et le soleil noir etc.

LES PNJ IMPORTANTS

Madame la Duchesse de Saint Aignan : Mme de Beauvilliers, charmante, cultivée et aimable, est mariée au Duc de Saint Aignan, Gouverneur de Touraine, et homme de guerre habile au rang de général, Maître de l'Ordre des Chevaliers Royaux. Il dispose d'une grande influence avec un Rang Social de 15, possède une grande fortune et de nombreux domaines.

La Duchesse verrait d'un très mauvais œil que la fête soit troublée et fera en sorte que toute querelle cesse ou se règle en une joute. Elle a organisé ce mariage avec beaucoup d'amour et de patience sans regarder à la dépense, alors les trublions n'ont qu'à bien se tenir ! Son mari, absent car trop occupé par ses fonctions, saura se charger de ceux qui auront pu indisposer sa bien-aimée. *Hou la la ! Voilà un ennemi à ne pas se faire !*

Mademoiselle Louise de Breteuil : elle est la fille du Vicomte de Breteuil qui l'a éduquée de façon assez complète. Elle connaît le maniement de l'arc et des armes à feu, mais seulement pour la chasse : elle serait incapable de tirer sur un homme quel qu'il soit, sauf peut-être si son bien-aimé était en danger de mort ... C'est une voluptueuse blonde aux grands yeux verts ardents. Elle est coquette et très belle, charmante à souhait, cultivée, habile et sportive de surcroît. Enfin, elle cherche Celui qui saura faire battre son cœur par son charme, son esprit et ses manières ...

Monsieur le Comte de Breuil : magistrat à la Cour du Palais de Justice, Vicaire Général, banquier et plaicier entre autres ... Ce grand maigrichon maniéré est caractéristique de cette noblesse entreprenante et active. Intrigant, il ne recule devant aucune bassesse pour arriver à ses fins. Comme dans les films, ses traits, tordus et pervers, sont l'expression de son âme. Bouh qu'il est répugnant ! Pourtant il sait comment attirer l'attention et la confiance des gens qui commettent l'erreur de l'écouter. Il a le charme hypnotique de la voix et de l'éloquence. Il est l'archétype du Méchant des romans, laid, haineux, pervers, mielleux, le teint glauque et les mains noueuses. Il est avare et capricieux. Son dernier caprice, à ce fourbe, n'est autre que de s'approprier les douceurs de Melle de Breteuil (*des cachous petite !*) et de la garder pour sa collection de jeunes et tendres fleurs si fragiles dans le Palais de Velours. Il a trois passions secrètes : le pouvoir, le velours rouge et les belles jeunes filles bien éduquées. Ce sont les seules choses qui, selon lui, justifient dépenses et intérêts, aussi a-t-il fait l'acquisition de nombreuses maisons de production de velours.

Il est toujours tout habillé de velours, son carrosse est habillé de velours rouge, ses demeures sont habillées de velours, tout ce dont il se sert est habillé de velours. Bien que n'ayant que peu d'amis (Le Borgne et la Marquise de Lavardin), il a su s'attirer les dettes morales et financières de nombreux nobles et bourgeois, possédant ainsi une influence supérieure à son RS de 12. Ses revenus peuvent s'estimer à environ 20 à 30 000 Livres par an, grâce à de très bons placements financiers, à ses fonctions diverses, à de grands domaines cultivés et à de grandes propriétés dont certaines sont sous un faux nom, voire à l'étranger. Enfin, il faut noter qu'il est en bonne voie d'obtenir un évêché et sans doute même un Office Royal, voire un Ministère !

Le Borgne : de son vrai nom Baptiste Boucher, c'est un ancien sergent de la Milice de Paris, limogé pour avoir violé une demoiselle alors qu'elle demandait protection ! Il fut sauvé de la potence par le Comte de Breuil grâce à une plaidoirie à vous fendre l'âme. Depuis, Le Borgne sert d'homme de confiance, de cocher et de confident au Comte. Il est d'ailleurs le seul à connaître le secret du Comte, et préférerait qu'on lui arrache la langue plutôt que de le trahir.

Grand et trapu, il est couvert de crins durs et noirs. Il porte un bandeau sur l'œil gauche et trois profondes cicatrices en travers du visage, la marque de sa victime ! Généralement taciturne, il exulte lorsqu'il se trouve en



présence d'une victime féminine. *Encore un moche celui-là !*

Marco Filliponi, dit "Le Balafré" : cet immigré italien fait partie des mousquetaires du Maréchal avec un grade de Sous-Lieutenant. Duelliste acharné, il dispose d'une solide réputation de bretteur. Il est très connu dans le milieu de l'escrime et surtout dans l'école de Thibault, dont il fait partie et dont le Maître lui a appris la botte secrète ! Très apprécié dans l'école et dans son régiment, il ne provoquera personne qui en ferait partie, préférant au contraire l'aider. Ayant contracté de lourdes dettes envers le Comte de Breuil, il le sert en provoquant les personnes que lui indique le Comte. Sa dette acquittée, il aidera du mieux qu'il peut ceux à qui le Comte a posé des pro-

blèmes. Depuis six ans, il a gagné tous ses duels, 82 au total ! Depuis deux ou trois mois, la plupart de ses duels ont été au troisième sang alors qu'auparavant ils étaient généralement au premier sang. Ce fait étonne ses proches et ternit sa réputation. Grand et mince, il a fière allure, avec sur la joue droite la belle estafilade qui lui vaut son surnom.

La Marquise de Lavardin : Mme Louise Marie de Polignac est la veuve du Maréchal, le Marquis de Lavardin, depuis une partie de chasse où son mari trouva la mort dans des circonstances mystérieuses. Elle dispose d'une bonne fortune et de la réputation sans tache de son défunt mari. Elle s'est rendue compte qu'il était plus facile de tirer les ficelles que d'agir

directement, et, intrigante et très ambitieuse, voudrait s'attacher les faveurs du Comte de Breuil. Intelligente et encore séduisante, c'eût été sans problème sans l'apparition de cette jeune écervelée de Breteuil. Celle-ci éliminée, le Comte lui serait acquis, aussi envoie-t-elle son spadassin favori et dévoué (*tiens donc ? Mais alors le Marquis ...*) retrouver et exécuter cette petite peste de Breteuil. Malheureusement, elle est loin de se douter de l'existence du Palais de Velours, beaucoup plus compromettant pour le Comte que le simple enlèvement de Melle de Breteuil. Or, le Comte ne l'intéresse que libre et innocent de tout crime : elle saura se venger de ceux qui causeront le discrédit de celui qu'elle veut comme complice futur.

Armand de Breteuil : sous ce pseudonyme gascon se dissimule Roland de Bernajoux, gascon de pure souche, sergent des Gardes du Cardinal, et sous son identité secrète spadassin de la confrérie Noire et de la Marquise de Lavardin. Attention ! Ce professionnel n'en est pas à son premier coup. Il est fin, compétent et dangereux. Il dispose d'un excellent matériel et d'un entraînement poussé. Il doit retrouver Melle de Breteuil et la tuer. Il rejoint les personnages pour se faciliter les recherches, se présentant comme cousin de Melle de Breteuil (Gag ! Voir plus bas.). Ne connaissant pas les vues de la Marquise sur le Comte, il se bornera à exécuter sa mission, même si les personnages découvrent le Palais de Velours et ses secrets. Il remplit fidèlement et à la lettre les instructions de la Marquise. Suivant la tradition, il ne porte que des vêtements noirs et de bonne qualité. Ses traits sont secs et durs, même avec le maquillage qui dissimule son véritable visage. Il rejoindra les personnages lorsque ceux-ci inspectent la voiture abandonnée.

Mademoiselle Anne Villetard : d'origine bourgeoise, elle est la fille de la préceptrice de Melle de Saint Aignan, son amie ainsi que celle de Melle de Breteuil. Toutes trois sont intimement liées. Pourtant, c'est en partie de sa faute si Melle de Breteuil se fait enlever car sur un coup de colère et de jalousie, elle révèle au Comte le rendez-vous du personnage avec son amie. Depuis longtemps que les trois filles se connaissent, elle a toujours été défavorisée par l'origine, la beauté, le charme, l'âge et la chance. Cette fois-ci, elle a craqué et trahi sa meilleure amie. Elle s'en veut à mort et fera tout pour réparer sa bévue. Elle va trouver un de ses prétendants, mousquetaire du Roi, et à la faveur d'un moment d'inattention l'assomme pour lui emprunter son uniforme et ses armes. Ainsi vêtue, elle se présente aux per-

sonnages comme le frère cadet de Melle de Breteuil, qui, ayant appris l'enlèvement de sa sœur chérie par Melle Villetard, part sur le champ à sa recherche, ventre saint-gris ! Pour compléter son déguisement, elle prend une voix de fausset et se fait couper les cheveux. En présence de De Breteuil, elle fera semblant de le reconnaître après un bref instant d'hésitation. Mais elle gardera toujours un œil méfiant sur lui, car elle sait très bien que Melle de Breteuil n'a pas de famille en Gascogne ! Le spadassin se méfiera au début, puis pensera avoir bénéficié d'un sacré coup de chance. Elle a le type même de la mignonne petite brunette, si chère au cœur des anglo-saxons. Elle se caractérise par son manque de chance et son étourderie, même avec son déguisement. Le MJ doit s'attacher tout particulièrement à bien jouer "le jeune mousquetaire" plein de bonne volonté, mais ne faisant qu'accumuler gaffes sur gaffes, celles-ci plus comiques que dangereuses toutefois.

CARACTERISTIQUES DES PNJ

Mme de Beauvilliers, Duchesse de Saint Aignan

RS : 14, Origine noble, 36 ans
F : 5, D : 13, En : 4, Es : 16, C : 13, Ce : 12, PV : 6, Enc : 7
Taille moyenne, ossature mince
Compétences : Eloquence, Etiquette, Héraldique, Histoire, Langages : latin et espagnol, Séduction, Jeu.
Armures : corsets et robes (voir annexe).

Melle Louise de Breteuil

RS : 8, Origine noble, 21 ans
F : 8, D : 16, En : 9, Es : 15, C : 18, Ce : 11, PV : 9, Enc : 9
Petite taille, ossature mince
Compétences : Eloquence, Equitation, Etiquette, Héraldique, Jeu, Langage : latin, Séduction.

Compétences martiales : Archerie, (hab : 17). Armes à feu (hab : 19).
Armures : corsets et robes
Armes : aucune

Le Comte de Breuil

RS : 12, Origine noble, 43 ans
F : 10, D : 14, En : 11, Es : 16, C : 6, Ce : 9, PV : 9, Enc : 10
Grande taille, ossature mince
Compétences : Banque/Maître, Bureaucratie/Maître, Corruption, Eloquence/Maître Supérieur, Etiquette/Maître, Latin, Magistrature, Théologie/Maître
Compétences martiales : Style français, (hab : 14). Armes à feu, (hab : 16).
Armures : aucune (habits de courtisan ou de prêtre).
Armes : canne-épée et Mazzagato dissimulé (cf annexe).

Le Borgne

RS : 3 Origine Soldat, 34 ans
F : 19, D : 14, Es : 9, C : 8, Ce : 10, PV : 16, Enc : 16
Grande taille, ossature trapue
Compétence : Acrobatie, Beuverie/Maître, Commandement, Equitation, Furtivité.
Compétences martiales : style antique (hab : 14), armes d'hast (hab : 14), armes à feu (hab : 12), fouet (hab : 20, cf annexe), bagarre (hab : 13).
Armures : gilet de cuir, gantelets, bottes; manches matelassées (uniforme de la milice de Paris à l'hôtel du Comte).
Armes : deux pistolets à rouets, un fouet de cocher, un coutelas et un mousquet à pierre dans le carrosse du Comte.

Les Larrons

RS : 1, Origine : Bas fond, âge limité.
F : 13, D : 12, En : 12, Es : 7, Ce : 3, PV : 14, Enc : 13
Taille moyenne, ossature trapue.
Compétences : Acrobatie, Beuverie, Coupe-bourse, Furtivité.
Compétences martiales : bagarre (hab : 14), style antique (hab : 12).
Armures : gilet de cuir
Armes : Coutelas (50 %), ou Massue (50 %).

Les hommes de main, mercenaires-spadassins

RS : 2, Origine : soldats, 25 à 35 ans
F : 15, D : 12, En : 14, Es : 9, C : 9, Ce : 8, PV : 14, Enc : 15
Taille moyenne, ossature trapue
Compétences : Acrobatie, Beuverie, Equitation, Furtivité, Jeu, Pister.
Compétences martiales : style antique (hab : 12), armes à feu (hab : 13).
Armes : épée longue, dague, deux pistolets à rouet.
Armures : gilet de cuir, gantelets, manches matelassées, bottes, culottes matelassées.

Les lépreux de Sainte Catherine

RS : 1, Origine : Larrons, 25/45 ans.
F : 9, D : 10, En : 6, Es : 12, C : 1, Ce : 5, PV : 8, Enc : 9.
Taille et ossature moyennes.
Compétences : Acrobatie, Beuverie, Déguisement, Jeu, Furtivité, Mécanique de précision, Alphabétisation, Latin.
Armures : gilets de cuir et gants.
Armes : massue

Note : particulièrement bien soignés par le Comte, les lépreux lui servent en échange de gardiens intouchables de son fabuleux Palais. Il faut se rappeler les craintes de l'époque, et il est peu probable qu'un PJ sensé les approche.

Scénario : Didier Escodemaison
Adaptation : Pascaline

PHENIX, de BERNARD SIMONAY (éditions du Rocher).

Le double couronnement de Phenix (auteur : Bernard Simonay, éditeur : Le Rocher), dont nous avons rapidement parlé dans le n° 10, me semble bien mérité. J'ai eu l'occasion de discuter longuement avec l'auteur, et je veux lui redire ici tout le bien que je pense de son volumineux roman.

Tout commence à Syrdahar, un lieu à peine étrange, paisible, où Dorian et Solyane mènent une enfance heureuse. Bien sûr, Dorian se pose des questions au sujet des Terres Bleues, cet effrayant désert peuplé de génies, qui ceinture Syrdahar, et de ce qui pourrait bien se cacher plus loin. Où sont les vaillants chevaliers dont parlent les légendes ? Qui a bien pu donner naissance au lionorse de son père, puisque Syrdahar ne compte que cinq lionorses mâles ? Que signifient les mots de tournois et de guerres ?

Mais Dorian est respectueux du principe appris auprès des amanes eux-mêmes : *"Point ne chercheras à percer le mystère des lois sacrées, réservé aux seuls amanes"*. En effet, Dorian n'ignore pas le terrible malheur du Jour du Soleil, il y a entre vingt et quarante siècles, quand les dieux, après avoir apporté aux hommes la connaissance, les ont punis d'en avoir usé sans sagesse. Car *"la Connaissance peut engendrer autant de catastrophes que de bienfaits si elle est mal utilisée"*. Une fois l'humanité réduite et déchue, les dieux, prenant les hommes en pitié, *"confièrent à certains d'entre eux la tâche de relever la civilisation (...) Ces privilégiés prirent le nom d'amanes."* Une réflexion intéressante et très actuelle - le titre de Phenix n'a pas été choisi au hasard - sur la question de l'utilisation de la connaissance se poursuit tout le long du livre et propose des ébauches de réponse.

D'abord vagues inquiétudes, les questions de Dorian vont prendre une tout autre acuité quand se déclenche la tragédie. Dorian, Solyane et leur mère fuiront en catastrophe leur petit pays ravagé par un déclenchement incroyable de violence, et découvriront l'extérieur sur l'existence duquel leurs doutes s'étaient mués en certitude. Le lecteur trouve ici et là des réponses aux questions qu'il se pose, ou plutôt ... une nouvelle formulation des questions.

Dorian est le type du héros, accomplissant les exploits les plus impossibles, malgré la douloureuse blessure de son impossible amour pour sa sœur Solyane. En effet, l'inceste est puni de mort, ce qui peut surprendre dans cette société par ailleurs très permissive. Dorian et Solyane sentent peser sur eux le poids d'un destin cruel.

Bien sûr, je vous dévoile le moins possible ce récit, très agréable à lire, et à la construction très étudiée. Les paysages et les peuples que vous y rencontrerez sont extrêmement variés, certains pratiquant le fanatisme le plus fou, d'autres vivant dans les excès les plus pervers. Il peut être intéressant de faire le parallèle entre le monde fictif de Phenix et notre monde actuel.

Au niveau des clins d'œil d'écriture, j'ai particulièrement aimé cette vision au passé de notre futur, sensible par exemple dans la déformation des mots : les amanes, comme je le disais dépositaires de la connaissance, sont théolamane, médamane, biolamane, physiamane, ou enfin astrolamane. Une partie du temple est réservée à ce dernier et s'appelle l'obs. Quant au médamane, il soigne les malades dans une autre partie du temple, l'hostal ... Ces prêtres ont le privilège de fabriquer artisanalement des outils de haut niveau technologique. J'ai toujours trouvé agréable quand il est fait allusion au passé à notre lointain futur, et dans "Phenix", les allusions fourmillent, transmettant un message de sagesse que nos technocrates auraient tout intérêt à méditer.

Quant aux joueurs, ils trouveront là une mine d'idées adaptables tant aux jeux SF qu'aux jeux médiévaux fantastiques (il suffit pour ces derniers que les PNJ soient seuls habilités à utiliser les objets de niveau technologique élevé), et d'innombrables indications sur des peuples variés, permettant de créer une foison de scénarios. Nous attendons avec impatience la suite de ce premier ouvrage.

Pascaline

L'ART DE LA GUERRE, de SUN TSU, éditions CHAMPS HISTORIQUES

De nombreux livres d'histoire sont utilisables dans l'optique des jeux de rôle car ils fournissent un arrière plan très réaliste et très fouillé, des idées de campagne facilement adaptables. Ils éclairent les personnages comme les cavaliers, les samourais (qui peut jouer un samourai sans connaître un peu le Japon médiéval ?).

Mais il y a un problème : ces livres intéressants, pour nous, sont noyés dans une masse d'ouvrages trop difficiles d'accès (jargon spécialisé) trop chers. Il devient donc très dur de découvrir le livre adéquat. Aussi, dans cette quête, j'espère vous aider à mêler Médiéval et Fantastique en présentant des livres, oui, mais des livres d'histoire.

J'aimerais vous présenter L'ART DE LA GUERRE de SUN TSU, éditions CHAMPS HISTORIQUES - FLAMMARION. Il coûtait aux dernières nouvelles 33f.

L'art de la guerre fut écrit à l'époque des Royaumes combattants en Chine (il y a 2400 ans) par un général. Il contient de nombreux préceptes sur la manière de mener les combats. Le texte est divisé en treize chapitres ayant chacun un thème précis : utilisation des agents secrets, les points forts, les points faibles, le terrain. Chacun est subdivisé en paragraphes assez courts, énonçant des principes théoriques ou pratiques (tout l'art de la guerre est dans la duperie) qui sont éclairés par un commentaire fournissant souvent un exemple. C'est donc un livre très structuré, clair, facilement lisible. SUN TSU donne dans cet ouvrage les principes qu'un stratège doit adopter pour l'emporter. Il définit neuf types de terrain, cinq types d'agent secret dont les liquidables que l'on bourne de fausses informations avant de les jeter dans les griffes de l'ennemi. Il y est aussi question du choix des soldats, du moral ...

Son intérêt pour le MJ est important.

Le plus souvent, le maître a des problèmes pour manipuler les troupes de monstres organisées (j'ai déjà vu une horde d'orcs - 500 environ - sans aucun chef, aucune hiérarchie) qui chargent à tort et à travers. Même les créatures plus intelligentes agissent sans discernement. Le MJ qui veut avoir un vétéran comme personnage non joueur se trouve devant le même problème qu'est l'animation d'un personnage ayant 19 en intelligence. Que faire si pour une fois vous voulez intégrer une séquence de "Quateamère" ou de "Babel System" et qu'en face de vous se dresse un joueur possédant une expérience supérieure à la vôtre (qui se résume à rien) ? Deux solutions : la première est d' éviter tout affrontement sérieux dans vos modules, mais vous frustrerez les vaillants guerriers en leur enlevant leur place dans le groupe (que serait le magicien dans un monde sans magie, un voleur sans les bourses, un assassin sans paladin ?).

Ces guerriers se morfondent et ce ne sont pas les quatre ou cinq monstres cachés derrière les portes qui les amusent (c'est un avis personnel). Deuxième solution (celle que j'ai utilisée pour le plus grand malheur des joueurs) : c'est de jouer quelques wargames et surtout d'étudier des livres ayant trait à la stratégie (par exemple L'Art de la Guerre), puis appliquer ces principes avec plus ou moins de rigueur face à vos joueurs.

En conclusion, ce traité est pour le Maître de Jeu un moyen relativement aisé d'acquérir des bases et de devenir un stratège convenable. Pour le joueur, l'intérêt est identique, s'il est un guerrier et veut tenir pleinement son rôle. Ce livre a aussi l'intérêt d'être un des classiques du monde japonais et offre aux Nippons de tout poil une autre vision de ce monde que l'on réduit trop souvent à l'aspect d'un fanatisme forcené.

N.B. : l'introduction de l'ouvrage, bien qu'intéressante, n'est pas nécessaire à la lecture du livre lui-même.

Bran-Ruz



Le monde de TREGGOR

Chroniques

LIEUX ETRANGES ET MYSTERIEUX DANS LES PROVINCES NORD DE L'ELLANSDALE

Les régions situées au Nord de l'immense royaume d'Ellansdale ne sont point les plus peuplées de ce monde car le climat y est rigoureux et les communications difficiles. Les gens du pays de Dorrenion, endurcis par des conditions de vie souvent dures, ne sont guère expansifs, et accueillent parfois les étrangers avec une certaine rudesse. Les immenses plaines de l'intérieur du pays et les côtes désolées du grand Nord sont cependant propices à l'aventure, tant sont nombreux les lieux étranges qui s'y dissimulent et les légendes que l'on conte en soirée sur les êtres qui les habitent. Tous se pressent, au coin des cheminées de Kerrydu, pour entendre les récits des kéaris : du murmure étrange des vagues se brisant sur la Pointe du Fou, au mystérieux Corbeau qui donna son nom au plus septentrional des donjons, le Dorrenion est la terre privilégiée de bien étranges légendes.

