

FUSEES ET TARTES A LA CREME

Scénarios Space Opera®,
Marvel Super Heroes®,
Toon®...

Banc d'essai : Star Wars®...

DRAGON

RADIEUX

JANVIER 88

n° 13



Borras

25 F 200 FB
8 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles

CRY HAVOC

Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

SIEGE

L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.

SAMOURAI

Les exploits des guerriers japonais du 13ème siècle. 96 personnages, 6 scénarios.

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

LE CHATEAU DES TEMPLIERS

Extension 1 pour SIEGE et CROISADES
Un château seigneurial du temps des croisés.
Assiégeant pas sérieux s'abstenir.

L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE
4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES

UN MÊME SYSTÈME DE JEU

L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS

LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE

Extension 2 pour SIEGE et CROISADES.
Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écuries, sa citadelle et son donjon

CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion: le choc de deux grandes civilisations.

A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI

Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte Stratégique du Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.

CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23ème siècle. Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les As de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux
Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.

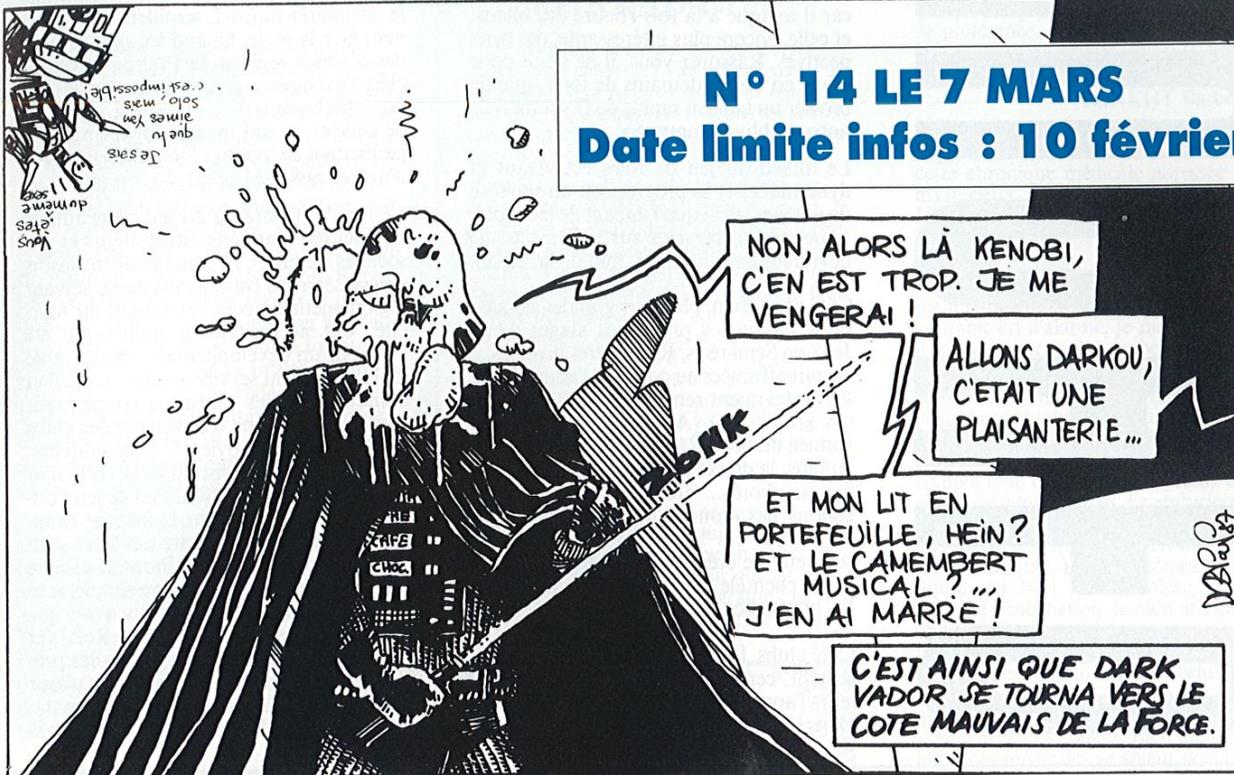
JEUX REXTON
une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale

Des questions sur les jeux REXTON?
MINITEL 36 15 tapez NKTEL puis REXTON
sur l'annuaire.

Rapide
Facile d'accès,
Une excellente
introduction au jeu
de simulation.

N° 14 LE 7 MARS
Date limite infos : 10 février



SOMMAIRE

Dragon Radieux n° 13 (Janvier 1988)
 REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES
 Editeur : Editions Dragon Radieux
 LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL
 Téléphone 74 80 10 64
 Directeur de la publication, rédacteur en chef :
 Paul Chion
 Secrétariat : Pascaline Chion.
 Comité de rédaction : Jean-Paul TAFANI, Catherine
 MIDY, Olivier JARRY, Véronique SESBOUE, Paul et
 Pascaline CHION.
 Dépôt légal : à parution.
 Commission paritaire : 67435
 N° ISSN : 0297-2069
 ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE
 NUMERO :
 Frank DREVON, Michel MAXIMIN, Pascal ARVIEU,
 David COLLET,
 Olivier NEMOZ, Jean-Claude JULLIAND, Anne
 VETILLARD,
 Eric MATHELIN, Dominique LAPORTE, Philippe
 MORINIÈRE,
 Damien CORADIN, Philippe AURIOL,
 Alain BERARD, Frédéric MENAGE, Paul CHION.
 ADAPTATION ET CORRECTION DES TEXTES :
 Pascaline CHION.
 MAQUETTE : Pascal ARVIEU - COUVERTURE :
 Denis BORRAS
 ILLUSTRATEURS : Benoit DUFOUR, Franck
 DREVON, Guy ROGER,
 Emmanuel ARBABE, DE GRAAF, Frédéric
 PLEWNIK.
 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 : Marvel
 Super Heroes est un jeu édité par TSR - JAMES
 BOND 007 est une production VICTORY GAMES -
 SPACE OPERA est un jeu F.G.U. - TOON est
 produit par STEVE JACKSON GAMES - AD&D est
 un jeu TSR distribué en France par Transecom

SCENARIOS

- 7 ————— SPACE OPERA : Renxis, la mine du trafic.
- 19 ————— JAMES BOND 007 : Bons baisers d'Istanbul
- 40 ————— Adv. D&D : Le temple de Mong !
- 48 ————— TOON : One Wing Wont Wang

AIDES DE JEU

- 16 ————— POUR UN SYSTEME MULTI-JEUX EFFICACE :
Cinq Univers parallèles
- 25 ————— GRAND PERE DRAGON VOUS AIDE :
Être et ne plus être
(Morts vivants dans AD&D - 2 -).
- 38 ————— JEU AVEC FIGURINES
- 44 ————— GRIMOIRE D'IMLADRIS :
Jouer un elfe dans les Terres du Milieu
- 46 ————— CHRONIQUES DE TREGOR :
un scénario "figurines" (2ème partie).

INFORMATIONS

- 37 ————— BANC D'ESSAI : Star Wars - La guerre des étoiles.
- 33 ————— COUP D'OEIL : Infos, nouveautés, clubs, calendrier ...

LECTURE

- 5 ————— La TRIBUNE des lecteurs
- 54 ————— MON PERSONNAGE : Auguste CHOMBIER
- 30 ————— NOUVELLE INEDITE : L'envers du décor.
- 64 ————— LIEUX D'IMAGINAIRE : Brocéliande

AVEC - EN SUPPLEMENT - UN SUPER JEU INEDIT :
 "Plongeurs & Caleçons", le jeu le plus c.. du Monde !
SANS OUBLIER : Notre bulletin d'abonnement page 36 !

REPORTAGE

Janvier est un mois "charnière" intéressant car il marque à la fois l'heure des bilans, et celle, encore plus intéressante, des perspectives. Rassurez-vous, il ne s'agit pour nous, en ces lendemains de fêtes, que de broser un tableau rapide de l'évolution de notre hobby commun.

Le milieu du jeu de rôles est vivant et dynamique, et la progression du nombre de joueurs, ainsi que l'impact de leurs pratiques plutôt bizarres sur les médias, ne devraient pas diminuer, loin de là, en 88.

Côté animation, plusieurs grandes associations nationales proposant stages d'été, Jeux en Semi-réels, Rencontres diverses..., se sont affirmées au cours de l'année écoulée et devraient rencontrer en 88 un succès grandissant. A ce niveau, 87 a été l'année du Semi-Réel : on en parle de plus en plus, la presse publie reportages, interviews, photos... etc. En 1988, nous ne serions pas étonnés que ce marché soit abordé par des "professionnels du loisir", soucieux de créer de nouvelles émotions à une clientèle lassée des mots croisés sur les plages bondées...

Côté clubs, leur nombre a cru vertigineusement, certains d'entre eux ayant d'ailleurs l'apparence de la comète de Halley ! Dans beaucoup de cas, l'organisation n'est

pas leur fort, et les querelles internes, ou le désintérêt mutuel, semblent bien souvent être la règle. Quand les associations des diverses régions de France suivront-elles l'exemple encourageant donné par nos amis bretons de la Guilde ? L'audience de celle-ci, et son impact sur les médias, permettent de mesurer l'intérêt, pour tous, d'un tel rassemblement.

Ce rapide panorama du jeu nous amène à parler des magasins distributeurs et des sociétés d'édition. Le nombre de magasins spécialisés a cru considérablement, suivant logiquement en cela l'évolution du marché. Cet accroissement numérique est suivi par un développement considérable de la qualité du service rendu : accueil et conseils dans les magasins compensant souvent le manque d'ouverture des clubs sur les joueurs "novices". Côté éditeurs, les jeux se multiplient, mais la règle d'or semble être la traduction. Peu de jeux originaux apparaissent sur le marché (français, bien entendu), et cette tendance semble se prolonger en 1988. Parmi la dizaine de jeux en cours d'édition ou simplement annoncés, il ne semble guère y avoir que "Légendes de la Vallée des Rois" et "Empire & Dynastie" qui soient des productions nationales... Saluons avec plaisir quand même l'arrivée de "La guerre des Etoiles", de "Runequest", de "James

SPECIAL COPINAGE GAME OVER, LYON

La célèbre émission radio dont nous parlions dans le numéro 11, s'écoute maintenant le jeudi de 20 à 21 h toujours sur Radio Canut 102,2 Mgz. C'est toujours aussi sympa et il s'y passe plein de choses. N'hésitez pas à contacter l'équipe super dynamique qui anime cette émission, en téléphonant au 78 39 18 15.

ZOMBI OU ZOMBIE ?

Zombi(e)s de tout poil, apprenez maintenant que selon le "Petit Larousse" vous vous écrivez z.o.m.b.i.e., et selon le "Petit Robert" z.o.m.b.i. Dragon Radieux vous autorise donc les deux orthographes, préférant pour sa part "zombi" parce que ça va plus vite à écrire (NDLFCF : Note de la Claviste Fainéante).



RESULTATS DU SONDAGE DRAGON RADIEUX N° 11

Jean-Claude Julliard, Pascaline Chion

Les chiffres sont parlants, vous avez été nombreux à répondre au sondage du n° 11 et nous vous en remercions. Voici la liste des gagnants - eh oui, il y a eu un tirage au sort :

- 1 - Sébastien SEFSAF, de Villefontaine (un abonnement de deux ans).
- 2 - Olivier ROGERIEUX, d'Antony (un bon d'achat de deux cent francs).
- 3 - Loïc MALLART, de St Brieuc (un abonnement de deux ans).

Vos réponses

Lecteur, qui êtes-vous ?

Vous êtes 18% de 15 ans ou moins, 52% entre 16 et 20 ans, 21% entre 21 et 25, 9% ont plus de 26 ans.

Vous représentez donc le milieu lycéen et universitaire : plus de 70% de nos lecteurs. Les plus âgés d'entre vous sont des connaisseurs ou des mordus du jeu de rôle, déjà joueurs en France il y a cinq ans, et qui trouvent dans les colonnes du Dragon Radieux de quoi leur rappeler leur "jeunesse".

Vous avez répondu de tous les départements, dont 15% de Paris et sa banlieue élargie, 15% de la région Rhône Alpes et le reste éparpillé aux quatre (six ?) coins de la France. Nous n'avons pas eu de réponse de la Lozère... Pourtant, il y a là-bas de quoi faire de fantastiques GN avec la bête du Gévaudan.



Les jeux que vous pratiquez

A votre avis, qui, de AD&D ou AD&D est en premier ? Vous êtes 57% à le pratiquer, 25% à le citer en première position, 22% en deuxième, 10% en troisième. Appel de Cthulhu : 37% de passionnés dont : 12% le citent en première position, 14% en deuxième, 11% en troisième. Rêve : 30%, 16% en 1^e, 6% en 2^e, 8% en 3^e. A égalité avec JRTM : 30%, 8% en 1^e, 14% en 2^e, 8% en 3^e. Stormbringer : 25%, 6% en 1^e, 11% en 2^e, 8% en 3^e. Légendes et Paranoïa arrivent au même résultat : 15%. Runequest, franchissant la barre des 11%, a un avenir prometteur avec les traductions tant attendues. Ont été cités 29 jeux de rôle, entre

Bond", du "Livres des Monstres AD&D" et de bien d'autres...

Et le "Dragon" dans tout ça diront certains ? Et bien, "Dragon Radieux" atteint son numéro 13, et l'audience non négligeable d'une dizaine de milliers de lecteurs, pour la plupart joueurs acharnés, ainsi que l'a montré notre sondage. Le pari engagé sur une distribution spécialisée "de qualité" plutôt qu'une diffusion massive "en kiosque" continue. Ce sont nos lecteurs, et par conséquent notre chiffre de tirage, qui nous diront si nous avons raison. Rappelons cependant que pour tous ceux qui ont quelques difficultés à se procurer la revue, l'abonnement reste, de loin, la formule la plus pratique. Certains bruits entendus dans les couloirs de la rédaction laissent à penser qu'une augmentation prochaine... du nombre de pages (!) ne serait pas impossible. La formule du numéro "Hors-série" en fin d'année, sera également reconduite.

A part cela, 88 pour nous devrait être une année "Trégor" : outre la sortie de l'Atlas et d'au moins une campagne, de nombreuses animations sont prévues sur ce thème, ainsi que la création d'un bulletin spécialisé. De nombreux autres projets sortent, ou vont sortir de nos cartons (Tel le jeu d'initiation "Royaume" par exemple) mais il nous faut bien garder quelques infos pour le mois de Mars !

autres Les Trois Mousquetaires, Mega, Bushido, Maléfices, Chill, et pour faire plaisir à Croc Bitume.

Couverture

Vous avez plébiscité celle du n° 10 à plus de 40%, puis, par ordre décroissant celles des n° 8, 9, 5 et 11.

Scénarios

En tête, "le dernier des sept nains" avec plus de 30%. A égalité "le palais de la magie" et "le regard de Fenael" (19%), puis "Cornebrume", 15%, "l'émeraude de Makijan", 13%, "Trafic", 11%, "l'alchimiste" et "Souffle le vent de la vengeance", 10%, "Fremd", "Péril en la demeure", "l'Aiguille de Lirelis", "le Palais de Velours", 9%, "le voyage", "la mission", "l'héritage du comte de Beaufort", 6%, "le chemin des contrebandiers", "le paladin Han Solo" pardon "en solo", 4%.

Résultats des courses

Jeux avec figurines, 10 - Livres ouverts, 12 - Tour de France, 10 - GN, 11,5 - Mon Personnage, 13,5 - Grand-Père Dragon vous aide, 15,5 - Mieux jouer, 16 - Le grimoire d'Imladris, 15 - Urk, 14 (résultats assez fantastiques, compte tenu du fait que les notes demandées étaient sur 10 !)

Vous avez trouvé comme lacunes

Organiser la vie d'un club - courrier des lecteurs - autres concours - fiches détachables style encart du n° 3 - interview de créateurs et d'éditeurs - rubrique wargame...

Vous suggérez, à publier dans les numéros à venir

Commentaires et aides de jeu, la plupart des joueurs étant informés des news dans Casus Belli - la couleur (elle vient tout doucement) - articles sur les armes - des scénarios de haut niveau.

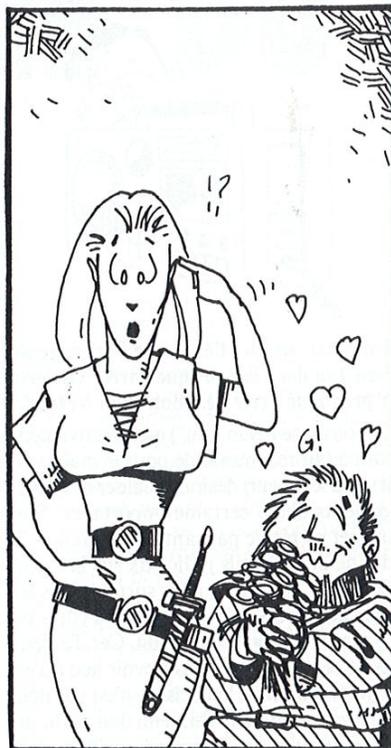
Merci à tous !

"KHAZAD-DUM"

L'appel vibrant lancé par le Nain FARLEN "Orc-fouleur" dans le Dragon Radieux n° 11 commence à provoquer quelques réactions énergiques que nous nous faisons un devoir, comme promis, de reproduire fidèlement dans nos colonnes.

"Que Farlen soit assuré que son message a été lu ! Moi TUNKHT, nain du nord, je déclare en ce jour, porter assistance au peuple nain, s'il en a besoin. Je propose une aide essentiellement militaire. Mes dix compagnons et moi-même n'avons plus à faire preuve de notre adresse dans les coups de mains, actions commando et autres interventions rapides. Nombre d'orcs et de gobelins, de barbares et autres trolls pourraient en témoigner s'ils étaient encore là. Fierda, ma fidèle compagne, peut se vanter d'avoir été de nombreuses fois victorieuse. Nos haches peuvent encore se lever contre tout ennemi menaçant le peuple nain.

Que Farlen Orc-Fouleur se rassure, voilà déjà un premier allié sur qui il peut compter. Malheureusement, personne n'est parfait, et je me dois de prévenir que les services de Tunkht ne sont pas gratuits (certes j'accorderai à mes amis nains des tarifs pré-



GRAVE CRISE DU PNDARISME

Depuis plusieurs semaines la situation s'aggrave au sein du Pendarisme. Cette nouvelle religion a connu son principal essor lors des "Semaines de l'Hexagone" à Moresstel. Nombreux sont ceux qui s'attachèrent alors aux pas du Dieu Marcel Pendar. Pour comprendre la crise actuelle, il faut rappeler que le Pendarisme se propage grâce aux moustiques. Ceux-ci puisent le sang de Marcel Pendar puis répandent cette substance divine en piquant dans les corps athés. Les moustiques se faisant rares en cette saison, Pendar et ses adeptes ont mis en place un élevage de larves. Mais une horrible tragédie est venue dé-

férentiels et un taux d'intérêt réduit...). Il faut que Farlen prouve sa bonne volonté, en or de préférence. Que Dragon Radieux serve encore d'intermédiaire (NDLR pour l'or, aucun problème...)"

TUNKHT Barbe-Rouge

Sans relation vraiment directe avec le sondage, mais également destinée aux nains, cette chronique médicale adressée par un mystérieux personnage surnommé "Le Hibou" :

"Dernièrement j'eus l'occasion de lire, dans une revue médicale destinée aux prêtres de 30^e niveau, un article passionnant. Ce document concernant les nains, étant en fait un véritable cri d'alarme, je me fais un devoir d'en rapporter ici les propos essentiels.