L'île d'Ydurn

On trouve, sur l'île d'Ydurn, les ruines d'un Donjon construit par les tous premiers Canaliens. Seuls deux étages de la tour se dressent encore fièrement à la pointe de la longue presqu'île qui s'avance telle une épée dans l'Erg Synruef, au Sud-Est de l'île. Plus personne maintenant n'habite cet immense territoire déserté même par

les ermites. Les conditions climatiques, les liaisons trop incertaines avec la terre ferme, et surtout la pauvreté effarante de l'endroit, ont conduit les humains à abandonner Ydurn. Seules des créatures sauvages hantent encore les landes désolées qui tapissent les flancs de la montagne de Sijar. Quelques pêcheurs du donjon de Bjor, sur la côte, s'y rendent parfois, à la belle saison, pour collecter le guano des oiseaux marins, ou pour ramasser les coquillages abondants sur certaines plages. Nul ne se hasarde plus cependant dans la partie sud de l'île et encore moins sur le long bras rocheux où se dresse la tour. Les marins, extrêmement superstitieux, vous confieront volontiers qu'ils ont bien trop peur de rencontrer l'âme errante de Kerissia la belle kéari. Si vous manifestez un intérêt quelconque à leur récit, ils vous conteront alors la légende de la dame d'Ydurn : "il y a mille ans de cela, le donjon de l'île était encore habité par une douzaine de personnes. Le père, un cousin de ceux du donjon de Bjor, veuf, sa fille Yssellia, âgée de dix neuf ans, une gouvernante, deux serviteurs, trois bergers et quelques hommes d'arme.

L'hiver était long, et les distractions rares, et par conséquent, l'arrivée en barque depuis le continent, de deux kéaris venant animer les soirées du chateau, était un événement considérable. Etait-ce le caractère exception-

nel de ce fait qui troubla tant la jeune Yssellia ? Nul ne le saura jamais. Toujours est-il que la jeune fille tomba vivement amoureuse de l'un des deux troubadours du nom de Kerissia, et que ce sentiment fut rapidement partagé par l'intéressé. Cette tendre histoire se serait probablement terminée par un mariage, bien qu'il ne soit guère admis qu'on puisse épouser un kéari. Mais il s'avéra malheureusement que Kerissia était du même sexe qu'Yssellia et que leur amour, vu la morale très stricte qui gouvernait la société Canalion, ne pouvait aboutir. Le père entra dans un courroux sans limite, chassa les deux troubadours, et maudit à jamais Kerissia. Le malheur s'abattit sur l'île une année plus tard. Une troupe de pillards débarqua, sacagea les maigres cultures et pilla la tour après en avoir massacré les habitants. Lorsque Kerissia revint sur Ydurn et apprit la tragédie destinée de son amante, elle se mura dans le donjon et mourut, dit-on, après avoir prononcé les plus sombres malédictions. Elle avait abandonné depuis longtemps la robe des kéaris, pour endosser l'habit noir des prêtresses de Ternor. Depuis, personne n'a osé forcer l'entrée de la tour, si grande est la crainte qu'ont les mortels de se confronter aux errants de l'au-delà."

Il est possible de créer facilement un scénario utilisant cette légende : le madorn (gouverneur) de Kerrydu sou-

haite établir une nouvelle garnison sur l'île et relever les ruines de la tour. Il charge un courrier, escorté, d'aller annoncer la nouvelle au seigneur du donjon de Bjorg. Ce dernier, extrêmement superstitieux, pense que la chose est impossible. Il envoie le groupe de messagers sur l'île pour leur faire constater "de visu" à quel point le lieu est maléfique. Il espère que les visiteurs seront suffisamment "impressionnés" pour faire part de leur témoignage au Madorn et lui faire abandonner son projet.

L'île engloutie

Une autre légende mystérieuse, ayant trait à une île, court dans les donjons de Dorrenion. Au centre de la baie de Farrant, à mi-chemin des donjons d'Etnost et de Kernost, se trouverait une île plus ou moins fantôme. Les partisans de l'existence de cet îlot s'appuient sur les récits de nombreux voyageurs. Ceux-ci prétendent l'avoir vu apparaître à plusieurs reprises au coeur des brumes qui nappent la baie. La plupart des marins qui effectuent la traversée jusqu'à Kernost, à la belle saison, préfèrent soit éviter la zone concernée, soit garder un silence prudent sur ce qu'ils ont pu découvrir. Aucune carte ne mentionne l'existence de cet îlot de Farrant. Seul un très vieux grimoire retrouvé par un érudit

demeurant à Kernost, fait mention d'un lieu étrange au coeur des flots, où les dieux aimeraient se recueillir en paix lorsqu'ils se rendent en Trégor. Inaccessible au commun des mortels, Farrant serait un havre où ne pourraient accéder que les âmes les plus nobles et les plus pures. Les adorateurs de Fenirell (déesse de la mer pour les elfes) cherchent à tout prix une preuve de l'existence de ce sanctuaire, car ils pensent qu'il s'agit là d'un lieu qui leur est destiné par leur déesse.

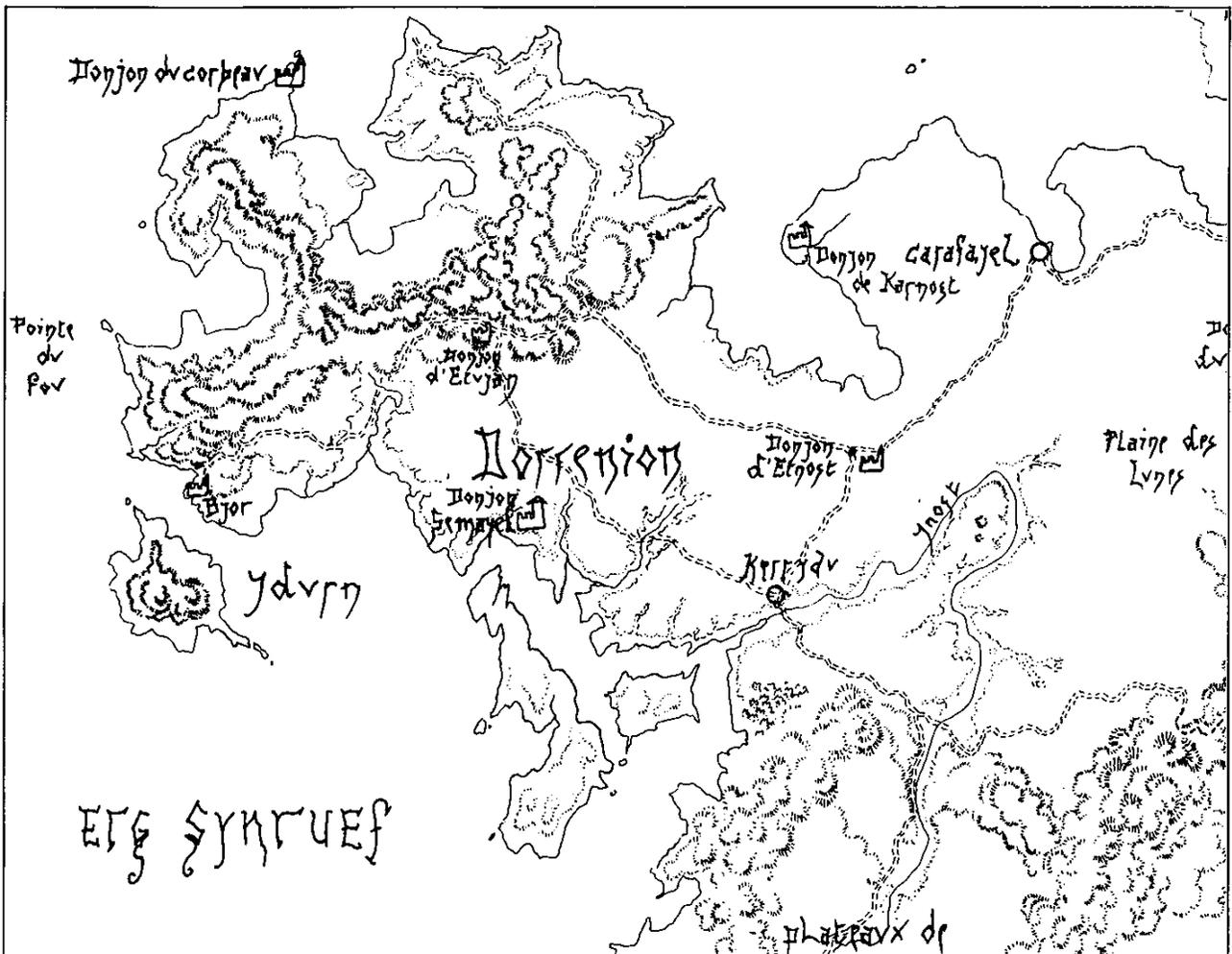
Plusieurs prêtres et prêtresses de cette religion pacifique ont été aperçus dans la région, à la grande surprise des habitants. Il n'est en effet pas coutume de rencontrer des elfes le long de cette côte sauvage. Plusieurs navires ont été armés pour explorer la baie, mais on n'a jamais su le résultat de leurs investigations.

Le Donjon du Corbeau

Loin, très loin, à l'extrémité Nord du pays de Dorrenion, dans une contrée où l'hiver dure près de huit mois, les Canalions construisirent l'un des plus audacieux de leurs châteaux. Le Donjon du Corbeau, installé au coeur d'un petit vallon, à quelques lieues de la mer, est un défi permanent lancé par les humains, aux dieux qui rendirent

ce pays aussi sauvage. Simple tour, ronde, massive, aux multiples contreforts, la construction s'éleva peu à peu au fil des siècles et des millénaires. Elle atteignit son développement maximum au début du sixième millénaire après la comète. Le château comportait un donjon, massif, et six tours d'enceinte, dont la tour d'origine, inhabitée, mais toujours en service en tant qu'unité de défense. Au pied des remparts se pressaient une centaine de maisonnettes en bois où vivaient pêcheurs, bûcherons et artisans. Une étrange histoire courait au sujet de la tour originelle. L'un des seigneurs du domaine avait tenté de construire un nouveau château, à quelques centaines de mètres du précédent, sur un emplacement jugé stratégiquement meilleur.

A peine le chantier fut-il terminé qu'un raz de marée épouvantable anéantit tout le travail. L'événement aurait pu paraître mineur, si dans le même temps, la Tour du Corbeau n'avait été totalement protégée des flots, alors qu'elle était située en contrebas. Quelques survivants témoins de cette étrange catastrophe, racontèrent qu'un halo lumineux immense était descendu des cieux. Les murs étaient auréolés de flammes et le mur d'eau se détournait face à la tour. Plusieurs incidents plus ou moins similaires,





mentionnés dans les archives du donjon, amenèrent alors les seigneurs suivants à penser que l'endroit était marqué par un sortilège puissant, et qu'il était impossible de changer l'emplacement du château sans se heurter au courroux des dieux.

Quelques kéaris retrouvèrent (inventèrent ?) alors cette mystérieuse légende du Corbeau Noir. Longtemps avant l'arrivée des Canalions dans cette contrée, aux temps très anciens où existait encore le royaume des glaces d'Ecciven, un noble magicien, du nom d'Effingaroth, remonta du lointain sud en suivant la côte de l'Erg Synruef. Nul ne sut jamais pourquoi il accomplissait ce long pèlerinage. La seule chose qui resta dans l'histoire c'est que son seul compagnon au cours du voyage était un grand Corbeau Noir du nom de Sinthiel. Les kéaris se hâtèrent de donner à l'oiseau quelques mystérieuses particularités. Sinthiel était en réalité une elfe jeune et belle, dont Effingaroth était amoureux. Pour tenter de libérer sa future compagne, prisonnière d'un rival, le mage avait voulu lui faire prendre forme d'oiseau. Malheureusement, si le changement avait réussi, le retour à la forme humaine avait échoué. Effingaroth promenait maintenant avec lui une bien triste compagne. En arrivant au Nord du pays, le magicien et son corbeau furent capturés par les petits gnômes des glaces. A la suite d'une sombre dispute, dont chaque troubadour donne une version différente, les petites créatures tuèrent le malheureux oiseau noir. Effingaroth entra dans un courroux terrible, réussit à se libérer et massacra ses geôliers. Sur la dépouille de son amie, il plaça trois lourdes pierres grises et prononça les paroles d'un enchantement redoutable : le corps de Sinthiel se devait d'être protégé pour toujours par une construction massive

ayant les trois pierres magiques comme fondation. Jours après jours, nuits après nuits, les gnômes, devenus esclaves du magicien, devaient oeuvrer, pour dresser la plus grande tour qu'on ait jamais vu dans le pays. Quand le bâtiment fut terminé, Effingaroth libéra les petits hommes du sortilège qu'il leur avait lancé, puis il disparut dans les profondeurs du sol, pour trouver le repos éternel dans les souterrains de la tour.

Le Val Senestre et le Puits Sombre

Il existe, en plein coeur de ce pays Dorrennion, une route étrange. Son caractère particulier n'est point lié à son allure générale, une honnête voie empierrée au tracé sinueux comme toutes les autres voies de ce pays, mais à sa destination : elle ne conduit à aucun lieu habité, et se termine, de façon brutale, face à la mer, à l'aplomb d'une falaise vertigineuse. Cette route bien particulière, est celle qui part du Donjon d'Etnost et aboutit au Nord à l'extrémité de la pointe d'Esniel. Peu après le carrefour permettant de rejoindre le donjon D'Etujan, elle traverse les monts Kilkinians en suivant une vallée étroite que l'on nomme Val Senestre dans le pays. L'analogie avec le mot sinistre est évidente, et vient immédiatement à l'esprit du voyageur traversant la contrée. Sur les flancs pentus des deux monts qui se dressent de part et d'autre du vallon, les zones boisées de Piréglis, résineux d'un vert kaki sombre, alternent avec d'étranges coulées de roche noire totalement stérile. Vers l'est ces plaques se rétrécissent peu à peu, au fur et à mesure qu'elles s'élèvent vers le sommet du mont Dol, entièrement boisé. Vers l'ouest au contraire, elles semblent converger vers le point culminant du mont Skol, totalement dénudé. Un marcheur aventureux qui se livrerait à une petite exploration vers ce sommet, découvrirait sans peine, au centre d'une dalle noire régulière, l'entrée d'un puits. Il ne s'agit point là d'une quelconque cheminée volcanique, car ce conduit vertical est entièrement maçonné, et sa paroi est munie de barreaux métalliques. Malgré cette invite à poursuivre l'exploration, aucun voyageur n'a jamais poussé l'audace jusqu'à s'aventurer dans cette échelle. Tout au moins, nul aventurier n'est jamais revenu pour expliquer ce qu'il avait découvert. Il faut dire que le conduit semble interminable et qu'une obscurité peu encourageante règne à l'intérieur. Cet étrange tunnel a-t-il un rapport quelconque avec la haute tour d'Etujan que l'on aperçoit à l'horizon par temps clair ? Le seigneur de ce lieu nie, en tout cas, l'existence d'un quelconque passage secret qui partirait de ses souterrains. Il faudrait d'ailleurs pour rejoindre le puits sombre, avoir creusé une galerie de plus de 15 km !

Le Bois de la Déesse

A une centaine de kilomètres au sud de Kerrydu, se trouve une grande forêt où abondent les Ormes, les Chadarnes, et les Vernules au rouge feuillage. L'endroit se nomme "Bois de la Déesse" car les elfes s'y rendent, à de multiples occasions, pour y vénérer Carendowin, divinité des arbres dans leur mythologie. Au centre de la forêt se trouve une immense clairière, et plusieurs chemins en partent, se dirigeant vers des sanctuaires établis aux quatre points cardinaux. Un magicien elfe puissant, gardien du lieu sacré, réside en permanence dans une demeure en bois, construite à l'orée de la clairière. Une toute petite rivière prend sa source près de là, et on dit que son eau claire charrierait de minuscules pépites brillantes. Cette information a déjà attiré dans la région des aventuriers peu scrupuleux à plusieurs reprises, et les elfes ont bien du mal à faire respecter le caractère sacré du lieu.

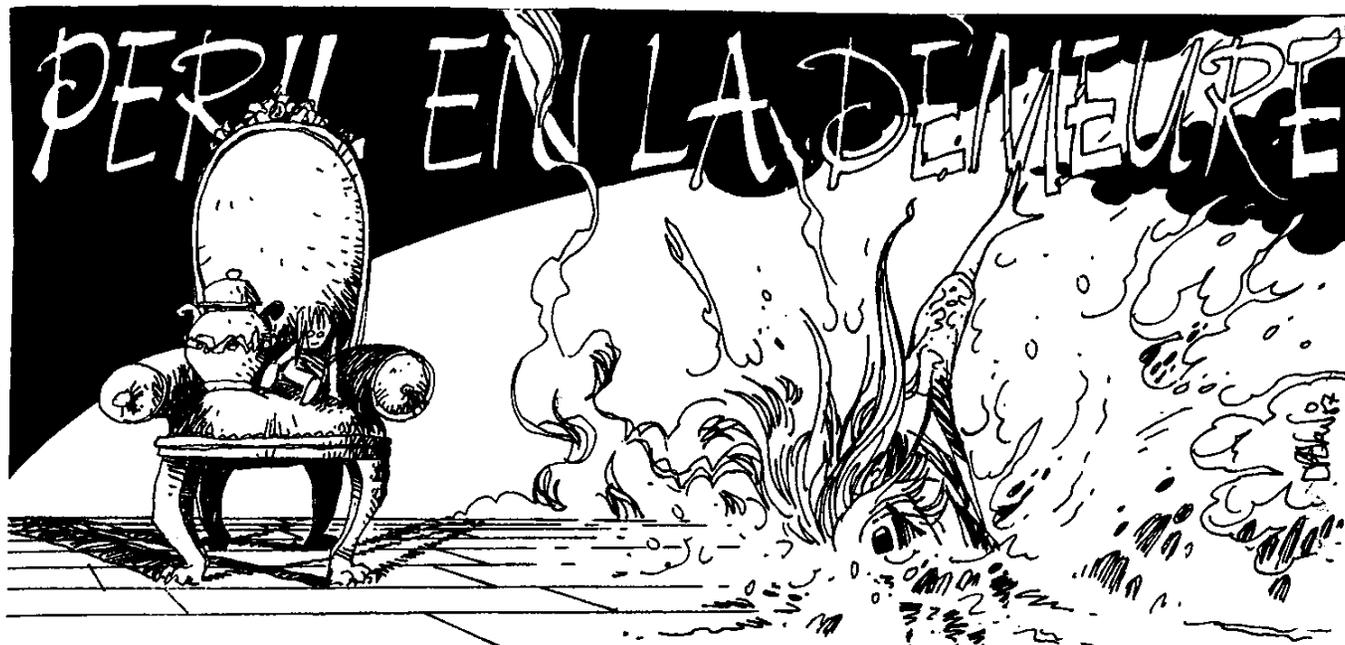
En conclusion

Outre les quelques lieux mentionnés ci-dessus de nombreux autres endroits peuvent attirer des voyageurs en quête d'aventures :

- les montagnes entourant Etujan abritent de nombreuses grottes et tout un dédale de rivières et de lacs souterrains,
- les landes désolées au nord de Carafayel sont presque inconnues des voyageurs, et peuplées par toute une faune de créatures plus ou moins dangereuses,
- les cités elles-mêmes, que ce soit Kerrydu ou Carafayel, recèlent entre leurs murailles, des secrets qui étonneraient plus d'un parmi vous ...

Tout ceci est une longue histoire, que vous découvrirez peu à peu, au fil de vos aventures en Pays Dorrennion. Puisse l'imagination de votre Maître de jeu donner à ce pays toute la richesse qui est la sienne.





Note : Ce scénario est conçu pour 5 à 8 personnages de niveau 3 à 5. Il est préférable que chaque classe soit représentée, en particulier guerrier, magicien, voleur et clerc.

L'HISTOIRE :

Il y a longtemps vivait sur l'île de Corrennon, au large des côtes du pays Elluesh en Ellansdale, un puissant magicien. Il avait établi sa villa sur une île au centre d'un lac de montagne particulièrement inaccessible. Il était entouré d'une garde puissante et vivait heureux en compagnie de sa fille unique. Mais un jour, sa fille tomba dans l'eau et se noya. Le magicien retrouva le corps déchiqueté par un brochet géant qu'il avait introduit dans son lac. Il était malheureusement trop tard pour tenter une quelconque résurrection.

La folie gagna sur sa raison et il voulut être seul. Il décima ses gardes et seuls, quelques-uns purent s'enfuir. Depuis, personne n'eut plus aucune nouvelle de lui. Le restant de sa vie, il s'adonna à des manipulations et essais divers, piégeant son habitation et invoquant des créatures pour lui servir de gardes en cas de représailles.

Depuis bien longtemps, on ne parle plus de cette tragédie, mais les quelques gardes qui se sont échappés ont fait des cartes de l'île - bien sommaires. Les aventuriers auront récupéré une de ces cartes au cours d'une aventure précédente (voir carte 1).

Ils devront rechercher l'emplacement de cette île, retrouver son nom, les moyens d'accès, en restant le plus discret possible. Si ce n'était pas le cas, n'hésitez pas à les faire suivre par un autre groupe d'aventuriers, de voleurs ou de brigands, qui attendront qu'ils prennent des risques pour retirer les marrons du feu.