En effet, sachez amis nains, que pendant cette période chaotique, certains de vos compagnons sont touchés par une maladie ignoble et honteuse : l'elfophilie. Ne riez pas, car vous en serez peut-être bientôt la victime, compte tenu des mélanges raciaux existant parmi certains groupes d'aventuriers. Cette maladie, spécifiquement naine, ne s'attrape que lors d'une fréquentation excessive des milieux elfiques. Les symptômes, caractéristiques, en sont abominables. Après une semaine d'incubation, le nain atteint d'elfophilie tombe irrémédiablement amoureux de l'elfe qu'il voit le plus souvent. Evidemment, cet elfe sera du sexe opposé à celui du nain, et sans être méchant, en se basant sur le fait que ce premier est vraiment... non... c'est vraiment trop méchant. Bien que toutes les instances médicales se soient penchées sur le problème, aucun vaccin n'est encore au point. D'ailleurs, on n'a pas encore réussi à déterminer si la maladie était due à un germe, à un virus, ou simplement à un retour d'allergie. Ce qui est sûr, c'est que l'elfophilie n'est pas contagieuse. Aux dernières nouvelles, il paraîtrait qu'un coup de marteau de guerre magique, appliqué sur le crâne du malade, retarderait la progression de la maladie. Il est souhaitable de poursuivre ce traitement expérimental pendant au mois deux mois, et ce, une fois par jour. Eloigner le nain de la source de son mal, ou éliminer l'elfe, ne sont pas des solutions valables. Le malade risquerait alors de sombrer dans une prostration quasi-totale, le regard vide et les bras ballants. Cette brillante étude a été écrite à l'origine par un grand chroniqueur, Tristan Zuber, à qui nous devons d'ailleurs les huit tomes de la célèbre encyclopédie "Nos amis les nains", ouvrage indispensable à la connaissance de ce peuple. Rappelons pour terminer cette phrase extraite de l'encyclopédie : "si les nains ont la taille modeste qu'on leur connaît, c'est dans le but inavoué de battre un jour le record du monde du nombre d'individus que l'on peut faire tenir dans une cabine téléphonique..."

Nous publierons dans le prochain numéro une autre réponse à "KHAZAD-DUM !", écrite cette fois par un Elfe.



cimer cet élevage. Un triton placé là certainement par une main ennemie a dévoré toutes les larves. Une enquête est en cours pour déterminer les pouvoirs exacts de ce triton. Face à ce problème douloureux qui remet en cause la propagation de la Bonne Nouvelle de Marcel Pendar, tout don sera le bienvenu (larves...). Faire parvenir au journal qui transmettra (NDLR, on préfère l'or pour les nains).

De notre envoyée spéciale Edmonde de la Fouille.

TRIBUNE

A propos du texte d'Auguste Chombier paru dans la rubrique "Mon personnage" du dernier numéro, nous avons reçu cet intéressant courrier, dont nous avons tenu à vous faire part :

Monsieur

Fidèle lecteur de votre revue depuis déjà longtemps, j'ai eu la surprise dans votre dernier numéro de voir en gros caractères le nom de quelqu'un que je croyais mort : mon ami Auguste Chombier. Je suis en effet Sean Fitzpatrick. Je n'ai pas peur de révéler mon identité malgré les menaces qui pourront peser sur moi, ma vie est depuis bien longtemps sans importance comparée à la sauvegarde de l'humanité.

Pourtant ce que je venais de lire m'avait ébranlé au plus haut point. Auguste serait non seulement un vampire, mais de plus la S.A.U.V.E. serait à ses trousses ! Tout ceci me sembla d'abord absurde, et puis, voici quelques jours, j'eus la surprise de trouver dans ma boîte aux lettres une cassette provenant d'une société spécialisée dans le revêtement pour chaussée (*la Bitume*). Je m'attendais à une publicité vantant les mérites de leur produit et je la mis à tourner sur mon mini-cassette tout en préparant un repas pour Tony. C'est un petit orphelin possédant de grands yeux verts, que j'ai adopté après un de mes voyages au Kenya. Mais je m'égare. La voix provenant de la cassette me laissa sans réaction durant de longues secondes et ce fut Tony qui me sortit de ma torpeur en criant : "*Cathelyne, Cathelyne !...*"

En effet, cette voix m'était plus que familière car c'était celle de Cathelyne, une amie Irlandaise :

"*Compte-rendu de la journée du 22 Mars : Départ pour Venise. L'équipe est constituée de*" (Permettez-moi de taire les noms par souci de sécurité, mais la liste comportait entre autre les noms d'Auguste et Willy Fumble)...

Je m'assis dans mon fauteuil et écoutai la suite de ce récit dont je ne pus me détacher jusqu'à sa fin.

Cathelyne, dont les talents d'écrivain et de reporter ne sont plus à rappeler, y narrait, jour par jour, avec cette précision qui la caractérise, une mission à Venise, mission à laquelle j'aurais participé. Notez bien que je n'ai aucun souvenir de celle-ci. Pourtant, très vite, je fis le rapprochement entre la cassette et le reportage de F. Ménage où il était question de lavage de cerveau. Bien sûr, ceci expliquerait cela, mais je ne puis pas me résigner à croire que la S.A.U.V.E. utilise de tels procédés sur ses membres. Ce serait la plus horrible et abjecte des trahisons.

Depuis cette soirée, un rêve vient me hanter et refait surface à chaque fois que je m'endors et je me réveille trempé de sueur. Ce rêve est rempli de loup-garous, de succubes et de vampires dont les visages se transforment peu à peu pour prendre l'apparence des membres de la mission.

Je ne sais plus que penser mais j'ai au fond de moi l'affreux pressentiment qu'Auguste est bien vivant et que son histoire n'est pas une simple offensive du mal pour discréditer la S.A.U.V.E..

Voilà. J'espère que tout ceci n'est qu'un horrible cauchemar, mais alors... d'où vient la cassette ?

Sean Fitzpatrick



Un autre article, l'étude de l'ouvrage de Sun-Tsu dans la rubrique Livres Ouverts a provoqué cette réaction d'un lecteur :

Cet ouvrage ("Sun Tsu") est effectivement tout à fait recommandé pour le maître de jeu (ou le joueur) désirant réaliser des engagements d'une certaine importance. Son intérêt ne réside pas tant dans le fait qu'il donne des conseils judicieux sur la façon de mener la bataille, mais surtout dans les indications qu'il donne sur les à-côtés de l'engagement proprement dit. Car, l'auteur le dit et le redit, il ne doit avoir lieu qu'en dernier ressort, si la décision n'est pas déjà intervenue, et alors l'ennemi doit partir au combat avec le sentiment qu'il a déjà perdu.

Il faut bien souligner que la force d'une armée médiévale ne tient pas tant dans le nombre (une grande partie des troupes de l'époque consistait en paysans non entraînés et pauvrement armés), que dans la qualité de ses éléments : une centaine d'hommes bien organisés et équipés pouvait venir à bout sans trop de problème d'un ennemi bien supérieur en nombre et se présentant inorganisé.

Malheureusement, la plupart des joueurs que j'ai affrontés lors des parties de jeu avec figurines (aussi bien Battle System que la Flèche et l'Épée) présentaient leurs troupes dans le désordre le plus affligeant ou à l'opposé avec une organisation irréalisable.

S'il est vrai qu'il est parfois difficile de manier certaines troupes non humaines (morts-vivants, trolls...) à l'intelligence limitée, il est tout à fait inadmissible des troupes régulières, humains ou non-humains à la hiérarchie militaire clairement indiquée dans les manuels (pour les gobelins, consulter Urk) ou les ouvrages ayant inspiré les jeux, de se présenter en groupes compacts de figurines représentant une quantité de fantassins impossible à manœuvrer en réalité, ne serait-ce qu'à cause de la difficulté de perception des ordres sur les longues distances mises en cause. L'optimum se situerait entre cent et cinq cents hommes, selon la configuration adoptée.

Au sujet des préambules à la bataille, il faut admettre que cela est laissée le plus souvent à l'entière direction du maître de jeu ou des joueurs, et qu'aucun jeu ne prévoit explicitement l'aspect campagne, qui mettrait en scène toute une guerre. Le seul jeu qui le permette, à mon avis, est le Battle System utilisé conjointement aux autres règles de AD&D, notamment celles sur l'espionnage, l'enrôlement des armées, le mouvement etc. Mais alors le maître de jeu doit se contenter de préférence d'un rôle purement arbitral, et laisser les opérations à la discrétion des joueurs qui pourront alors s'affronter à leur guise, se réservant la tâche ingrate de régler tous les détails sordides d'une guerre (approvisionnement, état des routes et du terrain, espionnage...). C'est alors que les joueurs pourront se rendre compte que l'entretien d'une armée revient très cher (surtout si on applique les tarifs du DMG), ce qui peut alors conduire à la fin prématurée d'un conflit, avant même la rencontre des différentes armées. Et là, on rejoint encore Sun Tsu : "*Jamais guerre prolongée ne profite à aucun pays.*"

Dernier point, je suis tout à fait d'accord avec Alain Bérard. Que ce soit pour le jeu historique ou fantastique, il n'est pas nécessaire d'avoir trop de types de troupes au sein d'une même armée, ce qui conduit souvent à la plus grande confusion sur le champ de bataille, sans parler d'un ralentissement du rythme de la partie. En se contentant des différents types énumérés dans le DMG, on a déjà de quoi former une armée variée, et pour peu qu'on y ajoute quelques unités non-humaines et une pincée de monstres fabuleux (c'est fou l'effet que peut avoir l'apparition d'un dragon sur le moral de l'adversaire...), on a largement de quoi s'occuper et surtout occuper son vis à vis.

Roland Danard

SCENARIO

SPACE OPERA

RENXIS

LA MINE DU TRAFIC

Note au StarMaster

Ce scénario prouve que l'on peut très bien jouer à Space Opera sans l'aide des armes lourdes habituelles à la plupart des joueurs - qui risquent d'être pas mal désorientés lors de ce module ! Il est d'un type extrêmement ouvert. Je vous conseille de bien le connaître pour le jouer en quasi improvisation. Surtout, n'hésitez pas à endosser les nombreuses personnalités rencontrées, donnez-vous à vos rôles, faites vibrer vos joueurs...

L'histoire

Renxis est une planète sans intérêt au premier abord. Relativement éloigné de la plupart des grands pôles d'attraction et des lignes spatiales, ce caillou sec et empoisonné gravite autour d'un soleil mourant (07. HH. + OO DAKSHA, StarSector n° 1), accompagné de son cortège de cinq lunes et d'un anneau presque achevé provenant de la destruction d'une ancienne sixième lune.

Voici une quinzaine d'années, une sonde de l'U.F.P. s'est posée dans l'environnement hostile de *Renxis*. Une analyse du sous-sol a montré que de l'Iridium s'y trouvait en quantité suffisamment importante pour en justifier l'exploitation industrielle. Aussitôt, une base minière s'y est construite et des mineurs ont commencé à exploiter le gisement. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes (quoique *Renxis*...) : tout le personnel travaillait dur et gagnait raisonnablement de quoi supporter l'enfer extérieur et la mine.

Un autre minerai, du Gadolinium, fut par la suite découvert sur cette planète, qui tomba aussitôt sous la coupe d'une stricte réglementation militaire. En effet, le Gadolinium entre en grande quantité dans la fa-

brication des Xenon Damper Field Generators, appareils dont la production est sévèrement contrôlée par la StarForce.

Tout ce petit monde fonctionne sans anicroche depuis une quinzaine d'années. Mais, il y a quelques mois de cela, la production de Gadolinium a baissé de façon presque imperceptible, juste assez pour donner l'éveil à une équipe d'experts. Ils ont analysé la situation dans la mine et n'ont trouvé aucune explication satisfaisante à cette baisse. Conclusion : un trafic de minerai s'est organisé, malgré toutes les précautions prises.

Personne sur *Renxis* ne sait que la compagnie-mère (le B.F.P., Bureau des Forages Planétaires) a détecté une fuite de minerai. L'I.P.A. ne peut être mêlée à cette affaire : on ne sait qui y est impliqué. Une action officielle serait certainement ébruitée, et le trafic stopperait, le temps de l'enquête. Le B.F.P. n'alertera donc pas l'I.P.A., mais nos chers aventuriers...

La mission

Les joueurs sont appelés au bureau de leur chef direct où se trouve déjà une visiteuse, *Lehaffar Thormendis*. C'est elle qui est chargée par le B.F.P. de recruter des

enquêteurs valables pour mener à bien cette histoire. C'est une fille superbe, humaine, brune aux yeux noisette, 1m65, très bien faite de sa personne. Elle fait partie de la base minière, comme responsable de la sécurité intérieure. Elle possède un charme très personnel (LeaderShip 17, Empathy 18), qui devrait rendre les joueurs presque amoureux d'elle (du moins les humains, vous voyez ce que je veux dire...). Elle exposera elle-même l'affaire aux joueurs soudainement attentifs... Elle leur donnera les renseignements suivants :

- Elle seule sur *Renxis* est au courant du trafic (prévenue par la compagnie).

- Ils arriveront avec la prochaine relève partielle du personnel de *Renxis* I (le nom de la base).

- Bien sûr, les armes classiques sont interdites dans les installations minières : les mineurs ne sont pas des soldats. Il faudra convaincre les joueurs de la nécessité de se débrouiller avec les moyens du bord, laissant l'artillerie lourde au vestiaire. Toutefois, ils pourront s'ils le désirent emporter au choix un MiniNeedler, un CX2 Slug-Gun, un ShockDart... Les ForceBlades sont tolérées sur *Renxis*, à condition de ne pas dépasser la taille d'une dague.



- Le véritable but de leur mission est de cerner le trafic de Gadelinium en se mêlant à la vie des mineurs. Personne ne sait qui est réellement impliqué dans cette affaire. Le Directeur d'Exploitation ne saura même pas que des personnes viennent mener une enquête. Les joueurs seront donc là incognito.

- Par conséquent, Lehaffar et les joueurs devront en toutes circonstances feindre de ne pas se connaître.

- Les joueurs devront prendre des gants : les mineurs ne sont pas des tendres, et forment un groupe très compact. Les nouveaux venus ne sont parfois acceptés qu'après un "examen de passage" choisi avec un humour souvent teinté de méchanceté et de sadisme. Bref, ce milieu, c'est plutôt la jungle.

- Le départ pour la prochaine relève se fera dans six semaines ; ce temps peut être mis à profit pour apprendre les rudiments de l'"art" du minage : Skill Demolitions.

Ensuite seront remis aux joueurs un plan de la base minière, des billets (Low Passage) dans un transport personnel du B.F.P., et leurs papiers de mineurs. Ceux-ci passeront d'ailleurs sans aucun problème n'importe quel contrôle : ce ne sont pas des faux, ils ont été établis par le B.F.P. !

Les joueurs devront ensuite se rendre sur Altair V (voir StarSector Atlas n° 1), de préférence par leurs propres moyens. Là, après une éventuelle escale, distrayante à souhait pour le SM, ils prendront la navette bimensuelle du B.F.P., avec le reste de la relève, pour parcourir les 50 Light Years les séparant encore de Renxis. Durée du voyage : approximativement 4 jours et 7 heures, à passer morne avec la relève de Renxis, et ça n'a rien de distrayant croyez moi.

L'arrivée

"C'est le commandant qui vous parle. Arrivée sur Renxis prévue dans deux heures. Bon courage. Terminé."

Voilà le message qui sera diffusé par les HP disséminés partout dans la navette, alors qu'elle vient juste d'émerger de l'HyperEspace, à quelques milliers de Light Seconds de Renxis. Les procédures habituelles sont en cours, la planète est de plus en plus visible, les hommes rangent tout ce qu'ils ont sorti de leur container durant le voyage. Dehors, le spectacle est superbe : la face de Renxis exposée à l'énorme et grondant soleil rouge est à peu près dégagée, tandis que l'amoniac et le chlore, se condensant lors des températures très basses subies par la face nocturne de la planète, la recouvrent d'une brume à couper au couteau et forment de larges et parfois profondes mares d'amoniac liquide. Sur Renxis, la nuit est une véritable purée de pois, avec une vision limitée à deux mètres ; dans ces conditions il faut slalomer entre ces flaques peu hospitalières. Quelques rayons solaires réussissent parfois à teinter d'orange l'atmosphère... C'est un véritable enfer gelé.

Renxis est une planète grise à reflets bleutés, accompagnée de son cortège de cinq lunes multicolores et de son anneau. Du sol, le tableau est grandiose : les lunes (voir fiche de planète) en surimpression sur le ciel noir piqué d'étoiles, un énorme soleil rouge sombre occupant presque 1/3 de l'horizon que l'on croirait pouvoir toucher,

laissant voir d'immenses éruptions solaires, un sol accidenté (c'est un sol de type lunaire) d'un gris maladif.

La base est implantée à l'intérieur d'un cratère d'origine météorique, d'environ 700 m de diamètre, et partiellement recouvert de flaques d'amoniac finissant de se gazéifier (la condensation stoppe et s'évanouit 1 heure après le lever du soleil). La mine elle-même se situe à environ 2000 m au "nord" de la base, donc à l'extérieur du cratère.

Un passage à peu près praticable a été créé entre la base et la mine. Des turbulences parfois assez violentes se produisent souvent en surface de Renxis, d'où l'installation de la base à l'abri dans le cratère.

C'est à peu près tout ce que les joueurs pourront observer durant leur approche. Malgré la splendeur du paysage, il se dégage de la base une impression de tristesse sur laquelle il faudra bien insister.

La navette se pose sur la piste, on commence à procéder au déchargement du matériel, et les hommes débarquent. Malgré l'enfer attendant tout le monde, c'est l'allégresse : on va enfin pouvoir se dégourdir les jambes.

Débarquement

Un conduit de débarquement vient s'appliquer contre la coque du vaisseau, le voyant s'allume et... en avant ! Ce couloir mène les passagers au poste de sécurité où ils seront fouillés, eux et leurs containers : la sécurité de la base recherche armes et dro-

gues. Lehaffar Thormendis - ô joie pour certains - surveille l'opération. Bien sûr, elle n'aura pas un regard de plus pour les joueurs. Les possessions interdites sont trouvées 90% du temps, et mises en quarantaine jusqu'au départ de leur propriétaire.