LES LIEUX

L'île de Corrennon se situe à l'Est du Pays Atuesh, dans la mer d'Ergün, en Trégor. Cette île a changé depuis tout ce temps et

une petite ville du nom de Valdinia s'est construite à l'est. Les habitants ignorent l'existence de l'ancien domaine. Une petite partie de l'île seulement est véritablement civilisée et relativement sûre.

Le seul moyen d'accès est le bateau. La traversée d'Eccik à Valdinia par la passe de Gerrik se fait en cinq jours par des navires marchands. Les liaisons sont rares et chères : tous les d4 + 4 jours pour 60 po par personne. La ligne maritime la plus fréquente est Ellovel-Valdinia par la baie de Bethaniel. La traversée est un peu plus courte, elle se fait sur le même type de navire mais coûte 50 po. La fréquence est d'un aller tous les d4 + 2 jours.

Remarque : le maître de jeu préparera, s'il le désire, le trajet entre l'endroit où se trouvent les joueurs quand ils ont la carte et ces deux ports, agrément de rencontres judicieusement choisies.

LA TRAVERSEE

La traversée se fera, dans les deux cas, sur le navire d'un vieux capitaine un peu tête brûlée, insouciant, le bon loup de mer sans peur et plein de bonne humeur. Il ne connaît rien de précis au sujet de l'île dans la montagne, mais parlera à demi-mot pour se faire offrir un autre verre ! Il est le seul à suivre cette ligne régulièrement.

Pour semer le doute dans l'esprit des joueurs au cours de la traversée, voici quelques rencontres dites aléatoires.

Non loin du passage de la passe, après deux jours de mer, la vigie pousse un cri d'alerte : "deux bateaux pirates à tribord !" C'est l'affolement parmi les marins, mais le capitaine tente de les calmer : "Pouah, des pirates ! Bandes de poules mouillées, vous savez bien qu'ils ne m'attaquent jamais, je n'ai rien de valeur." Les navires pirates approchent. Si les joueurs vont voir le capitaine, il leur dira : "Vous voyez cette bande de jeunes filles qui naviguent avec moi, ils ont peur en voyant le moindre dra-

peau." Les joueurs doivent se demander si ce capitaine n'est pas en liaison avec les pirates. C'est faux d'ailleurs, mais au bout d'un moment, les navires font demi-tour dans l'indifférence complète du capitaine.

Le jour suivant, il signalera aux aventuriers la présence de requins.

Le quatrième jour, le bateau se fera attaquer par une pieuvre géante : DV : 8, PV : 47, CA : 7, neutre mauvaise, intelligence animale. Pexp : 1020. Elle attaque en s'accrochant au bateau par deux tentacules et cherche à attraper les hommes avec les six autres (1d4 de dégât) pour les porter à sa gueule (2 à 12 de dégât). Chaque personne prise par un tentacule prend automatiquement 2 à 8 points de dégât chaque round. Le capitaine montre son courage, organisant la défense du bateau à l'aide des marins et des aventuriers. Arrivés à Valdinia, les joueurs pourront disposer de renseignements dans la ville, les auberges du port et les villages alentour (discretion obligatoire).

Remarque : la vie dans les ports n'est pas décrite explicitement, le MJ pourra y installer des contacts pour de futures aventures, prévoir des rencontres en ville : ussiers, marins ivres, voleurs, chien enragé etc. La même chose peut se faire entre la ville et l'île de la montagne (quand les aventuriers l'auront située) car le niveau de rencontres doit s'adapter parfaitement à celui des joueurs. Voici un tableau de rumeurs possibles. Il ne faut pas les donner toutes. Les aventuriers peuvent avoir deux fois la même. Le MJ peut en rajouter et ce sera aux joueurs à discerner le vrai du faux, ou, plus certainement, le plausible.

1 - Il y a un trésor immense sur cette île (ce fut vrai mais il a déjà été pillé). N'oubliez pas de jouer sur l'ambiguïté de cette île sur

SCENARIO
Ad. D & D®

une île.

2 - Le lac a été ceusé par un titan qui y vit toujours (il y a un lac, mais pas de titan).

3 - Un roi en exil vit sur cette île (faux).

4 - Le trésor se trouve sur une île dans la montagne (vrai).

5 - Les gardes du lac sont redoutables (vrai, ambiguïté pour les joueurs entre lac et mer, gardes redoutables et requins).

6 - La forêt de l'île est redoutable (vrai, mais c'est la forêt de la petite île).

7 - Il n'y a plus de créatures sur l'île (faux).

8 - Il reste de nombreuses embarcations des précédents aventuriers en expédition (faux).

9 - L'île est maudite (pas spécialement).

10 - Personne n'y va jamais (faux, car c'est par des groupes qui ont échoué que l'on connaît ces rumeurs. Quant à ceux qui ont trouvé quelque chose, on ne les a pas revus !).

11 - Un puissant personnage y vit, invisible (faux).

12 - Tous ceux qui y sont allés ne sont jamais revenus (faux).

Il faut bien sûr tenir compte de la bouche à oreille qui déforme les renseignements ... pour en écrire d'autres.

LES ALENTOURS DE L'ÎLE (voir schéma 2)

Elle est bien protégée naturellement. Le plateau où se trouve le lac mesure environ 25 km de diamètre. Il s'agit d'un plateau rocailleux, où la seule végétation est une steppe : arbres rabougris, herbe tantôt haute, tantôt rase, voire absente. Il est impossible de circuler avec une charrette. Les montagnes qui l'entourent sont infranchissables et la seule voie d'accès se trouve à l'ouest : une falaise verticale de 70 m de haut. Au pied de cette falaise, les aventuriers découvriront successivement cinq cercles au sol. Ils sont tous magiques et ont chacun une fonction. Dès qu'une personne entre dans le premier, elle reçoit une centaine de pièces d'or sur la tête. Cela ne se produit qu'une fois par an. Celui qui se tient dans le second voit tout ce qui est magique dans un rayon de vingt mètres. Celui qui pénètre dans le troisième devient invisible. S'il ressort, il redevient visible. Une fois qu'un joueur est entré, faites en sorte que les autres hésitent en le voyant disparaître. Le quatrième fonctionne en relation avec un sixième cercle qui se trouve sur le plateau. Il téléporte un maximum de trois personnes, une seule fois par jour, avec un retour possible. Deux allers ou deux retours sont impossibles. Enfin, pour le dernier, celui qui y reste perd définitivement un point dans une de ses caractéristiques tirée au hasard sur un d6 (F. I. S. D. C. Ch.). Il ne reste qu'une seule charge.

Au niveau du troisième cercle se trouve un escalier (voir schéma 3) qui monte jusqu'en haut. Malheureusement les marches, faites de morceaux de bois emmanchés dans la roche, sont bien vieilles et ont 10 % de chances de casser. Il en manque déjà et la montée est très aléatoire.

Le deuxième moyen à la disposition des joueurs est le cercle de téléportation. Un voleur peut tenter d'escalader (tester 10 fois le pourcentage de grimper au mur), les aventuriers peuvent utiliser des sorts (lévitation, vol), des objets ou des potions.

Une fois sur le plateau, les joueurs auront à faire aux deux gardes qui se trouvent l'un en A, l'autre en B.

La Wyvern qui se trouve en B est une rencontre gratuite, car dès qu'elle apercevra les joueurs sur le lac (70 % de chances), elle les attaquera.

Le géant des collines (en A) détient une *robe of usefull item* qui contient une corde de 15 m, un grand miroir, une mule avec des sacoches, trois échelles en bois de 7 m (séparées), un rouleau de parchemin (avec le sort *Hold person* de magicien, dix pierres violettes (des améthystes de 100 po pièce), deux fioles (potions de *Extra-healing* : séparées), deux chiens de guerre (ensemble) et un bateau à rames.

Seul un magicien qui enfle la robe peut se rendre compte de tout ceci. Il voit en effet des pièces de tissu détachables qui représentent les objets cités ci-dessus. Une pièce retirée se transforme de façon permanente en l'objet réel et ne peut plus être replacée dans la robe. Ce n'est qu'en les retirant que l'on s'aperçoit de la nature des potions, du sort du parchemin, de la valeur des pierres, de la longueur de l'échelle ...

Cette robe se trouve dans un gros balot de tissu et de peaux qui sert de couche au géant. Dans la caverne, il a regroupé son trésor par "espèces" : épées ensemble, boucliers ensemble, lanternes ensemble ... dans différents recoins.

Une détection de la magie révélera bien sûr la robe, ainsi qu'une fiole d'huile de résistance à l'acide et neuf flèches + 1.

Entre le contenu des coffres et celui des sacs, on peut rassembler 500 po et 100 pe. En outre, le géant porte un collier en argent de 1000 po.

Le géant des collines : DV : 8, PV : 42, CA : 4, mauvais cahotique, intelligence faible, pexp : 1904.

Il faut remonter 100 m de pierrier pour arriver à l'entrée de sa caverne. Alerté par le bruit, il lancera des pierres et des rochers (2d8 de dégât). Il a 30 % de chances de rattraper au vol les missiles qu'on lui lance. En combat rapproché, il utilisera son énorme massue (traitée comme une *morning star*). Il frappe avec + 3 au toucher et + 7 aux dégâts à cause de sa force.

La Wyvern ressemble à un dragon marron de 12 m de long. Si les joueurs n'en ont jamais rencontrés, laissez les croire que c'est un dragon. Elle attaque deux fois chaque round : avec sa gueule (2 à 16), et sa queue (1 à 6). Comme sa queue est très agile, elle peut frapper où elle veut. Le joueur touché par la queue devra se sauvegarder contre le poison ou mourir. Elle vole à 72 m / round et a une manœuvrabilité E. Au sol, elle se déplace de 18 m / round.

La wyvern : DV : 7 + 7, PV : 42, CA : 3, neutre mauvaise, intelligence faible, pexp : 1345.

Dans une vaste caverne, les joueurs découvriront son trésor, près de l'endroit où elle dort. Parmi un amoncellement d'objets, armes et armures, une détection de la magie révélera une épée + 1, + 3 contre les lycanthropes, qui éclaire sortie de son fourreau, une fiole d'*oil of glibness*, une armure en cuir + 1 de la taille d'un halfling (petites gens) et un rouleau de parchemin avec le sort de cleric niveau 3 *Prayer*.

Avec le contenu des sacs à dos, des poches et des bourses qui traînent, on peut

rassembler 1100 pa, 400 pe et 10 po ainsi que deux pierres : une aigue-marine de 500 po et un grenat de 100 po.

LA TRAVERSEE DU LAC

La traversée du lac est très dangereuse car les aventuriers ne sont pas à l'aise dans l'eau (armures ...). C'était la protection du magicien quand il est devenu fou. Il faut 14 tours pour le traverser en bateau à rames. Les chances de rencontre sont cumulatives chaque tour avec au départ une chance sur dix. Ainsi, au cinquième tour, les chances de rencontre sont de cinq sur dix. Si les joueurs font une rencontre, on repart, pour les tours suivants, avec une chance sur dix.

Les rencontres sont tirées au sort avec un D8.

1 - Apparition de une à six **araignées d'eau**. DV : 4, PV : 19, CA : 3, neutre, pas d'intelligence. Elles attaquent avec leurs mandibules, causant 3 à 18 points de dégât. Leur base de mouvement est de 40 m / round sur l'eau. Elles mesurent environ deux mètres. Pexp : 136.

2 - Les aventuriers se font attaquer par une ou deux **anguilles géantes** de six mètres de long. DV : 5, PV : 26, CA : 6, neutre, pas d'intelligence. Elles se déplacent à 30 m / round dans l'eau et chercheront à entraîner un personnage dans l'eau en le mordant (3 à 18 de dégât). Pexp : 306.

3 - C'est une douzaine de **lacedons** ou **goules marines**. DV : 2, PV : 8, CA : 6, mauvaises cahotiques, intelligence faible. Elles attaquent trois fois, comme les goules : 1-3, 1-3, 1-6 plus paralysie. Elles se déplacent de 30 m / round. Si les joueurs le cherchent, ils trouveront leur trésor dans une grotte sous marine. Il se compose de divers objets ayant une valeur de 1000 pa ainsi que d'une potion d'invisibilité et une autre de respiration aquatique. Pexp : 81.

4 - Ce sont des **Merrows** ou **ogres aquatiques**. Il en vient de 1 à 6. DV : 4 + 4, PV : 24, CA : 4, mauvais cahotiques, intelligence moyenne. Ils attaquent trois fois : 1 à 6, 1 à 6, 1 à 8 ou à l'aide d'une lance (2 à 12). Ils surprennent quatre fois sur dix et ont + 1 au toucher quand ils chargent. Dans leur grotte sous marine, on peut trouver parmi les algues, un amas des anciennes possessions des aventuriers malchanceux. On peut rassembler 500 pa, 600 pe et 300 po, une douzaine de pierres de 10 à 100 po, et une épée + 1, + 2 contre les magiciens et les créatures enchantées, une potion de contrôle des plantes et un grand bouclier + 1. Pexp : 210.

5 - Le bateau se fait attaquer par un ou deux **Scrags**, des **trolls aquatiques**. Ils nagent vite (50 m / round). DV : 5 + 5, PV : 27, CA : 3, mauvais cahotiques, intelligence faible. Ils peuvent attaquer jusqu'à trois personnes à la fois, infligeant 2 à 5, 2 à 5 et 3 à 12. Ils régénèrent comme les autres trolls. Ils n'ont que quelques pièces dans leur grotte (l'équivalent de 500 po). Pexp : 412.

6 - Peuvent arriver une cinquantaine (5d10) de **Quippers**. Ce sont des petits poissons de 60 cm. DV : 1/2, PV : 2, CA : 8 neutres, aucune intelligence. Ils ressemblent à des piranhas. Ils ne causent chacun que 1 à 2 points de dégât, mais la vue du sang les rend fous. Ils peuvent attaquer à 20 une personne de taille humaine, deux fois plus s'il y a du sang. Si leur attaque échoue, 40 % d'entre eux choisiront une autre victime pour le round suivant. Pexp : 7.

7 - Il s'agit d'un ou deux **serpents**. DV : 3 + 2, PV : 17, CA : 6, neutres, intelligence animale. Ils mesurent 5 m de long. Quand ils touchent, ils n'infligent qu'un point de dégât, mais pour se faire ils se sont enroulés autour de leur victime qui peut s'en dégager avec le sort *ouvrir une porte coincée*. Entretiens, la victime prend de un à trois points par round. Pexp : 153.

8 - Voici enfin un ou deux **brochets**. DV : 4, PV : 17, CA : 5, neutres, peu d'intelligence ou intelligence animale. Ils mesurent 4 m de long et nagent à 120 m / round. Ils infligent de 4 à 16 de dégât et surprennent trois fois sur quatre. Pexp : 153.

D'autres animaux permettent à ceux-là de vivre. Il existe une sorte de statu quo entre les espèces intelligentes, Lacedon et Merrow n'arrivant pas à se débarrasser des Scraggs, chaque espèce craignant les autres. Les trésors ne seront acquis que si les joueurs vont les chercher. Les rencontres sont alors comptabilisées par round. Le lac est assez abrupt et a environ 100 m de profondeur.

L'ILE

Elle mesure 100 m sur 100. Elle est entourée d'un mur qui surplombe l'eau de 3 m. La paroi est verticale (dans l'eau) sur une trentaine de mètres. Le seul accès facile se situe à l'ouest où un escalier avance dans l'eau. De part et d'autre se trouvent deux **statues de panthère** en marbre (C). Dès que quelqu'un aborde l'escalier, elles

attaquent. Si elles sont tuées, elles se retransforment en statues. Toutes les personnes sur l'île ne craignent plus rien, à chaque nouvel arrivant l'attaque se reproduit. DV : 3 + 2, PV : 24, CA : 5, neutres, semi-intelligentes. Elles attaquent avec la gueule et les pattes (1 à 3 et 1 à 3). Si les deux pattes touchent, alors elles s'accrochent à la victime à l'aide des pattes arrière (deux nouvelles attaques 1 à 4 et 1 à 4) dans le même round. Pexp : 181. Elles sont très rapides (base de mouvement 50 m / round).

L'île se compose de trois grandes parties : les deux forêts et la villa au centre. La villa est séparée des forêts par un mur de quatre mètres de haut.

D. Dans cette forêt du nord, on trouve un garde qu'avait fabriqué le magicien : un golem en chair : DV : 9, PV : 45, CA : 9, neutre, semi-intelligent. Il est lent (26 m / round) mais ses poings sont dangereux : 2 à 16, 2 à 16. Il conserve un coffret avec une potion de vol et une autre de respiration aquatique, que le magicien avait cachée pour fuir le cas échéant. Il contient aussi un message (4) : **RILE DU TRENCE**, qui signifie *lire du centre* (voir résolution de l'énigme). Pexp : 2380.

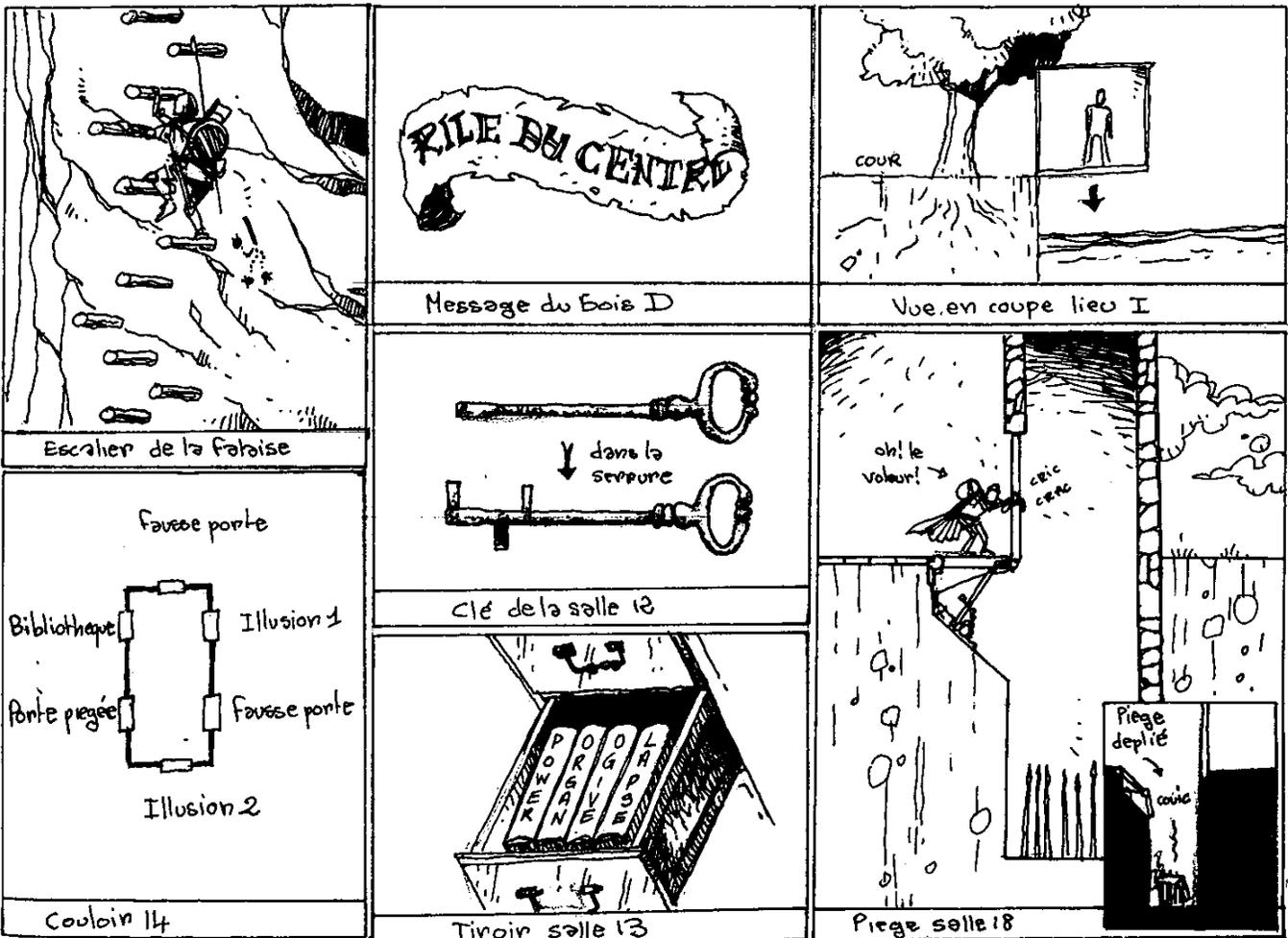
E. La forêt du sud apportera aux aventuriers moins d'aide que d'ennui. On y rencontre plusieurs monstres : 12 ombres, 16 singes et de nombreux insectes et petits animaux (mouches, moustiques, petites araignées, vers...). Ces rencontres sont

tirées sur 1d4.

1 - Apparition de 2 à 8 **singes** de 1 m de haut : DV : 2 + 1, PV : 13, CA : 7, neutres, semi-intelligents. Ils n'attaquent pas mais se défendent, s'ils ne peuvent fuir, en griffant (1 à 2 et 1 à 2) et en mordant (1 à 6). Ils se déplacent rapidement 50 m / round dans ces forêts épaisses où la végétation est redevenue sauvage. Pexp : 74.

2 - Le groupe se fait attaquer par 1d12 **ombres**. DV : 3 + 3, PV : 19, CA : 7, mauvaises cahotiques et d'intelligence faible. Elles sont pratiquement indétectables, il y a seulement 10 % de chances de les repérer. Comme l'intérieur de la forêt est sombre, on peut les rencontrer de jour. Elles ne sont touchables que par des armes magiques. Elles font de 2 à 5 points de dégât plus un point de force qu'elles drainent automatiquement et qui sera récupéré en 2 à 8 tours. En fouillant la forêt, on peut trouver trois potions : résistance au feu, ESP et *extra healing* ainsi que deux rouleaux de parchemin : protection contre la pétrification et un parchemin qui ôte la magie de l'objet le plus proche une fois lu : (anneau le plus souvent). Il n'y a pas d'emplacement précis pour ces trésors, les ombres les déplaçant selon les dangers et les attaques. Pexp : 307.