Les nouveaux arrivants seront ensuite dirigés vers leurs quartiers d'habitation : *"Rendez-vous dans une heure, à l'administration, pour que l'on vous attribue un poste."*

Les postes sont attribués de la façon suivante : lancer 1d100, avec le modificateur suivant :

Humain	-05
Autre	+20
Sexe féminin	-15

et consulter l'affectation dans la table suivante :

01-15	Administration, section loisirs
16-30	Administration, section intendance
31-45	Administration, section entretien
46-65	Transport
66-00	Extraction

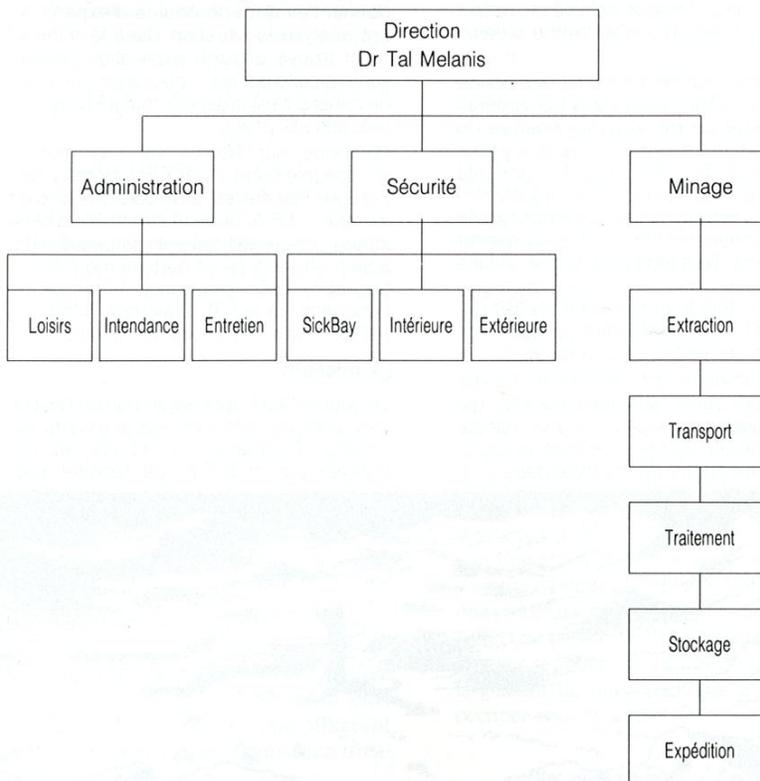
Vous pouvez aussi regrouper les joueurs dans le même service, c'est nettement plus facile à gérer...

Le premier jour de la relève est laissé libre pour faire connaissance avec le poste qui va être occupé, avec les lieux, pour créer des relations etc.

Dans le cratère où est implantée la base, des flaques d'amoniac finissent de se gazéifier.

LA BASE

Renxis I possède une organisation très hiérarchisée :



La hiérarchie de Renxis 1 :

L'administration

Elle se divise en trois pôles :

Les loisirs : le personnel de l'administration-loisirs s'occupe de tout ce qui consiste à changer les idées des mineurs et du personnel en général : programmes du cinéma tridimensionnel, organisation de la restauration etc.

L'intendance : le personnel de l'administration-intendance s'affaire à fournir chacun en matériel de toute sorte : de la disquette au véhicule de transport de mineur, en passant par le scaphandre spatial... Cette branche de l'administration est bien sûr en liaison constante avec quasiment tous les autres services de la base : "Il me faudrait... - Allez voir l'intendance !

L'entretien : ce service s'occupe de la bonne tenue de la base. Là encore, l'éventail est large : entretien des canalisations, ravitaillement des appareils de minage, vérifications d'efficacité des systèmes intérieurs, extérieurs...

La sécurité

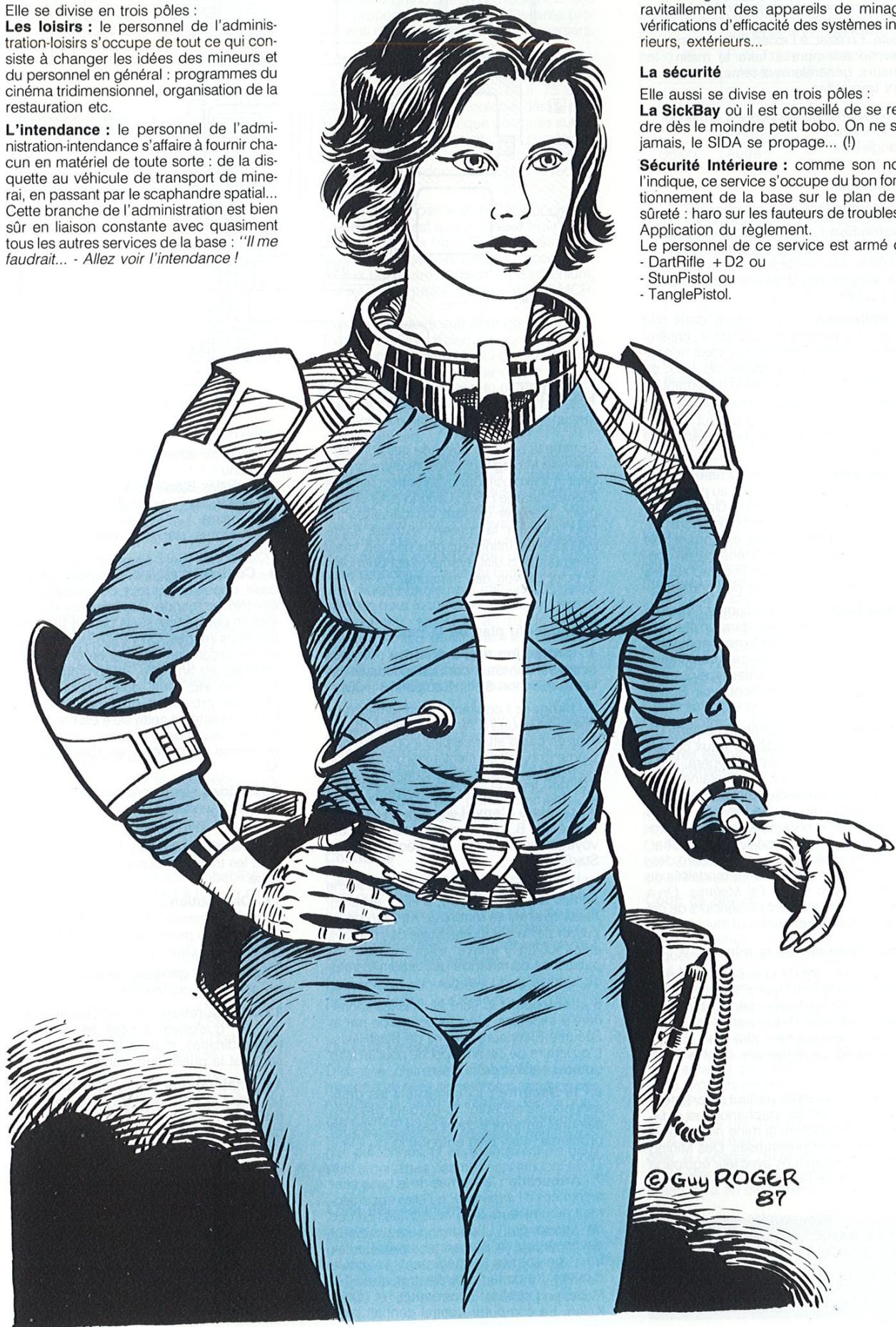
Elle aussi se divise en trois pôles :

La SickBay où il est conseillé de se rendre dès le moindre petit bobo. On ne sait jamais, le SIDA se propage... (!)

Sécurité Intérieure : comme son nom l'indique, ce service s'occupe du bon fonctionnement de la base sur le plan de la sûreté : haro sur les fauteurs de troubles... Application du règlement.

Le personnel de ce service est armé de

- DartRifle + D2 ou
- StunPistol ou
- TanglePistol.



La Sécurité Extérieure s'occupe en général de la mine et de l'escorte du minéral entre la mine et l'entrepôt, ce dernier étant gardé avec le plus grand sérieux par ce service, dont c'est en fait la tâche principale. En effet, à l'extérieur, personne ne cherche tellement à faire le malin ; les mineurs, généralement remuants, se tiennent tranquilles...

Le personnel de service est armé de
- StunRifle ou
- TangleRifle

Le minage

Il se décompose en cinq phases :

L'extraction : elle est pratiquée à une profondeur de 13 000 m pour l'Irridium, 37 000 m pour le Gadolinium, et s'effectue à l'aide de Mining Units (voir Space Opera, Vol 1 p 86).

Le traitement : il est réalisé dans une usine principalement souterraine, entièrement robotisée. Personne ne peut normalement y accéder à cause du taux de radioactivité provoqué par le traitement de séparation minéral-déchets. Seule une rampe d'accès et un imposant tas de déchets témoignent de la présence de l'usine.

Le transport : le minéral est amené de la mine au centre de traitement au moyen de Heavy GravSled (voir Space Opera, Vol 2 p 26). Chaque convoi comporte 5 transporteurs, chaque transporteur emportant trois hommes de la Sécurité Extérieure, un conducteur et 18 tonnes de minéral, sur les 2000 m séparant la mine de l'entrepôt.

Le stockage : le Gadolinium et l'Irridium sont stockés séparément, dans un état proche de la fusion, en containers contenant une tonne. Chacun de ces containers, monté sur Anti-Grav Floater type 3, peut se déplacer très facilement (voir Space Opera, Vol 2 p 25).

L'expédition : elle est hebdomadaire. Un cargo du B.F.P. escorté par deux corvettes Class "Valkyrie" (Space Opera, Vol 1 p 91) vient récupérer les containers de minéral. Les vaisseaux restent en orbite haute. Seule une navette fait les voyages pour effectuer le chargement. Elle est commandée par une Valkyrie. Une fois le chargement terminé, une navette militaire descend pour mettre au point les modalités de transport, avec le Dr Tal Melanis. Oryn Kelan est généralement présent lors de cet entretien (voir plus loin).