Les aventuriers ont énormément de mal à se déplacer dans ces forêts, où ils doivent tracer leur chemin. Ils progressent à environ 4 ou 5 m / round.



LES ABORDS DE LA VILLA

Dans la grande cour (F) se trouve un kiosque (G). On peut s'y rendre en montant sur l'escalier (H) qui la surplombe. La végétation gagne du terrain depuis qu'il n'y a plus aucun entretien régulier. Une rangée de grands arbres cache le mur est dans lequel se trouve un passage (I). Il s'agit d'une cache d'une douzaine de mètres de long avec quelques marches au fond. Sur ces marches se trouvent quatre squelettes qui ne fuiront que s'ils s'animent. L'un d'eux est assis dans un fauteuil, il est vêtu d'une robe et tient un coffret dans ses mains. Le second, debout, porte une armure en plaques et s'appuie sur une épée à deux mains. Le troisième, appuyé contre un mur, tenant une masse à la main, cache sous sa bure une cotte de maille. Le dernier, assis sur un coffre, semble dormir, la tête dans ses genoux. Une épée longue est posée à côté de lui.

Cette mise en scène du magicien évoque un groupe (magicien, guerrier, clerc et voleur), malchanceux, ainsi transformé.

Dès qu'un personnage franchit les escaliers, la trappe d'entrée s'ouvre, le séparant du groupe. Comme le mur est au-dessus de l'eau (figure 5), ceux qui sont sur la trappe tombent dans l'eau. Quant à celui qui se trouve sur les escaliers, il pourra voir les squelettes s'animer et l'attaquer pour le pousser dans la trappe. Le piège se referme 30 minutes après son déclenchement.

Les squelettes : DV : 4, PV : 26, CA : 7 (5) (4), neutres, aucune intelligence. Les dégâts varient suivant les armes de chacun : celui qui porte l'armure, qui est une armure de vulnérabilité (-2), qui apparaît comme +2 si une détection est faite, manie une épée à deux mains +1 (2 à 11). Celui qui a la bure manie une masse +2 (de 4 à 9) et les deux autres utilisent une épée longue (1 à 8). Le grand coffre est rempli de chiffons et de vieux vêtements. Le coffret protégé par un piège à feu (d4 + 16 points de dégât) ne contient que trois anneaux en cuivre d'une valeur de 10 po chaque. Les squelettes ont 4 dés de vie, ne prennent que la moitié des dégâts sur les armes tranchantes et fuient comme des wights. Pexp : 164.

On aperçoit dans la cour les restes d'un potager (J).

Dans la petite cour (K) se trouve une fontaine asséchée avec un message gravé sur les bords : *"la fontaine aux histoires."* Ce message ne peut être lu qu'avec le sort de compréhension des langues. La végétation s'est, là aussi, développée anarchiquement. Un chemin de ronde (L) surplombe cette cour et communique avec le toit plat des pièces 1 à 7. On accède à ce toit par l'escalier qui se trouve dans la grande cour. Ce toit est recouvert de feuilles et de brindilles de mousses et de débris divers. Il est entouré d'une rambarde donnant sur la cour. Une fois sur ce toit, on peut facilement descendre dans la forêt E. Ce bâtiment abritait les gens de maison et les gardes du magicien (voir dans "résolution de l'énigme" l'utilisation de la fontaine).

LA VILLA

La villa était autrefois richement décorée de tapisseries, tapis, plantes, bibelots, meubles de valeur ... Comme elle a déjà été pillée (les joueurs s'en rendront compte), le plus facile à emporter a disparu. Tout est à l'abandon.

1 - Il s'agit de l'ancienne remise : on y trouve des restes de foin décomposé, une barque complètement inutilisable, les outils de jardin et une calèche délabrée qui appartenait au magicien. Il n'y a rien de valeur et aucun indice.

2 - Le couloir de la maison dessert ces chambres. Chacune comporte six lits et un mobilier rustique, une table avec une chandelle et deux chaises. Beaucoup de lits et de chaises sont inutilisables. Certains ont été retournés, d'autres éventrés, les tables sont renversées ... (souvenir des visites précédentes).

3 - Entrepôt de matériel, d'armes, d'armures et de boucliers. Il manque beaucoup de choses et la majorité des objets métalliques est rouillée.

4 - L'ancienne cuisine renferme de nombreux ustensiles. La cheminée est en état de marche. Dans de nombreux pots il reste des aliments en poudre (farine ...), plus ou moins vidés. La porte donne dans l'entrepôt de nourriture.

5 - Ce lieu servait de rangement aux tonneaux et aux sacs de grain, de viande séchée etc. Rien de valeur si ce n'est un tonneau de vinaigre.

6 - Cet ancien salon communique avec la cour centrale et la salle à manger. Cet endroit est beaucoup plus beau que les autres pièces déjà citées. C'est là que le magicien s'entretenait avec ses visiteurs les moins importants. Les fauteuils, les bancs et la table ont été soigneusement fouillés par des gens sans scrupules.

7 - C'est la salle à manger : il reste encore la grande table, quelques chaises. Les bibelots sur les meubles et les tapisseries au mur ont disparu.

8 - Ce sont les chambres particulières de la maison proprement dite du magicien. C'est dans une de ces chambres que logeait sa fille, les autres servaient à ses invités de marque. Les lits sont confortables et en assez bon état. Une table et un fauteuil se trouvaient sous chaque fenêtre et un coffre en cuir travaillé (d'une valeur de 500 po) ornait chaque pièce. Il n'en reste que trois dont deux en mauvais état. Ils mesurent 100 x 50 x 60 cm. Dans chaque chambre subsiste aussi un tas de planches, résidu d'une splendide armoire.

9 - C'est l'entrée principale avec le hall. Deux armatures en bois qui devaient soutenir des armures sont couchées au sol. Deux armures usagées gisent, démantelées, sur le sol (il y a eu naguère un échange). On entre dans la salle de réception par un arc en plein cintre, sur lequel est écrit : *"Ce qu'on te donne t'appartient, pour le reste tu perds la main"*, toujours lisible avec le sort de compréhension des langues.

10 - Débarras. Rien de spécial.

11 - Salon avec fauteuils et coussins, tentures, table basse. On y trouve une carafe et des gobelets en cuivre (valeur totale 5 po) laissés par un autre groupe d'aventuriers. Il y a un judas qui communique avec la salle 13.

12 - C'était une magnifique salle de réception avec un sol de marbre. Il ne reste que cinq socles sur lesquels on pouvait poser vases, statuettes et autres objets d'art. Deux énormes tapisseries sont à moitié décrochées. Elles valent 50 po mais sont très encombrantes.

On est frappé en entrant par l'immense trône richement décoré surélevé de deux marches, et par le spectacle quelques pas devant.

Le trône est piégé de façon permanente et même une dissipation de la magie est inefficace pour s'en débarrasser. Toute personne s'asseyant sur le trône sans les bracelets (déjà volés) prend de 10 à 30 points de dégât (6d4 + 6) sous la forme d'une décharge électrique. Le piège se recharge instantanément dès que la personne se relève. Pourtant, les joueurs sont obligés d'utiliser ce trône s'ils veulent ouvrir le spectacle et accéder aux sous-sol. Si l'on s'assoit et si l'on pose les bras sur les deux accoudoirs (on prend une décharge bien sûr); on sent sous les mains deux parties mobiles. On ne peut pas les découvrir autrement : celle de gauche déclenche l'ouverture d'une cache à l'arrière du trône. Elle contient un clé spéciale permettant d'ouvrir le spectacle. Celle de droite fait pivoter le trône qui s'ouvre sur des escaliers descendants. Il est impossible de découvrir la cache autrement.

Au centre du spectacle se trouve un trou d'un centimètre de diamètre dans lequel il faut enfoncer la clé de 30 cm (voir dessin 6). Cette clé comporte trois parties articulées, qui s'ouvrent une fois dans la serrure. Les voleurs ne peuvent crocheter cette serrure avec leurs outils. Au fond de la cavité sous le spectacle se trouvent 5000 po.

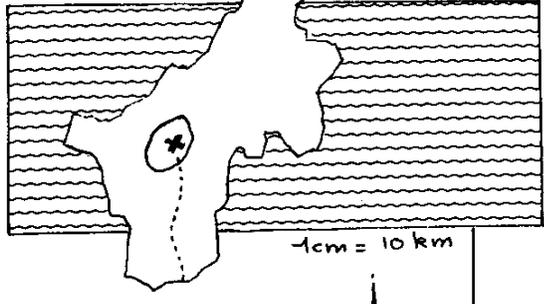
La porte secrète au nord ouest donne dans le couloir 14 (voir plan).

13 - C'est une bibliothèque avec de nombreux livres (romans pour la plupart), souvent en mauvais état. Il y a une foule de notes incompréhensibles. A part les rayonnages, on trouve un bureau à tiroirs, un lutrin, une échelle. Entre deux étagères, le judas permet de surveiller le salon. Dans un des livres se trouve un parchemin avec le sort de *"wizard eye"*. Un autre avec "protection contre les lous-garous" est dissimulé sous un tiroir. Dans un tiroir du bas sont rangés quatre livres reliés en cuir avec ces mots sur la tranche : *"Power, Organ, Ogire, Lapse"*. En lisant la première lettre de chaque mot, on trouve le mot *pool* qui signifie fontaine : c'est une des indications révélant l'emplacement du trésor du magicien. Le joueur qui trouve le mot *pool* peut se voir alloués 400 pexp (voir 7). Les livres sont vierges. En étudiant les écrits, en triant les livres et les notes du magicien, un magicien parmi le groupe d'aventuriers a 5 % de chances par jour (cumulables) de trouver les renseignements concernant la tragédie (noyade de la fille du magicien) mais absolument rien sur l'emplacement du trésor.

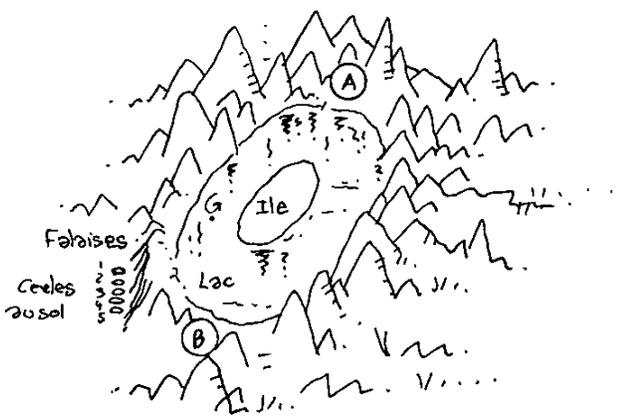
14 - Ce petit couloir contient des pièges et des illusions. Ainsi dès qu'on s'y trouve, en rentrant par la porte secrète, on ne voit plus que 6 portes (voir schéma 8). L'illusion dissimule la porte secrète par laquelle on est entré. L'illusion cache les escaliers menant à l'étage. Quant à la porte piégée, elle donne sur une minuscule salle vide mais déclenche la chute d'une herse au passage de la porte secrète, séparant en deux groupes ceux qui sont rentrés et les autres, et tuant ceux qui sont restés sous le chambranle.

15 - Sorte de terrasse couverte par le balcon. On y entre par trois arcs en cintre. Au nord se trouvent trois portes dont une secrète et au sud une fenêtre.

Ile de Corrennon



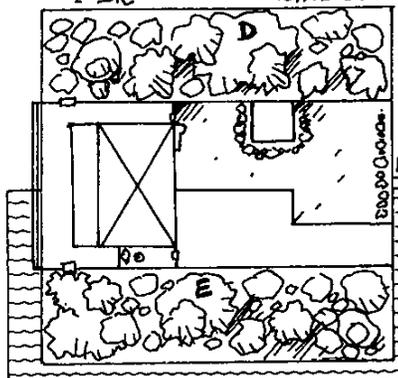
1cm = 10 km



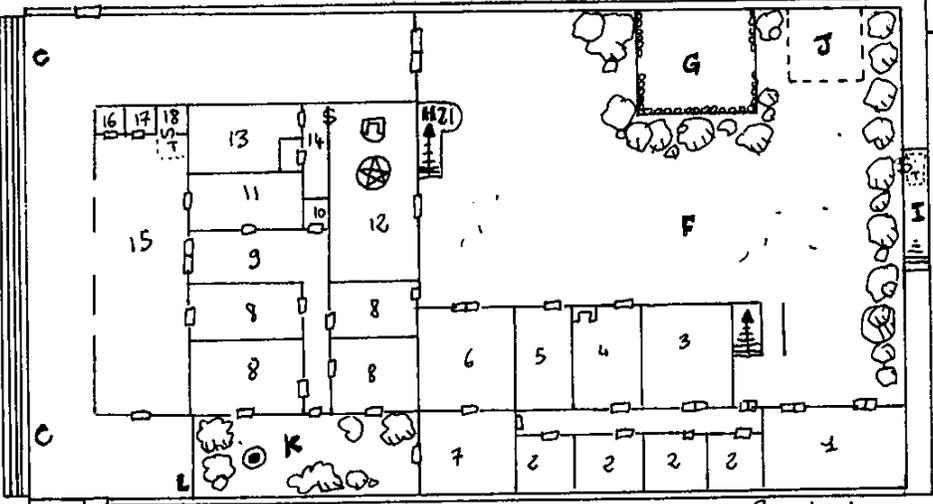
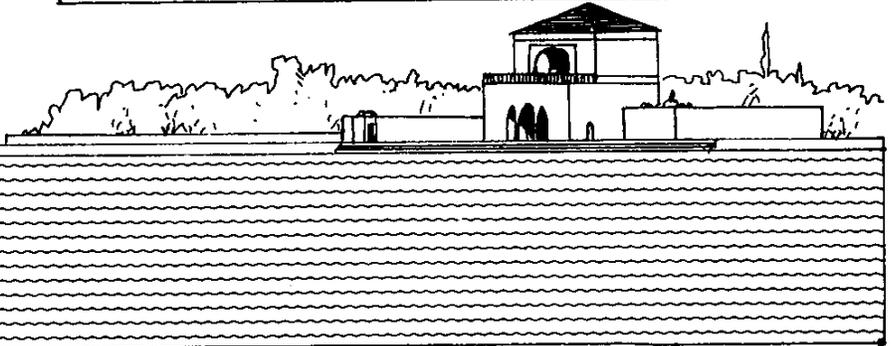
Falaises 600m de long sur 700m de haut
Plateau 25km de diamètre
Lac 10km sur 5km

1-Ile

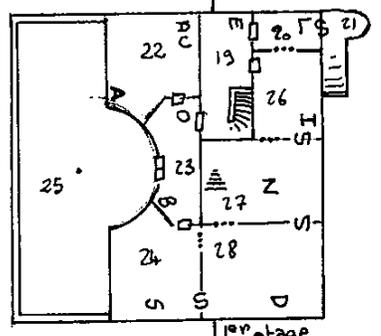
1cm = 10m



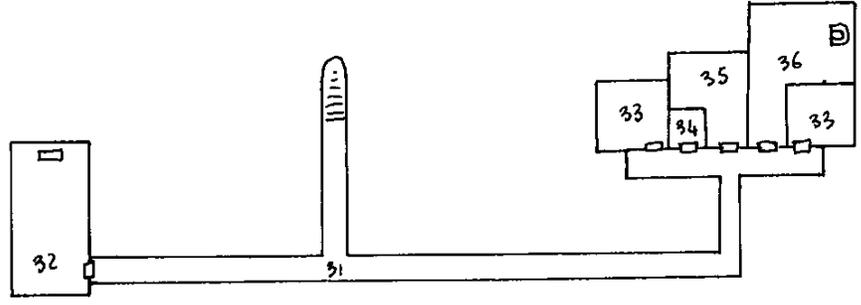
La Villa



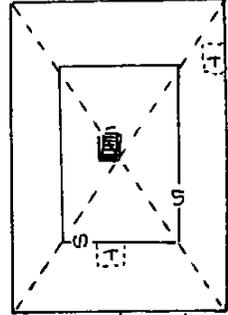
Rez-de-chaussée



1er étage



Sous-sol



16 - Petite pièce avec une litière au sol : ancienne alcove d'un animal de garde.

17 - Réserve d'armes : lances et flèches pour défendre l'île, hallebardes pour la garde. Il reste peu de ces armes.

18 - Il n'y a pas de porte apparente mais une porte secrète, piégée. Les elfes ont deux fois plus de chances de la trouver (voir fonctionnement du piège 9). Le joueur qui trouve le mécanisme déclenche la chute des panneaux. Il tombe alors pour s'écraser sur des pieux enfoncés au fond. Parmi les débris qui jonchent le sol se trouvent quelques os, des casques, et si une détection de la magie est lancée, un anneau brille au fond : c'est un anneau de tromperie.

Le personnage tombe sur un maximum de huit pointes qui infligent chacune de 1 à 6 points de dégât. Si le joueur porte une armure métallique, retirez une pointe, si c'est une armure à plaques, retirez deux pointes. Retirez aussi une pointe par point de dextérité au-dessus de 15 (trois pointes en moins pour dix-huit en dextérité) à condition de réussir un jet sous la dextérité avec 4d6.

LE PREMIER ETAGE ET LES COMBLES

Il ne faut absolument préciser aux joueurs que ce qu'ils sont capables de voir et les laisser interpréter : par exemple dire "un signe au sol" et non pas "une lettre" ne pas dire qu'il peut exister d'autres lettres, certaines étant cachées, etc. Il n'y a aucune fenêtre au premier étage, mais des candélabres.

19 - Antichambre qui dessert le premier étage. Il y a une balustrade au niveau de l'escalier. Le signe E est visible devant une porte.

20 - Couloir-débaras encombré de nombreuses malles et coffres de petit matériel. Un des coffres cache le signe L. Une inspection minutieuse peut révéler la porte secrète mais aussi trois petits trous dans le mur, en bas. Cela peut faire penser à la présence d'un vampire. En réalité, le magicien les avait prévus pour une fuite en forme gazeuse.

21 - Sur le rebord de la plateforme apparaissent nettement, gravé dans la pierre, les signes : 691. Les aventuriers chercheront à déchiffrer ce message qui n'a qu'une fonction : les faire chercher pour les éloigner du but, c'est en fait la date de construction de la villa.

22 - C'est un entrepôt de matériels divers : coffres, barils, sacs de grain, balots etc. Aucun des signes (A, U, A) n'est visible et il faut un long moment pour tout déménager.

23 - Salle éclairée qui donne sur un balcon avec une balustrade. Le signe O est visible à l'entrée et le B est dissimulé par une sorte de maie complètement vide.

24 - Cette salle est équipée de rateliers aux formes précises pour des armes, d'un bahut avec des emplacements pour ranger des potions, d'un casier rempli d'étuis de cuir, d'un lutrin vide. Il ne reste absolument rien à prendre si ce n'est les étuis. Le signe S est sous le bahut. Une fouille minutieuse permettra de découvrir les trois trous et la porte secrète, ainsi qu'une

trappe au plafond.

25 - C'est le balcon. Le sol est en marbre blanc. Il y a une très belle vue sur le lac. On ne peut rien apercevoir dans la forêt qui est trop dense. Sur le plan, il y a le centre qui est indiqué pour le MJ (voir résolution de l'énigme). Il ne faut absolument pas le mentionner aux joueurs.

26 - C'est une pièce de travail avec un bureau, un fauteuil, des étagères avec des livres. Le magicien empruntait les livres à sa bibliothèque. Au-dessus du bureau se trouve une trappe au plafond qui ne sera découverte que si elle est cherchée activement. On peut de la même manière trouver la paire de trois trous. Dans un tiroir, on découvre quatre livres disposés comme en salle 13 (voir 7) avec les inscriptions *Pike, Owls, Ogre, Lich*. On retrouve le même message : pool, en lisant les premières lettres de chaque mot. Un des montants de l'étagère renferme une cache qui contient un rouleau avec les sortilèges de clerc suivants : guérison des maladies, protection contre le mal sur 3 m, détection des mensonges. Le signe I est caché sous un petit tapis.

27 - C'est le laboratoire du magicien. On y trouve de nombreux flacons remplis de divers ingrédients (cendres, cristaux, grains, gélatine, poudre, lambeaux de peaux ...), de poudres et de liquides transparents, colorés ou visqueux. Des boîtes renfermant des sachets d'herbes sont posées sur un meuble allongé. Sur un plan de travail, un alambic semble prêt à fonctionner. A côté une carafe, des flacons, des entonnoirs, des pipettes, des pinces. Contre l'escalier menant aux combles, un bureau avec une chaise est orné d'un sablier. Au centre, une immense table cache le signe N. Une recherche mettra en évidence les trois trous. Si un magicien décide d'examiner le contenu de tous ces récipients, il lui faudra plusieurs jours pour tester exactement chaque contenu. Il n'y a rien de grande valeur et beaucoup de produits sont périmés.

28 - C'est la chambre du magicien. Elle est encore plus luxueuse que celles des pièces 8. Un immense lit à baldaquin et moutiquaire cache le signe D. Il y a un coffre en cuir orné de dorures d'une valeur de 1000 po. L'armoire, ouverte, contient quelques vêtements d'une valeur supérieure à la normale. Il n'y a rien d'autre à découvrir. Le bureau et le fauteuil ont déjà été fouillés complètement.

Remarque : les pièces 27 et 28 semblent avoir été moins saccagées que les autres.

29 - Dans les combles, le magicien avait installé une sorte d'observatoire. Il y a un bureau avec des cartes représentant ses observations sur les étoiles ainsi que des notes. La percée dans le toit ne peut être ouverte que de l'intérieur, mais si on regarde le toit d'en haut, une illusion la dissimule. On peut accéder sous le toit par deux portes cachées (entre 30 cm et 1,20 m de haut). Il y a deux trappes avec des cordes attachées permettant de se sauver au cas où ...

30 - Soupente avec trappes (voir 29).

LE SOUS SOL

31 - On accède à cet escalier en descen-

dant sous le trône. Le couloir en T est travaillé et voûté. La descente est d'environ 10 m. L'endroit est frais et humide.

32 - Cette salle évoque un lieu religieux avec un autel au fond. Elle est dallée et les murs carrelés. Derrière l'autel se trouve un coffre qui contient 20 000 pièces de cuivre. Si les joueurs le vident (il faut du temps) pour le déplacer, ils découvriront une cache avec à l'intérieur un fléau + 1. Des squelettes attendent, régulièrement disposés le long des murs. Ils attaqueront si on touche à l'autel, au coffre, ou si l'un d'eux est attaqué. Ils sont 28. **Squelettes** : DV : 1, PV : 7, CA : 7, neutres, non intelligents. Ils infligent de 1 à 6 points de dégât. Pexp 21.

33 - Il s'agit de deux salles avec des zombis (8 dans chaque). Dès qu'il y a un combat devant les portes, les seize zombis sortent pour attaquer. Ils ne détiennent aucun trésor. **Zombis** : DV : 2, PV : 13, CA : 8, neutres, sans intelligence. Ils se battent jusqu'au dernier, infligeant de 1 à 8 points de dégât. Pexp : 46.

34 - Petite cellule fermée à clé. A l'intérieur se trouve, réduit à l'état de squelette, le corps d'un elfe en armure en cuir, mort depuis très longtemps. Il n'y a rien de spécial.

35 - Dans cette pièce très rustique, il y a une sorte de paille et dans un coin un coffre contenant 500 pa. Un camarade de l'elfe, transformé en zombi, complètement défiguré, attaquera tout intrus. Il manie une épée large + 1 et peut fuir comme une momie à cause de sa puissance. **Zombi** : DV : 6, PV : 35, CA : 5, neutre, sans intelligence. Il infligera de 3 à 9 points de dégât (2d4 + 1). Il porte des bracelets de défense lui donnant une classe d'armure de 5. Pexp : 360.

36 - Dans le fond de cette salle, une chose des cryptes est assise sur un trône. C'est un squelette encapuchonné dans une robe. Il ne sort jamais de son antre. Il parle la langue neutre. Il n'aime pas être dérangé et demandera aux aventuriers de sortir immédiatement, sous peine de les désintégré. Puis il le fait, du moins en apparence car en réalité il téléporte ceux qui ont raté leur jet de protection. Distance et direction sont tirées aléatoirement pour chaque personnage.

01 à 20 : de 1 à 10 km au nord

21 à 40 : de 1 à 10 km au sud

41 à 60 : de 1 à 10 km à l'est

61 à 80 : de 1 à 10 km à l'ouest

81 à 90 : dans un autre donjon à un niveau supérieur

91 à 100 : dans un autre donjon à un niveau inférieur.

Malheur à ceux qui tomberont dans le lac !

C'est une capacité naturelle, et la chose n'a pas besoin ni de composants, ni de gestes ou de mots. Si elle est attaquée, elle se défendra en griffant : 1 à 8 points de dégât. Elle n'est touchable que par des armes magiques.

Pour donner plus de force au jeu, laisser croire aux téléportés qu'ils sont désintégré pour ne pas influencer le comportement de ceux qui ont réussi leur jet de protection. Ensuite jouez avec eux ce qu'ils feront là où ils sont arrivés.

La chose des cryptes : DV : 6, PV : 32, CA : 3, neutre et très intelligente ! Pexp : 467. Elle ne laissera pas toucher à son trésor qui se compose d'un coffre de 4000 pe, d'un coffret derrière son trône avec dix pierres : améthyste 100 po, agate 10 po, cornaline 50 po, onyx 50 po, saphir étoilé 1000 po, grenat 100 po, azurite 20 po, alexandrite 100 po, opale 1000 po et jade 100 po. La chose a entreposé ses objets magiques dans le cercueil au fond de la pièce. D'une épaisseur de plus de 40 cm, même le couvercle, il bloque une éventuelle détection de la magie.

Deux épées sont accrochées au mur, croisées, au-dessus du cercueil. Il s'agit d'une épée longue + 2, qui éclaire sortie du fourreau, et d'une épée longue + 2 berserk qui éclaire aussi. Dès que quelqu'un saisira cette épée maudite, il attaquera sans retenue toutes les créatures vivantes qu'il rencontrera, en commençant par les aventuriers, jusqu'à ce qu'il soit incapable de se battre.

Outre ces objets magiques, le cercueil contient une potion d'ESP, ainsi qu'une autre de grimper, un anneau de résistance au feu dans une petite bourse, une dague + 1, + 3 contre les lycanthropes et une hache de bataille + 3.

RESOLUTION DE L'ENIGME

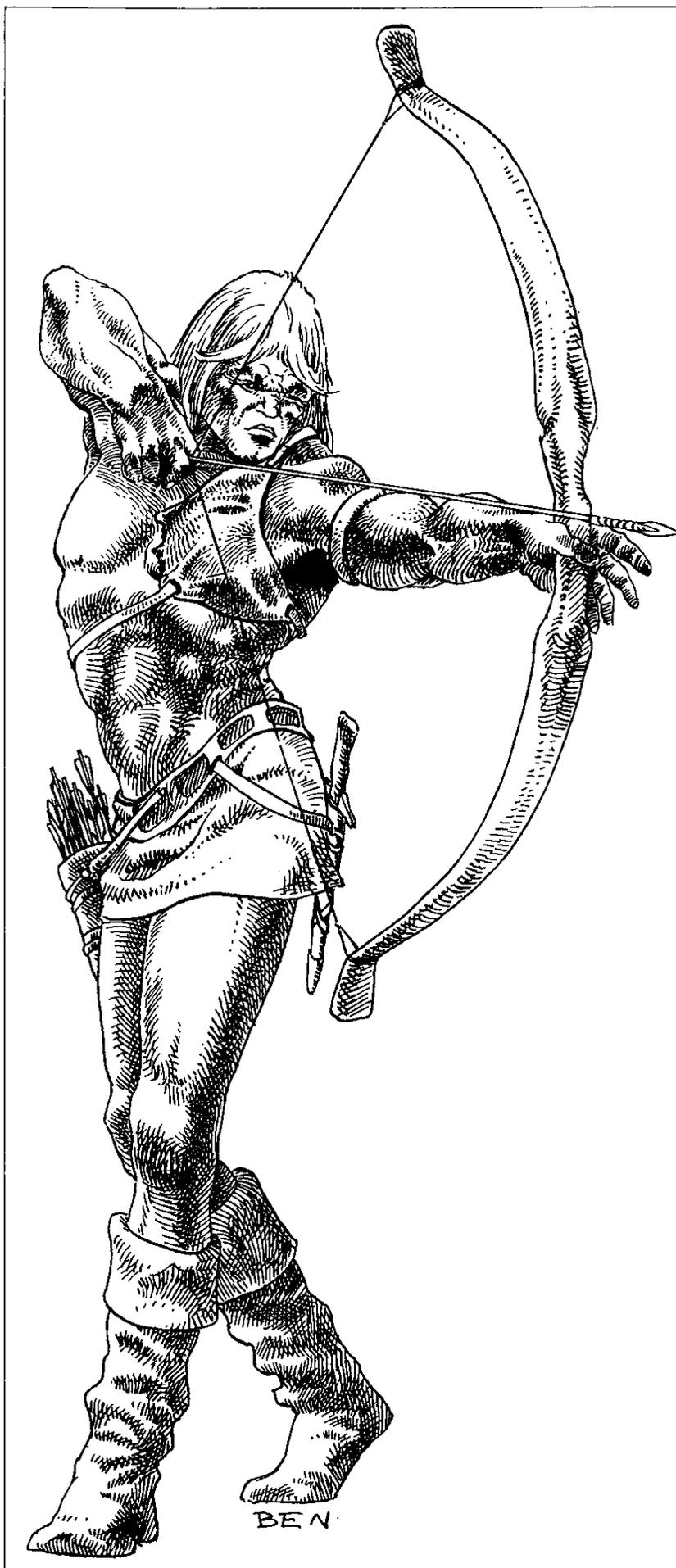
Pour découvrir le trésor du magicien, il faut dire les mots **ABOU SAENDIL** devant la fontaine aux histoires. Les lettres qui composent ces mots se trouvent au premier étage de la villa, sur le sol. On pourrait croire qu'elles n'ont pas d'ordre et pourtant, il y en a un. Grâce au message du bois, "lire du centre" (rile du trenc), en lisant les lettres à partir du centre fictif du cercle du balcon, on découvre que la lettre la plus près du centre est A, puis B, puis O, puis U etc. Celui qui découvre le moyen de trouver les mots Abou Saendil se verra allouer 600 pexp supplémentaires.

Si l'on dit les mots devant la fontaine, celle-ci pivote, découvrant une urne dans laquelle se trouvent les cendres des livres de magie du magicien, totalement inutilisables, ainsi qu'une poupée de chiffon et de bois, le bien le plus précieux du magicien devenu fou. L'urne est en argent et a une valeur de 2000 po.

Les joueurs qui, quel que soit leur alignement, respecteront cette poupée, auront 500 pexp supplémentaires.

Si les joueurs ne réussissent pas à trouver le message de la fontaine, vous pouvez ne pas leur donner la solution et les faire revenir plus tard car il ne faut pas oublier que toutes les aventures ne sont pas forcément réussies.

Eric Mathelin



GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE

LE COMBAT DANS LEGENDES

"Ah, mes p'tits enfants, j'avais vous raconter une bien belle histoire. C'était l'bon temps, et l'jour où Faramix a sauvé l'honneur du village dans un combat à mort contre ce saloupiot de Victorius, vous auriez dû être là !

Les deux adversaires étaient face à face, on les avait installés sur la piste de combat, et la consigne était que tous les gars tuent le premier qui quitte le sable. Ils s'approchèrent l'un de l'autre, s'observant calmement. Faramix s'écria : "*Par Taranis, je vaincrai !*" et Taranis l'a pas laissé tomber, pouvez m'croire ! Il a foutu un coup d'épée terrible à l'autre. Mais ce malhonnête avait paré avec son épée et son bouclier. Le choc fut assourdissant : "*Cling !*", mais pas très efficace. Alors, Faramix, ce rival des dieux, a frappé avec ses deux armes. Les deux coups sont arrivés avec une précision extrême, mais c'est là qu'on a commencé à voir que pour notre très cher héros, c'était pas du tout cuit. Il est repassé à l'attaque, mais, à chaque coup, la parade de son adversaire était là pour l'arrêter. Et il ne le faisait presque pas reculer.

Et puis Faramix a eu une idée terrible, enfin, pour lui c'était tout à fait génial : il a fait semblant de frapper avec le poignard ET l'épée, alors que seule celle-ci comptait. Mais cet ignoble Victorius avait senti la feinte, et l'épée s'est enfoncée dans le bouclier, sans réussir à le percer. Notre cher ami a dû la retirer en tirant dessus comme une bête, remarquez bien qu'il est costaud Faramix. Et au moment où il reprenait son arme, il recevait un lâche coup au mollet droit. En l'entendant crier, nous avons tous pensé : "*il est foutu.*" Mais Faramix est un dur et il n'a pas flanché. Et puis on l'a vu boiter un peu ... On a vu le gremlin se ruer sur lui comme un bœuf qui

a subi un coup de baton et on a tous désespéré. Mais lui s'est contenté d'opposer son poignard, car il était sûr de sa destinée. Effectivement, l'autre s'est emmêlé les pieds, le bouclier est tombé, son attaque a été stoppée. Alors Faramix n'a pas hésité et, repassant à l'assaut, il lui a défoncé la main. L'autre n'a pas voulu lâcher son arme et a volé avec elle jusqu'à la ligne. Le sang recouvrait le sable par flots et nous avons tous crié de joie. Il s'est relevé, pendant que Faramix recommençait à frapper, et l'épée qu'il brandissait de la main gauche ne lui a servi à rien pour éviter celle du héros. Le casque de ce pauvre Victorius a volé en éclats, sa tête aussi et il s'est écroulé derrière la ligne. Faramix est venu calmement jusqu'à lui, a coupé la tête et l'a brandie bien haut en criant le nom de Taranis. Il était aspergé de sang quand on a pu lui parler. Dans ses yeux il y avait toute la fierté du monde et depuis il montre toujours cette petite cicatrice au mollet : "*Quand on m'égratigne, je prends la tête.*"

Laissons les histoires du grand-père pour nous occuper de choses plus sérieuses. Ce combat est un combat de LEGENDES CELTIQUES qui a effectivement été joué. Nous avons ici quelque chose qui se rapproche un peu du WARGAME : les actions sont précises et les règles de simulation complètes. Et l'ensemble peut être très lourd à manier. Aussi il a été prévu de n'utiliser tous les détails que dans des cas très spéciaux. Le reste du temps, il vaut mieux se contenter du plus simple. La règle de combat simplifiée (que l'on trouve dans la campagne "*le signe du serpent*") est un outil complet. Ici, nous aurions eu comme CDS 20 (CDS : Chances De Succès) pour les deux adversaires puis-



que c'est leur maîtrise de l'épée. Ils lancent un d20 et obtiennent 11 pour Victorius et 19 pour Faramix : la différence des marges de réussite donne 8 pour Victorius qui gagne le combat en restant indemne. Le système simplifié est aussi très pratique pour les combats de masse, plusieurs exemples sont donnés, l'ensemble permettant de résoudre des situations sans grand intérêt pour les joueurs, avec facilité et rapidité. Mais ici, le résultat n'aurait pas été le même.

Ensuite, et surtout lorsqu'on débute dans le jeu, il est plus agréable d'utiliser le système normal, la plupart du temps c'est plus complet. Mais on peut aussi envisager de jouer une bataille avec la foule d'un côté et les personnages de l'autre, avec donc des systèmes différents utilisés suivant le point du combat dont on s'occupe.

Par contre, il faut être très en forme, disposer d'un personnage déjà expérimenté et être assez habitué pour utiliser le combat complet. Mais d'ailleurs en avez-vous besoin ? Est-il utile de savoir qu'un adversaire recule alors qu'il est en pleine forêt ? Et si vous ne faites pas intervenir les chocs sur les armes, et le risque qu'elles se brisent, ni dans un sens ni dans l'autre, vous ne désavantagez personne.

QUELQUES POINTS DE DETAIL

ou "*des idées personnelles sur ...*"

Lorsque vous utilisez un bouclier, il n'est pas très positif que son facteur de défense soit tout juste au niveau de celui d'une arme ; pourquoi alors apprendre à utiliser ce bouclier qui, lui, n'a aucune valeur offensive ? Eh bien, tout simplement, parce que vous pourrez rajouter la moitié de votre marge de réussite à

son potentiel défensif : Victorius a 20 chances sur 20 au bouclier, ce qui lui fait une Parade de 7, s'il fait 14 sur un d20, il rajoute 3 (la moitié de la marge de réussite) à sa parade qui arrive à 10 : c'est mieux. On peut aussi, ce n'est qu'une option, enlever cette valeur lorsqu'on regarde les dégâts sur le bouclier. Ainsi, votre technique protégera le bouclier et ... votre corps !

Pour le ML, la tâche de gérer le combat seconde par seconde paraît insurmontable. Habituez-vous avant le combat, à remplir une feuille avec le nom de chaque personnage, où vous noterez son action et son niveau de souffle, à chaque seconde :

Faramix **Sfl 1** : 5s-7s : PN2. 8s-10s : AR. 11s-13s : AR2. **Sfl 2** : 14s-16s : AR2. **Sfl 8** : 17s-19s : Sp. 20s-23s : PR1. 22s-25s : AR. 26s : Sp. **Sfl 9** : 27s-30s : AR

Victorius **Sfl 1** : 5s-7s : PN2 **Sfl 2** : 8s-10s : PN2. 11s-13s : PN2. 14s-16s : PN2. 17s-19s : AR. **Sfl 3** : 20s- 22s : AR. 24s : voir plus loin le détail. **Sfl 23** : 24s-26s : PN. 26s : Sp. **Sfl 36** : 27s-30s : PN.

Ainsi, vous n'hésitez plus et réaliserez bien mieux cette gestion. D'autres vous exposeraient des méthodes beaucoup plus efficaces, mais on dispose déjà, là, de tout ce qui est nécessaire pour *gérer* le combat.

Quelques derniers conseils : il faut utiliser toute la panoplie des actions de combat possibles, attaques normales, à deux armes, après parade ou feinte de corps. Si vous ne faites que des attaques rapides, le système simplifié est aussi complet. Tout cela, bien géré et avec un petit peu de chance, peut faire gagner n'importe qui. Mais n'oubliez jamais qu'un bon joueur, à **Légendes**, doit devenir un peu un as dans la profession de son personnage. As du combat, vous serez très dur à battre ! Ici, c'est Victorius qui aurait dû emporter la victoire ; sa tactique était simple : obliger Faramix à prendre le temps de faire des attaques normales et le surprendre alors par des coups plus rapides. Il a failli réussir avec la prise de l'épée, mais la malchance (ou Taranis) en a voulu autrement !

Maintenant, reprenons le combat dans le détail.

LE COMBAT PAS A PAS

Les deux guerriers sont face à face. Le combat a donc commencé et tous deux ont encaissé un point de souffle. Ils ne peuvent pas charger à cause de la distance trop faible. Ils s'approchent l'un de l'autre, au pas, précautionneusement, c'est à dire en position de parade. Ils mettent 4 secondes pour arriver au centre de la piste. A ce moment (5ème seconde), chacun doit annoncer au ML son choix pour la base suivante. Ils se mettent tous deux en parade à deux instruments. La 5ème, la 6ème et la 7ème seconde se passent ainsi.

- A la 8ème seconde (8s) ils ont tous deux un nouveau choix. Faramix choisit une attaque rapide à l'épée tandis que son ennemi reste en parade à deux instruments. 9s ...

- 10s : Victorius encaisse un point de souffle (il en est à 2). Il voit arriver sur lui le coup porté. Il tente une parade avec le bouclier, CDS 20, il fait 15 au dé et rajoute la moitié de sa marge de réussite, ici 5, à la protection de son arme : le bouclier protège donc de $7 + 2 = 9$ à quoi on rajoute les 8 de parade de l'épée, il enlève 17 aux chances de succès de Faramix ! Celui-ci frappe, 13 sur 16, donc une marge de réussite de 3, c'est peu et cela aurait pu enlever 8 points de souffle. Mais le choc a été paré par l'épée. En effet la marge de réussite, 3, est inférieure à 8, la défense due à l'épée de Victorius.

L'impact (IMP) = marge de réussite + raa - rad est donc de $3 + 10 - 10$, ce qui fait 3. On lance un d10 : 5, l'épée du défenseur n'a pas cédé.

Chances de reculer sous le choc : CRC (non, pas CROC, vous l'avez déjà vu reculer sous un choc, vous ?). $CRC = dmg + 2 \times ECO - 2 \times P/20$, soit ici : $8 + (2 \times 8) - (2 \times 4) = 16$. Il faut lancer un d20 : 15, la victime recule légèrement.

- 11s : Victorius décide de persister dans sa tactique. Faramix préfère une attaque rapide à deux instruments. 12s.

- 13s : Parade de Victorius : remarquant les deux attaques, il a le réflexe de parer le coup d'épée du bouclier, et le coup de poignard de l'épée. La marge de réussite de la parade au bouclier est de : $20 (CDS) - 10 (d20) = 10$ pour une protection totale de $7 + 5 = 12$. Par contre, sur sa droite, il ne peut compter que sur 6.

Les coups de Faramix : à l'épée, sa CDS est de 13 (AR - 3). Il fait 15 et manque nettement. Au poignard, sur 14 (17 - 3), il fait 13. Le coup est bien paré. $IMP = 1$, mais avec 2 sur le d10, l'épée n'en souffre pas. Victorius reste sur ses pieds avec un 13 au lieu du 9 nécessaire pour le faire chuter.

- 14s : il continue vaillamment sa tactique, Faramix aussi. 15s ...

- 16s : Faramix encaisse un point de souffle. Victorius réussit à nouveau à parer les deux coups et amène sa défense de bouclier à 10. Faramix réussit son coup d'épée : 9, soit une marge de réussite de 4 pour un dommage théorique de 11. Ce résultat se situe entre les seuils de pénétration et de destruction du bouclier, l'arme s'est donc fichée dedans. Par

contre, avec le poignard, il manque son coup (17). CRC sous le coup d'épée : 19, d20 : 16, il recule d'un mètre (il n'est pas encore trop près de la fin de zone).

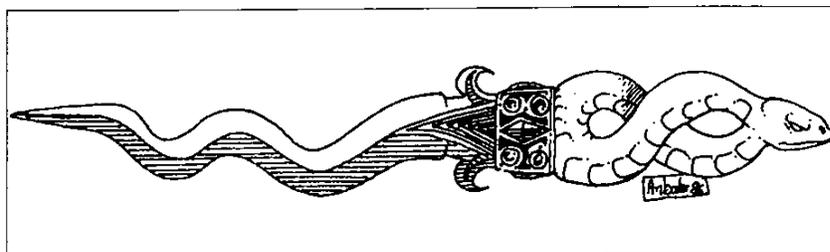
- 17s : Faramix ne peut pas faire autre chose que d'essayer de récupérer son épée. Par contre, Victorius en profite lâchement pour le frapper, rapidement. 18s ...