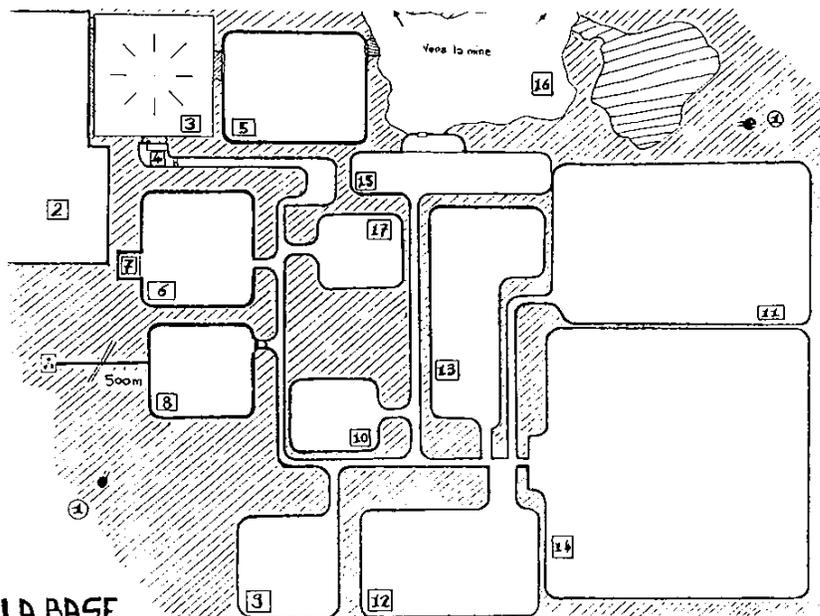
Fonctionnement de la mine

Les hommes vont de la base vers la mine en Scooters (Space Opera, Vol 1 p 87), ou bien plus rarement avec des transporteurs remontant à vide. Pas question d'accompagner un transporteur plein (de la mine vers la base). Le règlement, c'est le règlement.

Dans la mine, comme partout à l'extérieur de la base, le port du scaphandre est indispensable. En effet, ni la mine ni les transporteurs ne sont pressurisés. Des Mining Units sont descendues avec leur équipement à la hauteur de la veine en cours, et au travail.

Des canalisations, souples mais extrêmement solides, remontent la matière extraite vers la surface, vers l'usine.

Derrière les Mining Units, des hommes étaient la galerie creusée, à l'aide de structures métalliques emboîtables.



LA BASE

Comme la base ne possède pas suffisamment de Mining Units, les mineurs procèdent à l'explosif dans certaines galeries (Demol. charge HE D, Ground & Air Equipment, p 25) et utilisent les canalisations pour évacuer la matière extraite. Cette méthode est infiniment plus risquée, mais tellement plus distrayante (c'est du moins le point de vue des mineurs)...

Légende du plan de la base

1 - protection anti-météorite : chaque poste est constitué par quatre Heavy Calliopes (Ground & Air Equipment p 30).

2 - hangar : il contient 2 StarFighters type Spectre (Ground & Air Equipment p 22) utilisés en cas d'attaque pirate ou autre problème grave. Il contient aussi un transport de troupes, destiné à évacuer la base en cas d'une éventuelle catastrophe.

3 - La piste d'envol sert aux navettes de relève du B.F.P., aux navettes de convoyage de minéral, au décollage des StarFighters...

4 - Poste de sécurité : toute personne entrant dans la base, ou, si elle y est autorisée, désirant se rendre au hangar, devra passer par là. La fouille initiale des mineurs a lieu ici. Il s'y trouve, mais sous clé, un pupitre de commande des automatismes de la piste et du hangar.

5 - l'entrepôt : ici sont stockés les containers à expédier. L'accès est gardé par la Sécurité Extérieure, munie de BlastRifles. L'ouverture de cet entrepôt ne peut se faire que du central de la base.

6 - la Sécurité : ici cohabitent les deux services de sécurité. Ils gardent précieusement l'armurerie de la base. En cas de problème, c'est bien entendu ici qu'il faut venir...

7 - Armurerie : les armes de la base sont enfermées à l'armurerie, qu'elles appartiennent aux mineurs ou à la sécurité. En cas de "coup dur", l'endroit serait aussitôt ouvert et tout le personnel armé. Seules trois personnes connaissent le code d'ouverture de la porte électronique : Tal Melanis, Lehaffar Thormendis et Oryn Kelan. Le computer central connaît bien

entendu lui aussi le code.

Contenu :

- BlastRifles BlastPistols
- FusionRifles FusionPistols
- ED Pistols
- Les armes standard des services de sécurité.

8 - Central : c'est le centre nerveux de la base, depuis lequel tout, ou presque, peut être télécommandé. Des caméras, dissimulées un peu partout sur la base, y transmettent leurs images. On y traite : le central de communications, la prise en charge des navettes en arrivage, la commande des Calliopes etc, ainsi que l'orientation de l'énergie provenant du Fusion Reaction Unit. La porte de cette salle est hautement blindée, inutile de le préciser... Il s'agit tout de même de protéger un Computer MK XI...

9 - Droïdes : les divers robots de la base, ou ceux travaillant à l'usine, y sont stockés, réparés et entretenus.

10 - Administration : bâtiment regroupant les trois services administratifs de la base.

11 - Distribution : l'équivalent d'un grand centre commercial. Tout ce qui peut aider au confort du personnel devrait être disponible (ou presque !).

12 - Entrepôt général : ce sont les locaux du service d'intendance.

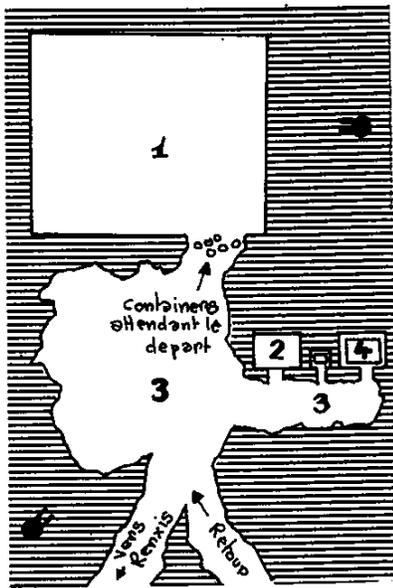
13 - Restauration : bien sûr, les mets servis par quelques droïdes ne sont pas extraordinaires, mais la quantité est suffisante et la qualité moyenne.

14 - Habitations : les "appartements" pour tout le personnel de base se répartissent sur dix étages. Relativement spacieux (en moyenne 25 m²), ils changent selon la hiérarchie.

15 - Le Vestiaire/Sas est réservé aux personnes travaillant à l'extérieur. On y trouve des armoires contenant scaphandres, rechargeurs de mélange respiratoire etc.

16 - sur l'aire aplanie se trouvent les scooters. Les Heavy GravSled s'y garent aussi pour décharger les containers.

17 - Infirmier : Centre de soin type Sick-Bay (Space Opera, Vol 1 p 19).



Légende du plan de la mine

- 1 - l'usine :** appelée aussi "le convertisseur". Voir le traitement dans "la hiérarchie de la base".
- 2 - la réserve d'explosifs :** l'accès est bien sûr gardé par la sécurité extérieure, et la sortie d'explosifs est sévèrement contrôlée.
- 3 - l'aire de stockage :** les Heavy GravSled, Scooters et Mining Units y sont parqués.
- 4 - l'ascenseur :** un énorme monte-charge très puissant permet de descendre cinq Mining Units simultanément, et autant de mineurs que nécessaire. Un monte-charge plus petit ne prend que les mineurs.

Planning type d'une journée

La journée est divisée en trois sections de six heures chacune pour tout le monde, sauf pour les mineurs dont les tranches de travail sont de cinq heures, plus une heure de "battement" permettant le changement d'équipes.

Toutes les heures, il y a une probabilité de 3% qu'un événement soit à tirer au d100 dans la table suivante :

01-10	Secousse tellurique, amplitude 1d6 sur l'échelle de Richter (pour vous donner une grandeur). Il y aura alors 80% de "chance" qu'un problème surgisse à la mine.
11-20	Secousse tellurique, amplitude 1d3 sur l'échelle de Richter. Il y aura alors 40% de "chance" qu'un problème surgisse à la mine.
21-30	Mauvaise manipulation d'explosifs à la mine : - 1d3 morts - 1d6 blessés.
31-40	Mineur pris d'une crise de folie (meurtrière ?)
41-65	Bagarre à la base
66-00	Autre

Mais que se passe-t-il donc ?

Cela fait à peu près un an que le Dr Tal Melanis, le grand patron de Rennis I, a reçu une proposition plus qu'intéressante provenant d'une bande de contrebandiers.

Cette bande est relativement bien outillée par son client principal : une colonie Klackon (installée sur Remora : 09.II.-75 Star-Sector Atlas n° 1). La colonie désire protéger sa planète, ainsi que quelques autres de ses conquêtes, des attaques nucléaires, à l'aide de Xenon Damper Fields. Les contrebandiers ont donc pris contact avec Tal Melanis.

Ce dernier fait partie du B.F.P. depuis très longtemps. Il est assez imbu de lui-même et s'est toujours trouvé sous-payé. Après une vague hésitation, Melanis a accepté de fournir les contrebandiers en Gadelinium, contre la coquette somme de 10 MCR.

Puis il a soudoyé son chef de la Sécurité Extérieure, Oryn Kelan, ce qui n'a pas été véritablement difficile, celui-ci cachant relativement bien sa véritable nature de crapule paresseuse et un peu paranoïaque... Kelan a mis sur pied un stratagème relativement au point pour livrer le minerai aux contrebandiers.

En effet, lors de chaque livraison normale au B.F.P., le chargement est constitué d'un certain nombre de navettes. La dernière une fois remontée, le cargo et les deux Valkyries repartent. Dès que ce comité est hors de portée, le vaisseau des contrebandiers quitte la protection de l'une des lunes pour prendre la place du cargo B.F.P., et une navette totalement identique à celles utilisées pour le transfert réalise un dernier chargement, au vu et au su de tout le monde. Seul, le destinataire a changé. La détection lors du changement de place du vaisseau est impossible, car Oryn Kelan a trafiqué le système de détection de la base.

En retour, avant le départ du vaisseau, quelques contrebandiers déguisés en militaires effectuent une descente pour donner un pourcentage sur la vente du minerai à Tal Melanis (il s'agit là de la dernière navette mentionnée précédemment). Le magot est stocké dans un des StarFighters.