- 19s : Faramix a le réflexe de parer du poignard (parade rapide PR5). *Rappelons que pour cela, il lui a suffi de faire moins ou autant que sa rapidité avec un d20.* Le coup que lui porte Victorius est un succès : ses chances de succès étant de $16 (AR) - 5 (Parade)$, soit CDS 11, le résultat de 8 sur le d20 montre que Faramix a été touché. Il encaisse 6 points de souffle. Nous localisons l'impact : 88 % soit la zone 18, le mollet droit. Mais celui-ci est protégé par un tissu léger, seuls 5 points vont atteindre Faramix (il en est à 7). Nous voyons l'intensité du coup sur un d10 : 10, la blessure est sévère, type II. Le joueur est donc chargé de lancer quelques d20. D'abord sous la moitié de la volonté de Faramix : $10/2 = 5$, le jet n'avait que peu de chances de réussir, le héros crie sous la douleur. Ensuite la moyenne de sa volonté et de sa rapidité : $(V + R)/2 = 13$. Avec 10, il réussit et ne tombe pas. Nous nous occuperons plus tard de savoir s'il gardera, ou pas, une cicatrice (après tout, il lui reste peu de chances de s'en soucier un jour !). Par contre, il est ralenti par cette douleur et sa base passe à 4 secondes. A-t-il reculé sous ce choc ? $CRC = 6 + 12 - 5 = 13$. Avec 10, il recule d'un mètre, juste retour des choses.

Dans le même temps, il réussit à récupérer son épée (jet réussi sous sa force).

- 20s : chacun va entamer une nouvelle action. Pour Victorius, le choix n'existe pas, il faut utiliser ce nouvel avantage, aussitôt changer de tactique et acculer son adversaire déjà blessé. Ce sera fait avec une attaque rapide. Pour Faramix, la situation n'est pas encore désespérée, il va se mettre en parade-riposte. C'est avec le poignard qu'il pare, son attaque se fera à l'épée. Avec le temps qui passe, Victorius perd un nouveau point de souffle, il en est à 3. 21s ...

- 22s : Victorius passe son attaque, son CDS = $16 - 6 = 10$, sur son d20 il fait : 20 ! Ça c'est un échec ! Alors il relance ce d20, sans tenir compte des malus précédents, il a encore 16 chances de ne pas faire le pire : 19 ! Il s'agit d'un "échec catastrophique". Le ML prend sur son paravent la table des malades et



lance un d20 : 20 ! Victorious commence par perdre une seconde, le ML relance et fait 13, la poignée du bouclier se casse. Notre héros n'a plus que son épée. La parade de Faramix a été très réussie, aussi entame-t-il aussitôt sa nouvelle action qui est la riposte en attaque rapide à l'épée.

- 23s : Victorious ne peut rien faire, gêné par la chute de son bouclier.

- 24s : Victorious se met en parade à l'épée.

- 25s : Faramix frappe enfin. Son CDS est de : $16 - 8 = 8$. Pour réussir ce coup-là, il faut de la chance : 1 ! Décidément, le sort a choisi son camp ! Pour voir s'il s'agit d'un coup parfait, il lance un d20, mais avec 17 il fait moins bien que son CDS. Donc la marge de réussite reste à 7 pour 20 points de souffle. Localisation : 36 %, c'est la main droite, zone 12, qui n'est pas protégée, et Victorious encaisse tous les points (il en est à 23), il est en état - 25 %, lui aussi va voir sa base rallongée. Intensité : 3, la main est juste cassée, blessure de type III. On regarde le tableau des effets ; on y constate une erreur, l'inversion de deux cases a conduit la blessure de type III à être plus grave que celle de type IV. On corrige cela, et on entend Victorious crier. Lâche-t-il son épée ? Il n'a que 7 chances de la garder, avec 6, il réussit. Mais plus question de l'utiliser avec la main droite, il va la prendre avec la gauche.

Il recule : $CRC = 20 + 16 - 8 = 28$. Il fait 7 sur un d20 : la chute ! Victorious a été emporté sous le choc à 3 mètres. Il est donc sur la ligne. Par ailleurs il se retrouve au sol avec de bonnes "chances" (si l'on peut dire) d'être sonné : $28 - 10 = 18$. Il a de la chance : 19, il reste conscient.

- 26s : Pendant que Faramix se rapproche (disons une seconde), Victorious prend son arme de la main gauche.

- 27s : tandis que Faramix commence une attaque rapide, Victorious tente de se relever, en se tenant en parade ; il lui faudra une base. 28s, 29s ...

- 30s : Victorious est debout, en parade à l'épée de la main gauche quand le coup arrive. Mais il doit d'abord réussir son ambidextrie, d20 : 15, c'est manqué, il ne pare pas ! Faramix frappe avec CDS 16 : 10 sur un d20, ce qui fait 6 de marge de réussite, soit 17 points de souffle. Localisation : 01 %, c'est le sommet du crâne. Justement se trouve là un casque qui enlève 4 points de souffle. Il en reste malgré tout 13 (Victorious en est à 36). Victorious s'évanouit. Intensité 6, il s'agit d'une blessure de type IV, à la tête, avec ce commentaire : "crâne fracturé, cerveau atteint". Victorious ne tombe pas dans le coma (10 sur le d20), mais il crie et s'évanouit (c'est déjà fait, d'accord). Par ailleurs, il doit tomber au-delà du cercle, etc, etc.

De toutes façons, c'était un combat à mort, dans son état il a perdu. Il n'est plus utile de savoir s'il sort du cercle, s'il restera fou ou s'il aura une cicatrice, Faramix va aller jusqu'à lui, couper la tête et la brandir bien haut, s'éclaboussant de sang, pour prouver sa victoire sur Victorious le mal nommé !

Finn

NOM : **VICTORIUS**
ORIGINE : **incertaine**
PROFESSION : **Chef de Guerre** AGE : **28 ans**

Cbt 20	F 15 11 08 4	FF 4	AMB 13
Mag 00	R 17 13 09 4		OUI 20
Art 08	C 16 12 08 4		VUE 20
Com 12	E 20 15 10 5	FP 5	GOU 20
Per 15	V 12 09 06 3	FB 4	ODO 20
Mec 15	I 10 08 05 3	FS 3	TOU 20
Nat 12	S 12 09 06 3	FM 3	SIX 0
Foi 10		VM 0	

Aura 14 Beauté 15 VES 07 ITU 12 10 07 05
T 16 t 1.82 P 15 p 75 p/20 4

SOUFFLE 18 25 29 34 ES 8 7 5 4
FATIGUE 14 32/13/8/3 FC 4 3 2 1
AR 127 ECO 6 BASE 3 3 4 5

EPEE 169%	AN 20 20 16 8	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	AR 16 16 12 4	1 2 4 6 8 10 13 15 17 19 21
	PN 08 80 04 2	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
	PR 06 04 02 0	23 25 27 29 31 34 36 38 40 42

BOUCLIER ROND 141% AN
AR
PN 07 05 4 2
PR 06 04 2 0

COMPETENCES :

EQUILIBRE 09	NAGER 16	ESCALADER 12
MONTER CHEVAL 16	EMBUSCADE 15	CAMOUFLAGE 08
PISTER 12	CHASSER 18	VANTER 15
FLATTER 12	SE MOQUER 13	COMMANDER TRP 11
JOUER CROSSE 15	EMPOIGNADE 19	EPEE LONGUE 20
BOUCLIER ROND 20	ARC 20	PREMIERS SOINS 15
SEDUIRE 17		

SPORTS : 8

POSSESSIONS : 10. Braies en tissu léger sur les jambes, casque en cuir renforcé de métal sur le sommet du crâne.

NOM : **FARAMIX**
ORIGINE : **LHUIX**
PROFESSION : **Chef de Guerre** AGE : **21 ans**

Cbt 20	F 20 15 10 5	FF 5	AMB 11
Mag 00	R 16 12 08 4		OUI 20
Art 00	C 16 12 08 4		VUE 20
Com 20	E 16 12 08 4	FP 4	GOU 20
Per 20	V 10 08 05 3	FB 4	ODO 20
Mec 08	I 14 11 07 4	FS 5	TOU 20
Nat 20	S 10 08 05 3	FM 3	SIX 20
Foi 13		VM 0	

Aura 18 Beauté 16 VES 11 ITU 17
T 18 t 1.90 P 20 p 100 p/20 5

SOUFFLE 14 14/23/27/32 ES 8 7 5 4
FATIGUE 14 32/13/08/3 FC 4 3 2 1
AR 167 ECO 8 BASE 3/3/4/5

EPEE 135%	AN 20 20 13 06	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	AR 16 16 09 02	1 03 06 08 11 14 17 20 22 25 28
	PN 7 5 3 2	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
	PR 5 3 1 0	31 34 36 39 42 45 48 50 53 56

POIGNARD 128%	AN 20 19 12 06	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	AR 17 16 09 03	0 1 3 04 06 07 08 10 11 13 14
	PN 6 5 3 2	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
	PR 5 3 2 0	15 17 18 20 21 22 24 25 27 28

COMPETENCES :

EQUILIBRE 12	DEPLACE SILENCE 14	NAGER 10
MONTER CHEVAL 16	DETECTER PIEGES 12	EMBUSCADE 14
DET EMBUSCADE 11	CAMOUFLAGE 14	SE CACHER 19
PISTER 12	CHASSER 18	SE REPERER 10
ARGUMENTER 12	CONTER H DROLES 10	COMMANDER TRP 11
EMPOIGNADE 18	ARC 20	EPEE LONGUE 20
POIGNARD 20	MEMORISER 08	

SPORTS : 8

POSSESSIONS : 10. Braies en tissu léger sur les jambes.

NOTES DE VOYAGE DE KIRASHI

INTRODUCTION A UNE CAMPAGNE ORIENTALE (3)

Départ d'Heian le 7 du mois de Mutsuki de l'an 607 :

Heian, ma ville natale, est la plus resplendissante que je connaisse. Son large port (le Port Eternel) qui s'étend entre la colline du Palais Impérial du Dragon Vert - au nord - et le quartier maudit - au sud -, est une véritable fourmilière grouillante, habitée par le Peuple des Eaux, appelé ainsi car il n'a jamais mis le pied sur la terre ferme. Ils passent leur vie sur des jonques sales, vivant de petits métiers ou de la pêche. Ce sont eux qui nourrissent en fait la Plaine Humide du Grand Fleuve en ce qui concerne le poisson. La partie la plus fourmillante du port, là où l'on dit que le monde se concentre, partie qui semble être le nombril de l'Empire, est la large embouchure du Fleuve, où l'eau douce rejoint la mer, carrefour commercial et culturel, bordé de saules langoureux, de magasins, d'entrepôts et, sur la rive nord, parfois, de riches demeures aux couleurs criardes.

Aucune ville ne peut m'apporter ce rêve brumeux et fantastique qu'est la remontée de la capitale sur le Fleuve, à partir du Port Eternel, porté par une jonque silencieuse, à l'heure où le soleil ne nous laisse pour gage de retour qu'une lumière rose et diffuse, se reflétant sur le Fleuve et les murs clairs. Les hommes, tels des multitudes d'échos lumineux, se mettent alors à allumer des petites lanternes, perpétuant une lumière douce et colorée, comme pour faire durer le combat contre les ombres. Mais, petit à petit, celles-ci prennent le dessus et les lanternes, s'éteignant une à une, ne ressemblent plus qu'à des îlots isolés devant une mer noire, montante.

Heian, ville aux multiples facettes, sale par endroits et resplendissante à d'autres, ville carrefour des humains et des éléments.

Escale au Yutamo-yama le 28 du mois de Yayoi de l'an 607 :

Après avoir quitté les dernières rizières en escalier de la Plaine Humide, et ayant évité les chemins sombres, les forêts de houx des collines entourant le Mont Yutamo, qui, d'après les paysans du coin, seraient habitées par de rares mais téméraires bakemonos n'aimant être dérangés, je suis parvenu à la Porte Blanche. Cette porte est le seuil du chemin de pèlerinage aboutissant au sommet du volcan sacré, le Yutamo-San. La Porte Blanche, devant laquelle s'étend une montagne que la nature sublime, derrière laquelle on laisse la civilisation verte et grouillante, cette porte marque un arrêt du temps, est une parenthèse qui s'ouvre lorsque l'on commence le chemin tortueux et rocaillieux menant au sommet, et qui se referme lorsque l'on repasse sous l'arche pure.

Plus je montais, plus je regardais mon but,

plus raide était le sentier, plus froid était le vent pénétrant. Mes cheveux noirs flottaient, ébouriffés, et battaient mon visage. J'avais à la fois l'impression d'oublier tous mes jugements; et pourtant toutes mes actions me revenaient en tête. Et je marchais sans cesse, luttant contre les éléments, lorsque, vers ce que je suppose être la moitié de mon trajet, je vis la neige, éternelle et scintillante.

Le froid me glaçait, je ne portais pas d'autres vêtements que mon kimono sale. J'étais pourtant déterminé à arriver à mon but. J'enfonçais donc mes pieds chaussés de sandales de paille dans la neige cruelle qui m'arrivait tout d'abord aux chevilles puis jusqu'aux genoux. Je me félicitais d'être parti de Heian durant la belle saison car, autrement, les hauteurs du volcan m'auraient été inaccessibles, recouvertes d'une épaisse couche de neige, fraîchement tombée. Et je me sentais heureux, libre et pourtant, encore meurtri et engourdi. Le ciel, d'un bleu irréel, éclatait sur la neige, qui semblait me prendre dans ses bras gigantesques. C'était elle, celle que les habitants des montagnes appellent Tes-hio, une Kami-Kaze, un esprit des vents, qui me portait dans ses bras blancs, parsemés de lumière, sous le ciel bleu, celle qui emprunte le corps et l'esprit des voyageurs, qui joue avec eux. J'entendais son rire qui tournait autour de la montagne, autour de moi, clair, inattendu et pur comme le vent. Et toujours, j'avançais vers un but invisible, j'étais pris dans un brouillard ondulante, froid et agréable. Je voyais son visage, entre deux bourrasques, qui me regardait avec un sourire communicatif et simple. Je levais les bras au ciel et me sentais soulevé par une force amie, et je voyageais en des lieux magiques et blancs. Elle m'apparut alors pleinement, nue et blanche. Ses longs cheveux de neige, flottant, et ses yeux sans pupille troublaient tout mon être. Elle avança ses mains fines vers mon visage. Ses yeux vides semblaient me voir sans me regarder. Elle approcha ses lèvres, je fermai les yeux et elle m'embrassa doucement. Moments inoubliables où je sentais le froid qui me glaçait, et ma mémoire converger et sortir par ses lèvres, au contact doux, et, bien qu'au début froides, elles me paraissaient de plus en plus chaudes. Puis, après un temps indéterminable, je sentis se retirer lentement ses bras et son visage de mon corps.

C'est alors que je rouvris les yeux. La dernière vision que j'eus d'Elle, fut ses lèvres, qui maintenant étaient devenues rouges. Les brouillards se dissipèrent. Sa force m'avait quitté : j'étais debout sur la crête du volcan, sentant mon corps traversé par des forces chaudes et bénéfiques, l'esprit

clair ; son rire et le vent s'éteignirent au loin. C'était fini. Sur mon côté droit, je voyais la lave rouge et bouillante du volcan d'où s'échappaient des fumées jaunâtres et souffrées. A ma droite et derrière moi au nord s'étendait la Plaine du Fleuve qui semblait ressurgir d'un rêve ancien. Des couleurs et des impressions revenaient à ma mémoire ; je les avais oubliées et je les regardai maintenant sous un autre angle. Enfin, au sud et donc devant moi, la mer, sans fin, et le soleil énorme (il devait être midi). Je plissai les yeux pour regarder le plus possible au loin. Je crus voir une mouette planer un instant puis disparaître finalement de ma vue.

Impressions d'un matin du mois de Fumizuki de l'an 607 :

J'aime à errer dans les Forêts Anciennes. La nature, les pins et les chênes verts sont pour moi un régal divin. Ils sont la vision d'une harmonie perdue par l'homme, et que seules les choses simples ont su garder jalousement. Elles la cachent en nous la mettant sous les yeux. Mais dans ces bois de korobokurus, les arbres sont si beaux, comment peut-on y être insensible ? Comment les korobokurus pourraient-ils y vivre méprisables ?

Le soleil matinal, timide et froid, perçant l'espace entre les fines aiguilles, et la caresse d'un vent tiède plaquant mon kimono de lin sur ma peau sensible, apportent à mon cœur et à mon corps un espoir d'un jour nouveau, rempli de découvertes et de joies. Cette forêt, immense, peuplée par mille êtres inconnus des humains, étincelante de lumière, cette forêt-souvenir des temps anciens et redoutés, trace encore vivante de la puissance généreuse de ses habitants, ses protégés les korobokurus, cette forêt est le symbole d'un peuple incompris, symbole d'un sage regretté, dieu-vivant en son temps, sans pouvoir et pourtant instaurant la paix par sa sagesse et ses conseils, écoutés et suivis sans arrière-pensée mais sans obligation : Tosowo était le sage parmi les anciens du Conseil Consultatif des Cinq Collines qui siège dans une énorme cuvette découverte, où s'élèvent cinq collines de calcaire blanc, creusées, dans lesquelles est déposée la masse énorme des armes des ennemis vaincus durant les grandes batailles des Temps Redoutés. Unité passée, unité autour d'un guide, assassiné par un monde extérieur injuste, par une magie humaine usurpée à la Force Supérieure.

Rivière chantante au milieu d'arbustes vernis et de roches usées, je t'en prie, réponds-moi : pourquoi l'ont-ils tué, pourquoi nous autres humains l'avons-nous tué en utilisant sa naïveté devant la magie ? Nous appelons les korobokurus des barbares,

des sauvages, mais que sommes-nous en face d'eux ? Suffit-il de porter un katana pour savoir s'en servir ? Suffit-il de se complaire dans des raffinements sans fin pour avoir le cœur léger et pur ?

Humain, je te hais. Misérable porc prétentieux et dominateur. Telle est ta nature profonde. La boue est ton élément. Comprendras-tu un jour que dominer n'amène pas le bonheur mais la haine ? Ne vois-tu pas que ce bonheur est imprégné dans les fibres même de ce bois ? Lève les yeux et sens le vent tiède. Ecoute le ruisseau chantant sans fin depuis si longtemps. Porc et aveugle.

Souvenir d'un rivage :

Le littoral des Forêts Anciennes est une suite de baies, de criques et de falaises déchirées, à la crête parsemée de pins parasol. Parfois, on peut voir des îles au loin. La particularité de ces paysages est la douceur des couleurs qui pourtant tranchent les unes par rapport aux autres. Le roc est de couleur ocre ou noire, alors que les pins arides et courageux contrastent par leur vert foncé.

Je me souviens d'une petite fille, aux yeux noirs et souriants, qui nageait avec moi dans cette eau claire et rafraîchissante. Je me souviens de son rire et de ses jeux sur la falaise des Mouettes Blanches, parmi les pins ; ces pins aux membres décharnés et gris qui s'unissent en leur sommet pour former un grand toit bosselé et tremblotant sous le vent. Jours heureux où le temps n'était qu'un papillon, où j'avais oublié les maisons de joies, médiocres et sales, des rues de Heian. Là, seulement, disait-on, des geishas grossières pourraient faire oublier la vie sans but et sans joie de la capitale. Pourtant, l'une d'entre elles était différente : Kutchian, puisses-tu m'entendre ! Je me rappelle ton visage triste et pâle, la larme que tu as versée, pauvre enfant de la rue, lorsque je t'ai payée. Et dans le coin de ton œil, au bord de la paupière, dans cette larme prête à chuter dans le vide, je t'ai vue, toi.

En ce jour, je connus l'image vampirique de la Honte. Je préfère, à ces artifices poudrés, cruels et froids, les yeux, le rire et les nattes de cette petite korobokuru.

Bouddha, qu'il me pardonne, ne m'a donné que des mots humbles pour décrire à mes prochains les paysages que j'ai vus dans ma modeste vie de voyageur. J'aurais pourtant aimé pouvoir, une fois et une seule, trouver des phrases magiques pour faire entendre le ronflement doux des vagues ondulantes, presque charnelles, semblables par leur forme à ses rochers qu'elles embrassent, maigres et tortueux. J'aurais aimé faire sentir ce vent tiède qui plaque mes cheveux sur mon visage, qui bouleverse tout mon corps. Mon kimono et mon chapeau de paille ne ressemblent qu'à du papier trop fin qui voudrait empêcher la lumière de passer. Et surtout montrer ces couleurs simples, ce vert, ces deux bleus qui n'en finissent pas à l'horizon et ce brun-jaune de la falaise et du sable. Je me sens seul devant la beauté que je ne saisis pas, seul devant ces humains, ma race, que je ne peux supporter. Mouettes blanches, soleil, îles, baies, jaune, vert et bleu.

Adieu aux korobokurus le 14 du mois de U-tsuki de l'an 610 :

Au rocher rose, nous nous sommes une

dernière fois réunis, avec l'espoir de retrouvailles futures.

Au-dessus de la mer, un cercle de granit, parsemé de pins et de buissons, recouvert de sable, surmonté d'un rocher penché, rose.

Nous avons ri, chanté, tout le long de la journée, tout le long de la nuit. Dessus le sable, le feu crépitait, illuminait le rocher et le dessous des arbres qui, pour certains, léchaient la mer. Le ronflement des vagues se brisant sur le roc répondait à nos éclats de rire.

Adieu amis korobokurus. Jamais je n'oublierai vos façons de vivre, brutales parfois, mais toujours généreuses et fortes. Nains à la natte pendante, à la hache et à l'arc agiles, Engoru, Tokoro, Uryu, mes frères, je vous préserverai dans ma mémoire, comme le pêcheur préserve sa frêle jonque du temps et des intempéries, sachant que sans son compagnon, il ne peut rien contre la mer.

Ces êtres, bien que laids et peu raffinés, sont par contre fiers et courageux. Cette fierté qu'ils ont d'appartenir à leur race, due sans doute aux grandes œuvres qu'ils mirent sur pied et aux guerres qui les rendirent célèbres, les porte souvent à un entêtement aux frontières de l'imagination humaine. En fait, ces défauts sont rapidement effacés en leur compagnie, surtout autour d'une bonne table et de tasses de saké bien remplies. Alors, ils savent être d'un humour irrésistible par leur faciès et leurs pantomimes. On pourrait résumer ces barbares en deux idées : un goût immodéré pour la liberté, passant par un individualisme à toute épreuve et le refus de tout Etat ou de toute religion. D'autre part, ils sont attachés à une vie simple dans la nature, pour laquelle ils vouent une telle vénération qu'ils se refusent à la profaner ou même à en posséder une partie. En effet, ils voient en elle l'image d'une Force Supérieure.

Toutes les autres théories sur ces êtres sympathiques ne sont que mensonges ou méconnaissance de leur civilisation. Même parmi les quelques sages qui connaissent véritablement l'histoire de l'Empire, les avis divergent sur l'origine de la race sur l'île : certains prétendent qu'ils seraient les fruits d'un Dieu maléfique qui voulait voir ses propres créatures lutter en vain pour la vie. D'autres affirment qu'ils ont été chassés des îles du Nord par des êtres qui y vivaient, et qu'ils durent rester dans l'île de Kozakura puisqu'aucune terre n'existe plus au sud.

Toujours est-il que leur arrivée dans l'île annonça la venue d'un nouvel âge où ils finirent par devenir maître du territoire pour un long temps, un âge qui s'acheva peut-être avec la venue des premiers humains.

Arrivée aux falaises des Monts Suno sur la côte Ouest, le Premier du mois de Mut-suki de l'an 611 :

Des rochers noirs en croissant de lune, hérissés de pins-fantômes, baignant dans une mer turquoise et brumeuse. Un horizon cassé par un mur rose pâle. Et un œil, pénétrant, au milieu de tout, captivant, entre ciel et mer, placardé dans ce mur. Il était jaune et aveuglant encore. Plus pour longtemps.

La baie noire tentait de le reprendre dans ses bras sombres. Mais rien n'y faisait, il s'échappait une fois encore. Dessus, une cage de bleu foncé se rabattait sur moi, me poussait vers lui.

Il était orange et le vent était froid. La porte de l'infini, le trou vers la sagesse m'apparut. Je pouvais le regarder en face. Il est trop chaud normalement ; mais là, je pouvais m'y jeter. Il était rouge à présent et les nuages sots essayaient de le voiler. C'était son dernier appel, je voyais le pont entre la montagne où j'étais et lui. J'y montais. Il est rouge lui aussi, c'est sa couleur normale, son bois est ainsi.

Je marche vers l'œil qui nous regarde tous, mais que personne n'ose affronter. Je pars avec lui, derrière les nuages gris-rouges qui le cachent, de l'autre côté de la brèche des brumes.

Capter la vérité avant qu'elle ne s'échappe de mon conscient et ne reste, là où elle a toujours été, dans mon inconscient. Là est, au même titre que dans toute création de la nature, un ordre commun, existant depuis que le monde est né. Certains se posent donc le problème de savoir qui l'a fait naître : est-ce un Dieu qui, par un battement de mains, créa le commencement ? Est-il né sans cause ? Est-ce un cercle sans fin ?

Mais le problème de nos vies ne se situe pas là. Le vrai problème est de libérer notre inconscient des entraves de notre conscient qui veut tout savoir. Expliquons-lui l'Univers ou faisons semblant et qu'il nous laisse en paix ! "Sache que notre corps et notre cœur sont purs et que seul toi, tes intérêts mercantiles et tes éternels espoirs nous empêchent de voir pur, de voir clair.

Je t'attendais depuis si longtemps, Soleil. J'attendais ta libération, sachant que chaque sensation de l'inconscient est de la même famille que ce pin, afin que je sois libre, que mon inconscient soit libre de ressentir car l'homme est fait pour cela : sentir le monde dans un rêve total, plus réel que la réalité perçue par notre conscient.

De plus, parmi les hommes et les autres races, il en existe certains qui recréent ce que l'inconscient sent, et qui sont donc capables de créer de nouvelles sensations. Ils sont les créateurs, ceux qui n'ont dans leur main que leur rêve. Je vais être de ceux-là car je pars avec lui. Et j'existerai. Je verrai notre Empire, je le comprendrai, ainsi que le reste de notre monde, les îles au Nord, à l'Est, à l'Ouest. Il me portera, magnifique, et je serai grand moi aussi.

Ici cessent les Notes De Voyages De Kirashi. La tradition dit que son jeune fils retrouva le carnet du vieux maître sur le sable de la crique, trois mois plus tard, alors qu'il était parti à la recherche de son père. Ce dernier vit donc son œuvre achevée, puisque son fils put écrire vingt ans plus tard "Les Jours Anciens".

On raconte aussi que, depuis la disparition de Kirashi l'Ancien, des phénomènes étranges se produisent aux alentours de cette petite baie. Certains jurent même d'avoir vu la mer changer de couleur et devenir dorée, tandis que de sa surface brillante émanaient des papillons d'or : Kirashi créait.

Frédéric Lesigne

LES DIFFERENTS TYPES DE TROUPE ET LEUR UTILISATION (2^e partie)

Dans l'article précédent nous avons vu les troupes montées exception faite des chars. Nous allons maintenant les passer en revue avec l'infanterie, toujours dans l'esprit d'indications et non pas de vérités premières.

Les **CHARS** se divisent en deux catégories : les légers et les lourds. Les chars légers (Lch en résumé) sont généralement tirés par deux chevaux et leurs équipages sont le plus souvent composés d'un conducteur et d'un combattant mal protégé, armé d'un javelot, d'un bouclier ou d'un arc. Structure légère peu chargée, ce type de char est par nature rapide et mobile. Bien sûr, rien de comparable avec la cavalerie légère, en revanche il dispose d'une puissance de feu et de choc supérieure. Ne rêvons pas tout de même, son rôle n'est pas d'aller briser les lignes adverses, mais de harceler, de menacer les flancs et d'exploiter une brèche. Par son aspect, le char a en général le pouvoir de réduire le moral de l'adversaire. Il ne faut surtout pas hésiter à utiliser cet atout, en appuyant, par exemple, une attaque d'infanterie par une manœuvre de char. Le léger se prête particulièrement bien à ce genre de soutien par le moral et par le tir.

Pour les amateurs, on le retrouve en masse chez les Chinois de l'antiquité, les Egyptiens, les Celtes. Armées peu cotées en général, elles méritent une plus grande attention par la présence de ces engins.

Avec les chars lourds (HCh) au diable les finasseries !

Machines de guerre puissantes traînées par trois ou quatre chevaux, leurs équipages sont un conducteur et au moins deux guerriers lourdement protégés et armés. Leur but est le choc final. Le char lourd étant très peu mobile, ses flancs sont les cibles privilégiées de l'adversaire. Comme en plus il digère mal les flèches et autres plaisanteries expédiées par le joueur d'en face, une protection de flanc et un écran de légers s'imposent.

L'une des tares de ce genre de mécanique est l'élan nécessaire pour obtenir l'effet de choc. La charge devra donc être étudiée avec soin, ni trop courte car alors sans élan, ni trop longue car risquant de "taper" dans le vide.

Attention quand vous les engagez, c'est la force principale de votre armée et l'ennemi le sait. J'ai personnellement fait la triste expérience d'une magnifique charge de chars lourds assyriens se terminant dans un fossé camouflé sous le rire gras et stupide d'un Kithan liao.

Dans la catégorie des chars lourds se range habituellement un gadget appelé CHAR A FAUX. Ce monstre bizarre consiste essentiellement en une structure roulante équipée de lames de faux tranchantes au niveau des moyeux et du timon, traînée par deux ou quatre chevaux, le tout surmonté d'un conducteur fou, bave aux lèvres, hurlant à la mort car irrégulier A. Rôle : foncer. But : détruire. C'est le résumé de la vie de ce genre de bricole !

Véritable angoisse du champ de bataille, c'est l'aimant de tous les projectiles traversant le ciel, alors si vous vous livrez à ce genre de sport, prenez vos précautions, protégez vos chars à faux le plus longtemps possible.

En marge des chars proprement dits et à ne pas confondre, nous avons les **CHARIOTS** hussites ou "wagons" barbares. Attelés le plus souvent à des bœufs, leur vitesse est faible et ils servent essentiellement de palissade roulante protégeant les tireurs intérieurs de la cavalerie et des tirs adverses. Leur aspect rappelle d'ailleurs plus le chariot de l'ouest américain que le char léger égyptien.

Quittons les chars et faisons maintenant connaissance avec **L'INFAN-TERIE**.

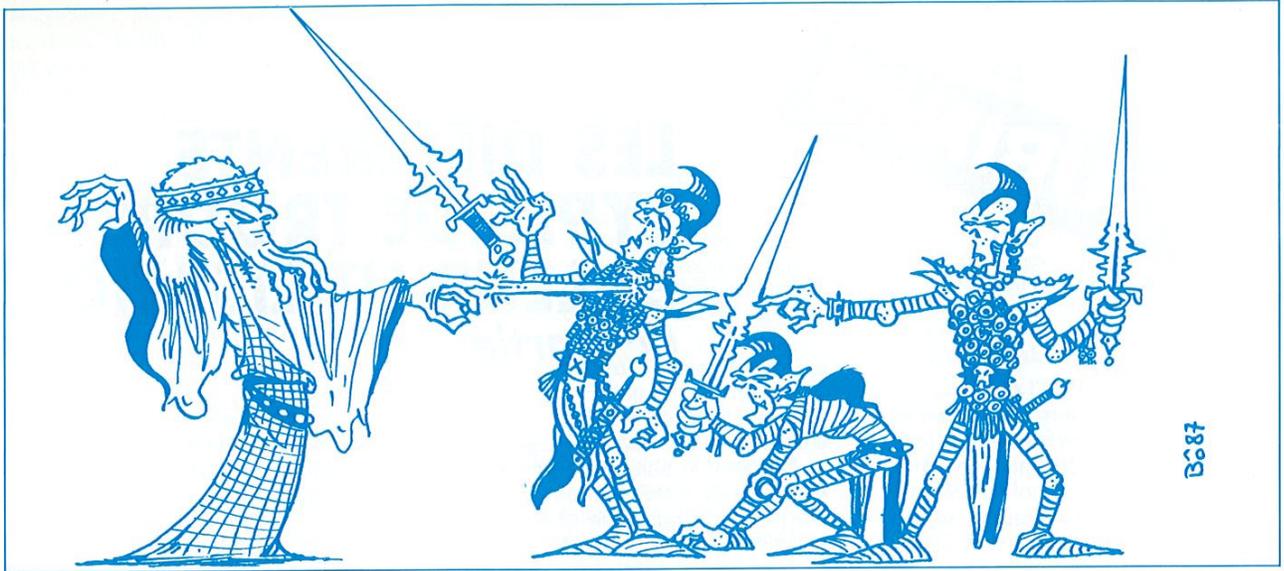
Tout comme la cavalerie elle se classe du plus léger au plus lourd.

L'infanterie dite de harcèlement, c'est l'infanterie légère : l'infanterie de soutien c'est l'infanterie moyenne et lourde en ordre lâche ; enfin, l'infanterie de bataille c'est l'infanterie moyenne et lourde en ordre serré, l'infanterie extra lourde et la super lourde. Commençons par l'INFANTERIE LEGERE (LI). Elle se compose de guerriers peu ou pas protégés, combattant en ordre dispersé, c'est à dire que pour le jeu une largeur de front de 2 LI équivaut à 3 figurines en ordre lâche et à 4 en ordre serré. L'armement le

plus courant est une arme de jet (arc, javelot etc. Voir Dragon Radieux N° 9) et parfois d'un bouclier.

De valeur combattante faible car très fragile, son but n'est pas le corps à corps. Son rôle est de harceler l'adversaire par le tir puis de s'esquiver afin de laisser les "gros" s'expliquer entre eux. Ceci n'est qu'un schéma bien sûr, votre LI pouvant représenter une belle menace de flanc ou bien tenir un terrain accidenté, quoique dans ce rôle l'infanterie en ordre lâche soit plus indiquée. Une utilisation amusante, surtout pour vous, est la constitution d'un matelas anti-éléphant ou anti-char. Face à ces troupes votre LI peut tenir sur place et, parce qu'elle a un faible coefficient de vulnérabilité dû à sa formation dispersée, elle peut les user, et, surtout, utiliser sa puissance de tir au maximum. Ce rôle d'absorption et de ralentissement est joué d'une manière particulièrement efficace par l'infanterie légère indienne équipée de l'épée à deux mains et de l'arc long. Bonjour les dégâts !

L'infanterie légère est souvent méprisée au profit d'unités plus solides. A mon sens c'est une erreur car, bien utilisée, elle peut décider de la victoire. L'INFANTERIE MOYENNE en ordre serré (MI) représente le troupeau des fantassins revêtus de cuir ou de toile. Très fragile au tir et au combat, surtout si elle n'a pas de bouclier, elle est l'élément de base de la plupart des armées antiques. Son seul avantage, un coût moindre permettant son utilisation en grandes masses. Il faut que vos MI surpassent en nombre leurs adversaires et que si une unité est détruite il y en ait une autre de remplacement. C'est la guerre d'usure dans toute sa splendeur et pour symboliser la MI j'emploierais facilement l'expression "chair à canons" si cela ne faisait pas un peu anachronique. L'infanterie moyenne aura un rôle différent selon l'armée dans laquelle elle est incluse. Si la cavalerie y est majoritaire, elle servira de point d'appui ou de pivot à la manœuvre et permettra aux cavaliers de venir se reformer à l'abri de ses lances ou halberdes. Si l'infanterie est votre force principale, elle avancera le plus rapidement possible vers l'ennemi, tel un rouleau compresseur. Il faut étouffer l'adversaire.



l'empêcher de manœuvrer, l'écraser sur son bord de table en rangs serrés et en gardant ses flancs. Plus facile à dire qu'à faire !

L'autre type d'infanterie moyenne est l'INFANTERIE MOYENNE EN ORDRE LACHE, plus couramment LMI. La différence avec la MI est son aptitude à se déplacer plus rapidement et surtout à le faire sur du terrain difficile tel les bois, collines escarpées, marais, etc, sans être désorganisée. C'est un avantage considérable pour pouvoir prendre et tenir un marais ou un bois, pivot de la bataille. Evidemment, il y a un inconvénient. L'ordre lâche entraîne un front de 3 combattants pour une largeur de 4 en ordre serré, d'où une plus grande fragilité. Le rôle de la LMI est plus le soutien et la protection des flancs ou la prise de positions accidentées que le choc brutal en plaine. Sa vitesse et sa facilité de déplacement sur terrain difficile doivent être utilisées au mieux, sinon gare à elle !

Pour en terminer avec l'infanterie moyenne en général, évitez de l'employer sans bouclier car elle est alors particulièrement vulnérable. En fait, seuls les archers peuvent être dispensés de cette protection.

L'INFANTERIE LOURDE (HI) et L'INFANTERIE LOURDE EN ORDRE LACHE (LHI) ne diffèrent des précédentes que par le port d'une cuirasse métallique ou de corne leur assurant une meilleure protection. Leurs emplois sont identiques avec le bonus de la protection pour les lourds. Ce bonus se payant au budget, il est recommandé, si les listes d'armées l'autorisent, de mixer MI et HI au sein d'une même unité. Les HI combattent au premier rang, l'endroit le plus exposé, les MI formant les rangs suivants. On obtient ainsi une unité ayant la résistance des HI pour un coût inférieur à celui d'une unité entièrement composée de lourds.

Si un choix est possible entre de l'ordre serré et de l'ordre lâche, il faut savoir que l'absence d'infanterie en ordre lâche est une faiblesse de votre

armée car elle interdit pratiquement les manœuvres en terrain difficile, et votre adversaire ne se privera pas, lui, de s'en servir pour menacer vos flancs et votre cohésion.

L'INFANTERIE EXTRA LOURDE (EHI) comprend les fantassins entièrement revêtus d'une cuirasse s'ils n'ont pas de bouclier, ou, s'ils en ont un, le bras porteur peut être nu.

Lourds et lents, leur rôle est surtout statique. Parfois, ils forment le premier rang d'une unité d'infanterie lourde (Byzantins, Suisses ...) lui donnant une meilleure résistance aux attaques selon le système vu pour les HI/MI. Le fait d'avoir une unité d'EHI dans son armée semble détourner les coups vers les autres troupes car il est rare de voir un ennemi s'y frotter de bon cœur. Il ne faut donc pas hésiter à employer de telles unités à la charnière d'un pivot ou à tout point névralgique de votre dispositif. C'est cher, solide, il faut que cela serve.

Encore plus lourd, solide et cher : L'INFANTERIE SUPER LOURDE (SHI).

Ce n'est ni plus ni moins que des chevaliers SHK (voir numéro précédent) démontés. L'armement principal de cette ferraille ambulante est l'arme à deux mains à l'effet dévastateur. Quelques comiques vont jusqu'à s'équiper d'hacquebutes, "hand gun" en anglais. Leur utilisation est simple mais efficace ; soit avancer et détruire tout ce qui se trouve sur le chemin, soit attendre et détruire tout ce qui se présente.

Peu de troupes peuvent résister à leur impact. Bien sûr, c'est très lent et horriblement cher au budget mais quand on aime on ne compte pas !

Pour finir, parlons de l'INFANTERIE MONTEE. Comme son nom l'indique, elle s'apparente à la cavalerie et à l'infanterie, tout en n'étant pas une classe à part entière. Il s'agit de fantassins, le plus souvent HI, LHI, EHI montés sur des chevaux, mules, chameaux ou dromadaires afin de pouvoir se déplacer rapidement d'un point à un autre. Cette vitesse de mouvement

leur permet soit un soutien rapide de la cavalerie, soit la prise d'une position importante avant l'ennemi.

L'utilisation de l'infanterie montée est délicate et il faut bien réfléchir à son but et aux moyens à employer pour l'atteindre. Pratiquement incapable de se défendre sur ses montures, il est rageant de se faire intercepter et détruire une unité par la cavalerie adverse.

A son crédit, notons toutefois que l'infanterie montée joue le rôle de la cavalerie lourde pour la découverte de l'adversaire et c'est un aspect intéressant de son utilisation, en particulier pour une armée style Viking ne comptant aucune cavalerie dans ses rangs.

Voilà le tour d'horizon rapide de l'infanterie terminé.

Je vois dans le fond, là-bas, un éminent spécialiste qui lève le doigt. "Hé lui, il a oublié le HLI, le LEHI, le LSHI ..." Et pourquoi pas le YETI ? Soyons sérieux, je ne crois pas que ce soit en multipliant les types d'unités que l'on fera beaucoup avancer le jeu d'histoire et c'est volontairement que je m'en suis tenu aux principaux types. Que les spécialistes m'en excusent. En conclusion, il convient de préciser que cette analyse grossière ne tient pas compte de l'armement des figurines. Si le MI est le plus fragile, après son équipement avec une pique et un bouclier il a déjà bien meilleure allure et de fait il est particulièrement redoutable. Dans le même ordre d'idée j'échangerais volontiers une unité de EHI avec épée contre des MI avec pilum, javelot, dard, et bouclier. Alors, pas d'a priori et sachez utiliser les points forts de chaque armée. Ne dit-on pas qu'il n'y a pas de mauvaise armée, il n'y a que de mauvais généraux !

Le prochain article sera consacré aux armes savantes : l'artillerie et le génie.

Alain Bérard
Conseiller technique : A Roudil



BEN

LE GRIMOIRE D'IMLADRIS

LES CHRONIQUES DE TOM BOMBADIL

Moi, Estadoc Brandebouc, historien de la Comté, ai tenu à rapporter ici le récit de la découverte des Chroniques par Altho Maggot tel que celui-ci me l'a transmis dès son retour de la Vieille Forêt.

C'était il y a une semaine environ, je m'apprêtais à déjeuner quand soudain j'entendis frapper à ma porte :

- Entrez !, criai-je, c'est ouvert.

C'était Altho Maggot, nous sommes amis depuis toujours, il s'occupe avec son père de la demeure familiale dans le Maresque. Ils y cultivent du blé, de l'orge, de l'herbe à pipe et surtout des champignons dont la renommée n'est plus à faire. Altho est un digne fermier aimable et poli, tout désigné pour prendre en main la propriété à la suite de son père. Altho semblait tout essoufflé, il portait dans ses bras deux énormes livres.

- Salut Esty !, me dit-il, regarde ce que je t'amène. Il y en a encore dix-huit comme cela à la maison. Il faut absolument que tu les lises et que tu me racontes ce qu'il y a dedans. Ah ! Si j'avais su, j'aurais appris à lire quand j'étais plus jeune !

- Où as-tu trouvé ça ?

- Tu ne devineras jamais : dans la Vieille Forêt, chez le vieux Tom pour être exact.

- Le vieux Tom ? Qui est-ce ?

- Bombadil qu'il s'appelle. Je l'ai vu une fois, c'est un drôle de type. Comme qui dirait un nain en plus grand, avec des manières d'elfe.

- Comment !? LE Tom Bombadil qui vivait déjà dans la Vieille Forêt il y a cent ans, à l'époque de la grande guerre et du retour du Roi ?

- Bien sûr ! C'est un ami de la famille depuis toujours, nous lui rendons visite régulièrement. Ou plutôt, nous lui rendions visite régulièrement.

- Comment ça ?

- Ben oui, il est parti sans prévenir. Quand les hommes-arbres et nous sommes arrivés chez lui, il n'y avait plus personne.

- Les hommes-arbres ?

- Oui, les Ents si tu préfères, de chics types pour sûr !

- Attends, attends ! Laisse-moi reprendre mon souffle. Des Ents dans la Vieille Forêt !