Chantage

Depuis près de deux mois, nos deux larons ont comme un semblant de problème. En effet, plusieurs hommes de la base se sont aperçus de leur arrangement douteux et les font chanter. Ils sont répartis dans à peu près tous les services.

Leur sort est adouci de près de 15 000 CR par mois, pour leur silence...

Ou tout se complique

Disons-le clairement, Oryn Kelan commence à en avoir sincèrement assez de ces maîtres chanteurs, et imagine depuis quelques temps divers "incidents" pouvant se produire malencontreusement pour certaines personnes, et après tout tant pis pour elles si certaines victimes sont innocentes...

Liste des accidents

A partir du quatrième jour de présence, et ce toutes les neuf heures, il y aura 20% de chances qu'un problème surgisse pour un ou plusieurs maîtres chanteurs... Lancer 1d100 et consulter le tableau page suivante.

01-15	Explosion d'un sooter véhiculant au moins un maître chanteur
16-30	Meurtre pur et simple (bien sûr sans aucun témoin)
31-45	Fuite fatale de scaphandre Délicat et raffiné...
46-70	Eboulement à la mine
71-85	Empoisonnement (ou overdose)
86-00	Autre

L'enquête

Divers renseignements seront accessibles aux joueurs, à condition qu'ils soient suffisamment perspicaces pour les trouver...

Exemples :

- Au cabaret : au bar, un type boit un peu trop souvent, pour ne pas dire couramment, d'un alcool hors de prix. Visiblement (ou non !), il vit sur un trop grand pied pour sa paye de mineur...
- A la table de jeu : tiens, un flambeur en action... ICI ?
- N'importe où : on peut rencontrer parfois des personnes, ayant peut-être trop bu, et exhibant une liasse de crédits en dehors d'un jour de paye, ou discutant à mots couverts de tel ou tel détail de l'affaire...

De plus, il y a des rumeurs :

- *Tous ces problèmes en ce moment, si tu veux mon avis, ce n'est pas normal.*
- *Lahaffar Thormendis doit savoir quelque chose. Elle a une attitude bizarre depuis quelques temps...*
- *Notre grand chef de la Sécurité Extérieure est complètement surmené. Il s'énerve pour un rien en ce moment et a failli m'embarquer la dernière fois que je lui ai parlé de l'accident que Roddent a eu avant-hier...*

Ce ne sont que quelques exemples parmi tant d'autres... Le StarMaster est bien entendu entièrement libre d'ajouter d'autres éléments - et c'est même fortement conseillé !

Le StarMaster ne devra en aucun cas se monter directif, ou faire remarquer ouvertement les détails importants aux joueurs. Du Role-Playing et de l'ambiance, que diable ! Endossez toutes les personnalités possible, improvisez...

Coup de pouce

Si les joueurs tournent trop en rond, Lahaffar Thormendis qui mène sa propre enquête leur fournira des renseignements :

- Tal Melanis et Oryn Kelan auraient des entrevues autres que professionnelles.
- Les caisses du cabaret et du centre de distribution encaissent beaucoup trop de crédits, mais d'où viennent-ils ?
- Certains des accidents qui se sont produits seraient criminels.
- Des explosifs ont disparu de la mine, malgré les mesures de sécurité.

En fait, tout dépend de la façon dont les joueurs vont traiter cette sombre affaire. En effet, si Lahaffar Thormendis les contacte, les choses se précipiteront pour eux : Oryn Kelan s'est en effet aperçu de la curiosité

**SCENARIO
SPACE OPERA**

soudaine de sa charmante collègue, et il la fait surveiller. Elle est donc sur sa liste d'attente d'"incidents", et sera la première de la liste si elle contacte les joueurs : pour Oryn Kelan, cela signifierait qu'elle a tout révélé au personnel de la mine, pour mieux l'atteindre lui... Sa vieille nature paranoïa-que reprendrait le dessus. Les joueurs ne tarderaient alors pas à se trouver pris dans un des incidents qui ravagent la base actuellement.

Dénouement

La fin de ce scénario dépend du compor-

tement des joueurs. Ils peuvent très bien confondre les trafiquants (il existe plusieurs manières pour cela), donner les noms à Thormendis qui contacterait le B.F.P. etc. Mais s'ils tardent trop, la situation finira vite par les dépasser : attentats en tout genre, de plus en plus fréquents, de plus en plus sanglants...

La suite de Renxis peut occasionner nombre de scénarii :

- Démantèlement de la bande de contrebandiers.
- Récupération/destruction de Gadelinium, d'où excursion chez les Klacloans...

Lors du Playtest, il s'est révélé que les joueurs ont tendance à s'attacher de très près au minerai. C'est malheureusement auprès des personnes qu'il faut principalement enquêter... On produit x containers, on les envoie, et voilà. La quantité de minerai expédié dépend de la mine, pas du cargo. Pour Renxis, les chiffres de production n'ont pas changé. Ce n'est donc pas en suivant le cheminement du minerai que l'on détectera la fuite.

Un dernier conseil, évitez de le jouer avec des télépathes : leur tâche serait tellement facilitée que le module perdrait tout intérêt...

PRINCIPAUX NON PLAYERS

Nom	Chance of exp. in appropriate area	Level	Exp. Outside	Level	Caract.	Mass	CC	DF	Stam	Shock CR	H/H
Thormendis	90%	2+1d6	75%	1+1d6	8-20 (13)	53 kg	38	25	63	8-14	24-28
Oryn Kelan	85%	1+1d6	60%	1d6	7-18 (12)	85 kg	50	30	70	8-12	22-26
Melanis	95%	3+1d6	80%	3+1d6	9-20 (14)	93 kg	70	36	90	8-15	29-33

UNITED FEDERATION OF PLANETS CONTACTS SERVICE

Sentient race export, planet **Renxis**
 Technological level **10+**
 Sentient race type **human**
 Social organization **Cooperate**
 Population level **5209**
 Societal strength **10**
 Xenos acceptance index **5%**

Major cities : **Renxis I**
 Population **5209**
 Starport facilities : **E**

Government
 Type of government : **Corporate State**
 Bureaucracy level : **7**
 Support index : **90**
 Repression index : **2%**
 Law level : **8**
 Loyalty index : **99**
 Corruption index : **5%**
 Tax rate : **20%**
 Total tax mcr : **6,6**

Current foreign alliances
 Trade alliances : **TeFed (Terran Federation)**

Military alliances : **IPA, StarForce**

Planetary trade & commerce

Industrialization index : **Rich Industrial**
 Average income CR : **15 000**

Major imports
1 Cybernetic equipment
2 Food Stuff
3 Uranium

Major exports
1 Iridium
2 Gadelinium

Import/export restrictions & duties :
10% sur tout, sauf première nécessité

Trade acceptance index : **100%**

General comments :

Renxis I est une base d'habitation minière.
La relève est assurée par tranches de 250 hommes.
Cette planète appartient au B.F.P.

UNITED FEDERATION OF PLANETS DEPARTMENT OF INTERSTELLAR SURVEY

Survey evaluation, planet : **Renxis**
 Star system designation : **Daksha**
 Bearing from marker star : **Terra, 121°**
 Stellar primary type : **M0 IV**
 Distance from marker star : **63,5 LY**
 Planets in star system : **1**

Vertical coordinate : **+00**

Planetary type **15 : AirLess, Low Pressure**

Orbital distance : **1430 LS**
 Planetary diameter : **9180 km**
 Length of year : **220 days**
 Surface gravity field : **0,97 G**
 Length of day : **18 hours**
 Hydrospheric rating : **0%**
 Temperature range : **- 110/- 231°C**

Atmospheric type : **Corrosive, "Cold planet"**

Comments on atmosphere : **95% de chlore et d'amoniac (CINH3)**
5% de gaz rares

Comments : **Présence de six satellites :**

- **Clar : diam. 703 - rouge - O2 en grande quantité**
- **Milia : diam. 601 - blanche - type lune terrestre**
- **Arhum : diam. 314 - multicolore - volcanique, éruptions en permanence-Type Ic**
- **Stemm : diam. 207 - bleutée - glace**
- **Apagar : diam. 97 - météore capturé par l'attraction de Renxis - Présence de carbone**
- **Vignal : ancienne lune fragmentée - anneau en cours de formation**

Une certaine activité tellurique assez dangereuse s'est développée, à cause du constant combat gravitationnel entre la planète et ses lunes.

Adaptation pour Empire Galactique

Petit lexique galactique à l'usage des êtres non anglophones

CR : au cours actuel du change (Galactical Fixing), 1 crédit SO vaut 3 crédits E.G.
 Non Player : personnage non joueur (PNJ)
 StarMaster (S.M.) : Maître de Jeu (MJ)

Caractéristiques et Compétences

Leadership :
 Volonté 9 + Commandement 3
 Empathy :
 Intelligence 10 + Séduction 4
 Démolition :
 Sabotage, p 122 (Livre du Maître)

Matériel

Heavy Calliopes :
 Ecrans permettant de stopper tous les projectiles de type obus, grenailles, météorites, etc.
 Mining Units :
 Formecs équipés d'un logiciel Minéraux, p 167 (Livre du Maître).
 SickBay :
 Autodoc, p 44 (Encyclopédie galactique, Vol 2)

Xenon Damper Field Generators :
 Vaste champ de force englobant jusqu'à une planète et qui empêche toute explosion nucléaire.