J'étais vraiment très étonné. Je possède une des rares copies du Livre Rouge dans ma bibliothèque : je savais donc qui étaient les Ents. Mais des Ents dans la Vieille Forêt, c'était une surprise de taille.

- Ecoute, lui dis-je, tu vas tout me raconter d'un bout à l'autre, calmement et lentement pour que je puisse prendre des notes car c'est assurément une drôle d'histoire.

- D'accord, dit-il.

Pendant qu'il bourrait sa pipe, je courus dans ma chambre pour y chercher du papier, ma plume et mon encrier. Quand je redescendis, il était déjà confortablement installé dans mon fauteuil. Je pris place derrière mon bureau et l'invitai à commencer son récit.

"Eh bien voilà ! Il y a cinq jours mon paternel décida de rendre visite à un de nos copains à Bree et il me demanda de l'accompagner. J'acceptai avec joie, d'autant plus qu'il avait décidé de passer par la Vieille Forêt et de rendre visite au vieux Tom que personne dans la famille n'avait

vu depuis une bonne dizaine d'années. Moi, je l'avais vu quand j'étais jeune, il y a quinze ans. C'est un drôle de type toujours en train de rire et de chanter mais en même temps très sérieux si tu vois ce que je veux dire. Toujours est-il que j'avais bigrement envie de le revoir.

Nous sommes donc partis à dos de poney, vers midi. Le soir, nous arrivions près de la Grande Haie (il faut dire qu'entre temps nous avons fait la tournée des tavernes de Chateaubouc), il se faisait donc assez tard. Mon père ne tenait pas à s'aventurer dans la forêt en pleine nuit bien qu'il la connaisse comme sa poche. Un étrange pressentiment l'agitait. Nous avons donc campé devant la grille que vous autres Brandebouc utilisez quand vous allez dans la forêt (ce qui est en fait assez rare).

Quand nous nous réveillâmes le lendemain matin, le temps était brumeux et on n'apercevait même pas la cime des arbres. Nous nous sommes quand même mis en route. Après avoir franchi la grille et le tunnel, j'eus tout de suite une drôle d'impression.

"Hey, papa. Tu ne trouves pas que la forêt est bizarre ce matin ?

- Je sais, me dit-il, et cela m'étonne. Bien sûr, la forêt a toujours donné une impression de malveillance, mais contenue, alors que là, on dirait que toute la malice de cette forêt a été libérée."

A peine eut-il prononcé ces mots que des racines s'agrippèrent à ses pieds. Impossible de l'en détacher. Il a fallu que je rogne ces racines avec mon couteau pendant au moins une heure. Nous n'avions pas d'autres outils car dans notre insouciance, nous n'avions emmené que de la nourriture avec nous. Et pour couronner le tout, nos poneys en profitèrent pour prendre la poudre d'escampette.

Finalement, nous sommes quand même repartis. C'était encore pire qu'avant, les troncs tombaient par dizaines sur notre passage. Mon père qui n'en était pas à sa première traversée de la forêt n'avait jamais vu ça.

Soudain un immense hêtre s'abattit devant nous, comme nous étions en train de courir pour échapper à celui qui tombait derrière nous. Nous nous jetâmes dans le feuillage du hêtre, et celui-ci se mit à s'enrouler autour de nous. Les branches se tordaient et agrippaient par dizaines nos jambes et nos bras. C'était affreux, nous sommes ainsi restés prisonniers pendant des heures, je ne sentais plus mes muscles et je commençais à respirer difficilement quand soudain je vis mon père s'effondrer, évanoui. Je me mis alors à crier avec l'espoir que Bombadil se promenait dans le coin, mais personne ne se montra. J'allais moi-même perdre connaissance quand tout à coup un bruit attira mon attention. Au bout de quelques temps, il s'amplifia, et je pus alors me rendre compte que ce bruit était en fait une voix, profonde et caverneuse. Elle s'exprimait dans un langage curieux mais mélodique, que je ne comprenais pas. C'est alors que je LE vis : il était gigantesque et semblait vieux comme le monde, c'était un homme-arbre, un Ent. Mais je crois que tu en as déjà entendu parler à ce que tu m'as dit ! Je me demande d'ailleurs comment, enfin, passons !...

Il s'avança vers nous et s'exprima dans notre langue :

- Ah, nous voilà enfin arrivés, ce n'est pas trop tôt.

Il se retourna et souffla puissamment dans ses mains, jointes auparavant. Une sonnerie plus forte que celle d'un cor retentit, et il cria alors :

- Ohé Fangorn, ohé Fladrif, Herm, venez voir, nous avons enfin trouvé ce que nous cherchions. Nous ne sommes pas loin de la Comté.

LES COMPAGNONS DE L'ANNEAU

Peu après, deux autres Ents apparurent. Ils entreprirent alors tous les trois de nous libérer des branches du vieil Hêtre. Puis celui qui s'appelait Fangorn s'adressa à nous :

- Il est dangereux pour les petites personnes de s'aventurer par les temps qui courent dans les forêts sauvages ! Que vous est-il donc arrivé et pourquoi votre ami est-il évanoui ?

- Ce n'est pas mon ami au sens où vous l'entendez mais mon père, et nous avons été victimes de la malice de cette satanée forêt. En fait, nous nous rendions chez le vieux Tom. Mon père connaît parfaitement le chemin mais c'est bien la première fois que la forêt se déchaîne comme cela !

- Bizarre en effet, dit Fladrif, et d'après vous, quelle est la cause de cette étrange colère à votre égard ?

- Je n'en ai aucune idée, répondis-je, je pensais que vous le sauriez.

A ce moment Fangorn, qui semblait le plus vieux des trois, prit la parole :

- Où vous rendiez-vous donc ? Je n'ai pas bien saisi tout à l'heure. Vous autres, gens pressés, parlez trop vite pour les Ents.

- Chez Tom, monsieur, Tom Bombadil.

- Je ne vois pas qui c'est.

A ce moment, mon père se réveilla. Je lui racontai en quelques mots ce qui s'était passé. Il se tourna alors vers Fangorn et lui dit :

- Peut-être le connaissez-vous sous un autre nom. Les elfes l'appellent Iarwin, je crois ... Non ! Attendez, Iarwain. C'est ça, Iarwain Ben Adar.

- Entendez-vous ça vous autres, s'exclama Fladrif, le vieux Iarwain habite encore ici ! Voilà certes une heureuse nouvelle. Nous ne l'avons pas vu depuis des lustres. Hem ! Fangorn, je crois qu'une petite visite s'impose.

- Tout à fait, répondit Fangorn, nous avons sûrement une foule de choses à nous dire. Pouvons-nous vous accompagner ?

- Volontiers, dit mon père. J'ai comme l'impression qu'avec vous, nous ne risquons pas grand chose ..."

Et effectivement, nous sommes parvenus sans encombre à la lisière de la forêt, juste devant la maison du vieux Tom. Mon père n'avait pas oublié le chemin ! Mais la maison avait considérablement changé. Les volets de bois tapaient sur les murs au gré du vent, d'horribles plantes grimpantes recouvraient les pierres, le potager avait disparu. Visiblement, cette maison était abandonnée depuis longtemps.

- Je comprends tout maintenant !, s'écria mon père.

- Comment ça, lui dis-je.

- Ben oui, il y a quelques années, Baie d'Or, la douce fille de la rivière, m'avait expliqué que c'était le pouvoir de Tom qui maintenait un calme relatif dans la Vieille Forêt. Maintenant qu'ils sont partis tous les deux, sa colère a été libérée. Plus rien ne la retient.

- Cette explication me semble juste, dit Fangorn, vous êtes une personne sagace.

- Je me demande quand même ce qui a pu faire fuir le vieux Tom, dit mon père. Rien ne semblait pourtant pouvoir l'inquiéter.

- Je ne pense pas qu'il se soit enfui, dit Fangorn, je crois plutôt qu'il a décidé de partir gambader dans les Terres du Milieu comme il le faisait auparavant. A moins que comme pour nous, son temps tire à sa fin.

- Comment ça ! m'écriai-je, pourquoi votre temps court-il à sa fin ?

- Même les êtres les plus puissants doivent un jour céder la place à ceux qui ont été choisis. Les elfes sont presque tous partis et nous mêmes, nous sentons que nous forces déclinons. Nous avons entrepris ce voyage vers votre pays, car des hobbits de mes amis m'ont dit que les Havres étaient près de chez eux. Certains Ents pensent que notre race doit partir elle aussi. Personnellement, je ne le pense pas. Les nôtres n'ont jamais mis les pieds à l'Ouest. Je ne crois pas que cela soit notre destinée. Je pense au contraire que petit à petit, nous allons perdre nos forces et

devenir pareils aux arbres, immobiles et silencieux. Peut-être, peut-être ...

Sa voix était très triste. S'il avait pu pleurer, je crois qu'il l'aurait fait. Ensuite, nous avançâmes vers la maison. Mon père poussa la porte, j'entrai derrière lui. La pièce principale était sens dessus dessous. Seule la table en chêne massif occupait sa place habituelle. Dessus étaient posés vingt livres, comme les deux que je t'ai amenés. Il y avait un parchemin roulé maintenu par un ruban. Mon père le prit et commença à lire. Il avait vraiment l'air très surpris. Il le passa ensuite à Fangorn, qui attendait dehors avec les deux autres Ents. Quand il eût fini sa lecture, il nous dit :

- Eh bien voilà, nous avons trouvé une solution à notre problème, et vous avez de la lecture en perspective. Conservez soigneusement ces Chroniques, elles sont très précieuses.

Et voilà, mon histoire s'achève. Nous sommes ensuite repartis. Les Ents nous ont aidés à porter les livres jusqu'à chez nous puis nous ont fait leurs adieux. Nous avons longuement discuté mon père et moi, et hier soir nous avons décidé de te confier les ouvrages, car tu es plus apte que nous à les conserver.

Ainsi, Altho acheva son récit mais je ne le laissai pas partir tout de suite.

- Et le parchemin, lui dis-je, qu'y avait-il dessus, quelle a été la réponse donnée par Bombadil au problème des Ents ? Comment était-il au courant de leur venue ?

- Du calme, du calme, j'allais y venir. Laisse-moi reprendre mon souffle. Tiens, voilà, je l'ai apporté ton parchemin, bien entendu !

Il me tendit alors le rouleau. Voici son contenu dans son intégralité.

Mes chers Hobbits,

Quand vous trouverez ce message, je serai parti depuis longtemps. Mais j'ai tenu à laisser une trace de mon passage. Voici les Chroniques que j'ai rédigées tout au long de mon séjour dans la Vieille Forêt. Je les destine à la lecture des hommes et des hobbits. Père Maggot, vous en serez le dépositaire. Et toi aussi Altho. Ne soyez pas surpris. Je sais que vous serez là pour lire mon message, et Fangorn et Fladrif et Findas. Ne vous étonnez pas, il est des choses qu'il ne faut pas chercher à comprendre. Il faut tout simplement les accepter.

C'est maintenant à toi, Fangorn, que je m'adresse. Ce n'est pas en vain que tu es venu ici chercher la réponse aux questions que tu te poses. Vous ne devez pas aller aux Havres. J'ai conduit Baie d'Or au dernier navire, et plus aucun autre n'est parti après, ni ne partira des Havres Gris.

**Oh Baie d'Or tendre et douce amie,
Ensemble nous sommes partis
Pour rejoindre les Havres Gris.
Le blanc navire t'attendait
Dernier de tous il s'apprêtait
A partir au pays secret,
Là-bas dans l'Ouest mystérieux.
Puis nous nous sommes dit adieu
Les larmes inondaient mes yeux.
Jamais plus je ne reverrai
Ton blanc visage tendre et frais
Et jamais plus je n'entendrai
Ni le charmant son de ta voix
Ni ton rire éclatant de joie.
Adieu maintenant et oublie moi
Et sois heureuse à Valinor
Tandis que Tom du Sud au Nord
Vagabonde encore et encore.**

Tel est mon chant de lamentation mais de tels chants n'intéressent pas les Onidrim. Sache donc Fangorn, que toi et les tiens devez rentrer dans votre forêt. Et petit à petit, le berger ressemblera au mouton, et l'Ent à l'arbre. Adieu mes amis, puisse vous accompagner la bénédiction que le pouvoir de Tom Bombadil est encore en état de conférer.

Frédéric Ménage

“LES RANGERS DE LA MORNE”

Note préliminaire à la note préliminaire. Cette rubrique est intitulée “Urk le ténébreux” et non état d’âme d’un humanoïde asservi par des préceptes moraux inintéressants. Lancez 1d6 et avancez de quelques lignes. (le goblin superbe et généreux).

Note préliminaire de la rédaction : la publication de l'épisode de ce numéro ainsi que de celui du numéro précédent nous a posé un grave problème moral assorti d'un dilemme particulièrement cruel. A la rédaction du “Dragon Radieux” nous voulons oeuvrer à la réhabilitation de certaines espèces cruellement défavorisées dans les jeux de rôles les plus courants, mais la noblesse de cet objectif n'est cependant point suffisante pour justifier tous les excès. Fallait-il éliminer la prose de notre ami Urk, sous prétexte de préservation de l'intégrité morale de nos lecteurs, au risque de vexer notre goblin primaire, ou bien fallait-il accepter de voir nos colonnes transformées en une tribune plus ou moins grivoise ? Nous avons longuement hésité, puis finalement nos tendances humanitaires ont primé. Il eût été vraiment trop dommage de perdre un collaborateur à l'humour aussi cavernicole. Espérons que les lecteurs choqués auront su et sauront pudiquement détourner les yeux ... Signé : le commis aux tâches écrasantes.

Il n'est pas facile d'aider l'histoire à avancer dans le bon sens. D'abord la mêlée qui se déroule devant moi est trop dense pour que je puisse m'y insérer et puis je ne vois pas ce qu'ils cherchent ... Je vais leur lancer mon casque dans les jambes pour provoquer une diversion. Il suffit que je repère lequel réussira à s'en emparer : celui-ci sera un adversaire à ma hauteur. Hurllement sauvage dans le troupeau. Un bouclier, un bras, un dentier puis un gob complet sont précipités hors du tas informe. Mon casque n'a pas encore réussi à s'évader. Ouf ça y est, l'un des trolls futés le ramasse, puis fonce en hurlant vers les cavernes. Pour un adversaire à la hauteur c'en est un : il mesure bien deux urks, deux urks et demi de plus que moi et le rictus caractéristique s'affichant sur son visage montre bien qu'il a besoin d'assouvir ses pulsions bestiales sur le premier héros rencontré. Je serai celui-là d'autant plus que je dois pouvoir le prendre à revers.

Avant d'opérer cette habile (ultime) manoeuvre, il vaudrait mieux que je prenne une décision pour l'avenir. Que deviendront mes chers petits si je venais à disparaître ? D'autres trolls arrivent encore du val aux baffes. Si nous ne recevons pas de renfort de notre arrière garde, cela va être l'hallali. Il faut que je téléx un message aux galeries supérieures. Le mini Tell (guillaume de son petit nom), notre petit gob préposé aux messages, n'est plus suffisamment en forme pour établir une liaison quelconque. Ses intestins s'enroulent autour de son cou et risquent de créer quelques parasites sur les lignes. Faute de mini Tell je me rabattrai sur mon

garde du cor. *Oh là Groland ! sors ton instrument de chasse et sonne nos cousins des GLM d'à côté (NDLR : Galeries à Loyer Modéré, bien sûr). “Et le valeureux gob souffla, souffla, tant et si bien que les veines de son cou puissant éclatèrent les unes après les autres ...” (j'imagine déjà les récits de nos historiens futurs).*

La réalité est toute autre : seuls quelques tristes meuglements sortent de son cor dans lequel un troll abject et musicophobe a plongé le bras. Pourvu que nos renforts aient entendu !

Il ne doit plus rester que deux ou trois gobs debout autour de moi. Inutile de prolonger mon action héroïque, mieux vaut clamer la retraite vers les cavernes hospitalières. Je grimpe sur un rocher pour annoncer la nouvelle. Soudain mon regard est attiré par un nuage de poussière qui se développe tout en bas du val aux baffes le long de la Morne, ce charmant petit ruisseau. Sont-ce encore d'autres féroces trolls ou bien mon cousin Grouchik à la tête de puissants renforts ? La troupe, importante, se rapproche et quelques éclaireurs s'en détachent.

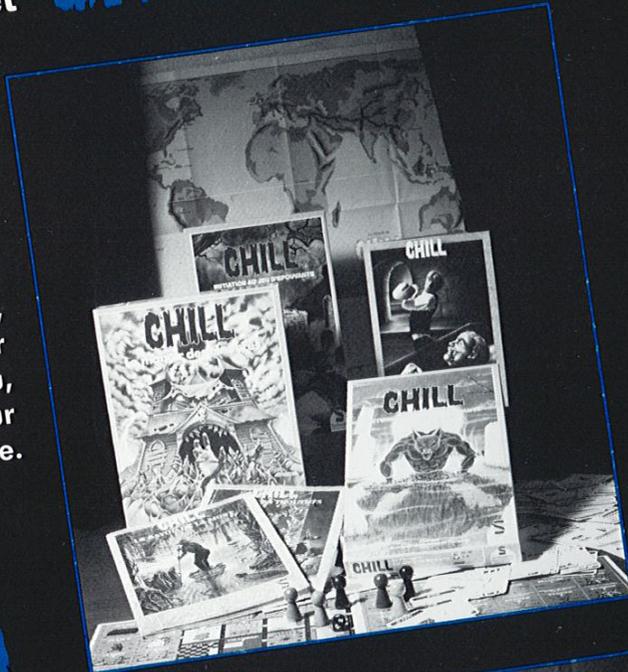
Il semble bien que ce ne soient ni trolls ni gobs, mais un fort groupe d'aventuriers venus participer à une aventure quelconque dans nos galeries. Du coup, le combat cesse de notre côté et une lueur d'intérêt s'allume dans tous les regards. Les grands posent les petits qu'ils étaient en train de martyriser et tous contemplant ce spectacle fascinant : jamais, depuis plus de dix ans, nous n'avons rencontré un tel groupe de héros. En tête viennent fièrement onze rangers en armure à plaques qui rampent discrètement derrière les buissons. Non loin derrière, arrivent en bon ordre : 22 guerriers, 1 moine, 11 clercs, 18 Ninjas, 1 samouraï, 16 magiciens, et à la traîne, deux paladins qui boudent parce qu'on n'a pas voulu les faire passer devant. Le grand chef troll hurle un ordre brutal et ses troupes bestiales foncent sur les nouveaux arrivants. Mes quatre derniers gobs (les autres sont morts ou ont fui dans les cavernes) brûlent de les suivre, et piaffent d'impatience, malgré les multiples coups qu'ils ont reçus.

“Soyez raisonnables, nous n'irons que pour le dessert ! Mieux vaut laisser ces imbéciles sans cervelle recevoir les premiers coups. Lorsque la bataille sera bien engagée, alors, nous, les gobelins, interviendrons pour massacrer les deux camps et lui donner une issue décisive. D'ici là, nous devons refaire nos forces légèrement amoindries, et rassembler les nôtres qui sont partis dans les vestiaires.” Je rebrousse chemin et me dirige vers mes appartements, suivi de mes deux derniers équipiers (Glauk a désobéi à mes ordres et est descendu vers la Morne, et Glouk a rendu son âme à Déadifas). Il faut parfois savoir accepter la défaite, surtout lorsqu'on sait que la victoire est proche. De plus, Carmen est là, vers l'entrée, et je crois qu'elle a quelque chose à me communiquer.

L'oeil noir
jeux de rôle et d'aventure

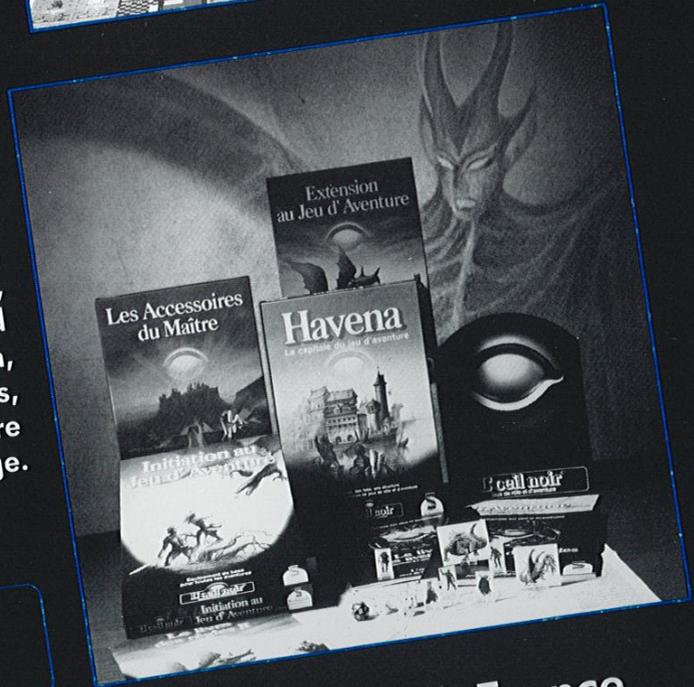
et **CHILL™**

Des jeux
de rôle et d'épouvante
qui vous offrent
des aventures
fascinantes
dans l'univers
de l'Inconnu,
vous font accéder
à un monde nouveau,
plein de terreur
et de suspense.



CHILL™

Un système de jeux
de rôle et d'aventure
simple, progressif, exaltant.
Pour combattre les forces
obscurcs du Destin,
pour réussir votre mission,
exploitez à fond
votre imagination,
votre bon sens,
votre chance et votre
courage.



L'oeil noir
jeux de rôle et d'aventure

les jeux de rôle et les modules de Schmidt France

Schmidt-France - 5-7, rue Chauvart - 95500 Gonesse

**Schmidt
France**

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

CRIFLAM

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