Armes, p 40/42 (Encyclopédie galactique, vol 2)

BlastPistol ou Rifle : **Blaster**
 DartRifle :
 Pistofoird ou fusil à aiguilles (taille 50 cm, portée 50 m).
 ForceBlades : **Vibrodague**
 FusionPistol ou Rifle : **Fusil à fusion**
 Minineedler :
 Pistolet à aiguilles. **ShockDart** : Pistolet à aiguilles trempées dans une drogue létale, p 46 (Encyclopédie galactique, vol 2)
 SlugGun :
 Pistolet à aiguilles dissimulé dans un objet banal.
 StunPistol ou Rifle :
 Etourdisseur ou paralyseur
 TanglePistol ou Rifle : **ArachnoPistol**

Véhicules

Antigrav Foater :
 Palette antigrav, p 30 (Encyclopédie galac-

tique, vol 2)
 Heavy GravSled :
 Glisseur NT4, 10 t, 20 places, p 118 (Livre du Rôle).
 Scooter : Petit véhicule terrestre blindé.

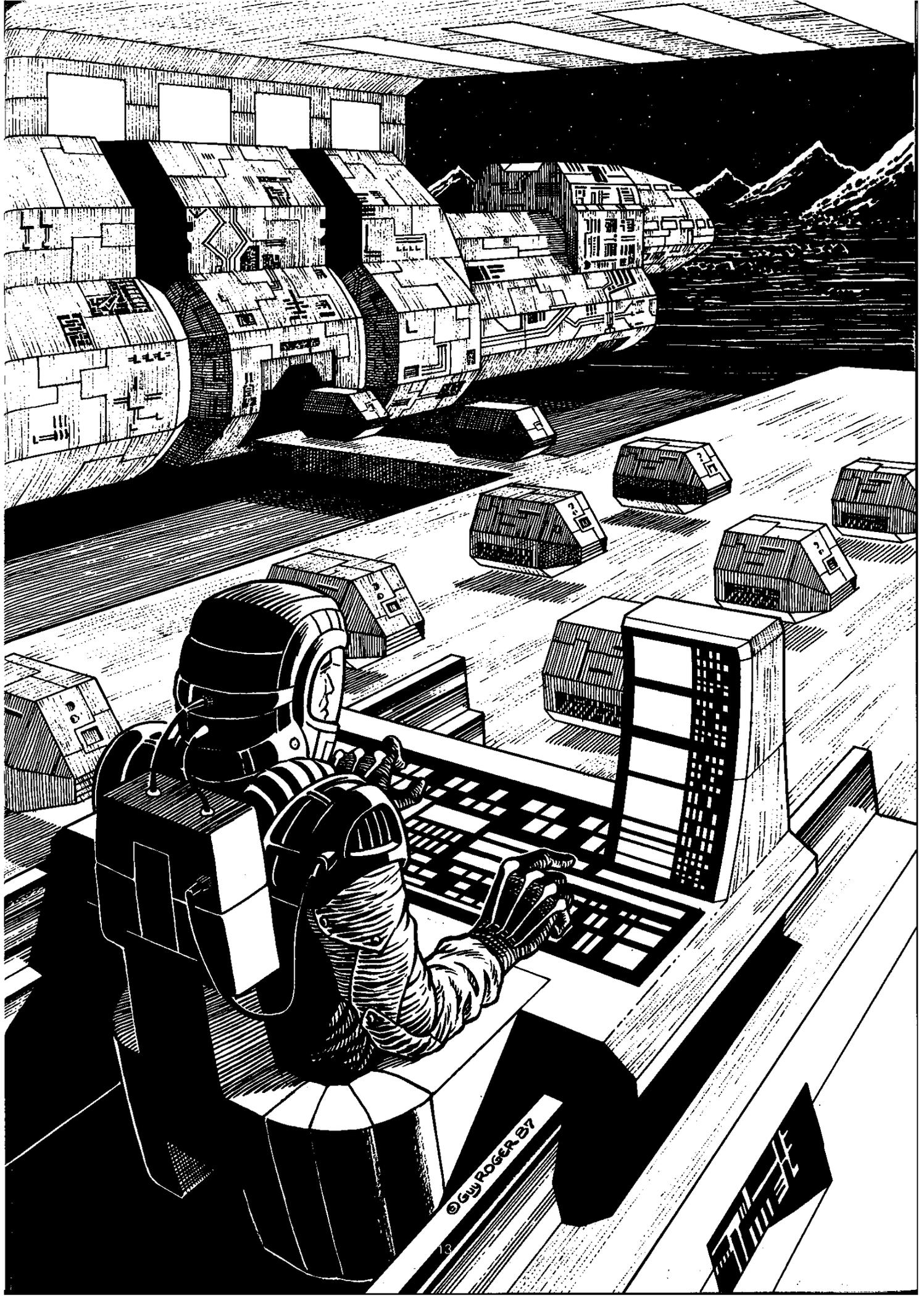
Espace

Corvette, classe Valkyrie :
 classe II, ex *Prédateur*, p 86 (Encyclopédie galactique, vol 1).
 HyperEspace : **Triche-lumière**
 Lights Seconds : **Secondes-lumière**
 Low Passage : voyage en hibernateur.
 StarFighter :
 Jabo, ex *Dolorosa*, p 38/39 (Encyclopédie galactique, vol 1)
 StarForce : **Division Nova**

Sources :

Empire galactique, Livre du Maître de Jeu et Livre du Rôle (Livre de Poche) ; Encyclopédie galactique, volumes 1 et 2 (Robert Laffont).

François Nedelec



BANC D'ESSAI

OPERA D'ETOILES

Olivier "Skywalker" Nemoz

Vous n'allez pas me croire, ô mes frères, mais il est là, à côté de moi. Eh bien oui, *West End Games* vient de se payer le luxe de l'année : acheter les droits de *Star Wars* à la *Lucasfilm LTD*. Jusqu'à présent, aucune firme n'avait osé s'attaquer à la plus célèbre trilogie du cinéma, laissant les pauvres joueurs torturer les règles de *Space Op* ou de *Traveler* pour se défouler dans l'univers de Luke, Han et de tous leurs potes. Ne vous lamentez plus, cette fois *Star Wars : The Roleplaying Game* est sorti...

La présentation : attention les mirettes !

Le jeu se présente sous forme d'un livret d'une cent-cinquante de pages, avec une couverture cartonnée, style *Players Handbook*. C'est un format très pratique et qui rend l'utilisation de ce livret des plus simple.

Question présentation, rien à redire : vous allez en prendre plein la rétine ! L'ouvrage est en effet bourré de photos, de dessins de préproduction généreusement fournis par la firme de tonton Lucas, en couleur et en cinémascope. C'est rutilant, c'est éclatant de couleurs et, à vrai dire, il ne manque plus que le Dolby Stéréo pour que cet ouvrage soit génialement artistique. En une nanoseconde, vous allez vous retrouver au beau milieu de cet univers d'étoiles aux dix milliards de planètes...

Les textes sont structurés, clairs et simples. Il est facile d'y retrouver une information. Chaque paragraphe est illustré avec un petit exemple, ou un dialogue tiré d'un des trois films de la série.

N'allez pas croire que cette rigueur fait de ce jeu un ouvrage rébarbatif. Tout au contraire, lire les règles de ce jeu de rôle constitue un plaisir en soi. Les textes sont drôles, avec de petites allusions, des dialogues, etc. Par exemple, si vous voulez jouer un Wookiee, essayez d'abord de dire Roargrump. Si le son guttural qui sort de votre gorge ressemble au bruit que fait un carburateur qui marche mal, choisissez un autre personnage... Les pubs pour les X-wings et autres unités R2 sont assez comiques. Ne me parlez pas non plus de la double page de propagande pro-Marine Impériale, elle m'a trop fait rire... On retrouve derrière ce jeu l'esprit moqueur et décapant des auteurs de *Junta*, *Cosmic Encounter* ou *Paranoïa*.

L'ouvrage est divisé en trois sections bien distinctes : la Section du Joueur, la Section du Maître de jeu et la Section de l'Aventure.

La Section du joueur décrit la procédure à suivre pour créer un héros de La Guerre des Etoiles. Elle contient également un résumé des règles qui permet à chaque participant de commencer une partie sans avoir à lire tout le bouquin. On y trouve aussi une petite aventure en solo qui aide les attardés qui n'ont pas encore vu *Star Wars*, *The Empire Strikes Back* ou *The Return of the Jedi* à se familiariser avec l'univers du jeu.

Les règles du jeu sont fournies dans la Section du Maître. Avec elles, le maître de jeu sera en mesure de gérer les Talents des personnages, les combats, les batailles de vaisseaux spatiaux et l'utilisation de la Force.

La Section de l'Aventure constitue une aide pour les maîtres de jeu débutants et une base de données pour les plus expérimentés. Cette partie explique en effet comment maîtriser une partie de *Star Wars*, comment créer des scénarios, etc. Y sont expliqués des petits trucs qui rendront vos parties plus vivantes : comment recréer l'immensité de l'espace intersidéral, comment faire des bruits marrants, etc. Elle contient aussi une aventure prête à jouer, "Rebel Breakout".

Les règles

Dans le genre, j'ai rarement vu plus homogène ni plus simple. Ces règles sont un véritable modèle de rigueur et de simplicité. Le système de jeu est bâti autour de l'utilisation unique de dés à six faces, ce qui accélère les procédures et la gestion du jeu.

Première chose à faire avant de jouer, créer votre personnage. Pour ce faire, il vous suffit de vous munir de la fiche correspondant au héros que vous voulez incarner. Il y a vingt quatre personnages différents : vous pourrez jouer un petit Awok, un Joueur, un Aventurier, un baléze de Wookiee, un Jedi mineur, etc. Si les personnages présentés ne vous plaisent pas, vous pouvez en modifier ou en inventer un. Il sera ainsi possible de jouer des droïdes. Une fois votre personnage choisi, vous devrez améliorer ses Talents en distribuant un certain nombre de dés. Et c'est fini ! En moins de cinq minutes, tout le monde devrait être prêt à partir en vitesse lumière...

Le Maître de jeu pourra gérer effectivement l'utilisation des Talents grâce au chapitre décrivant chacun d'eux. Les combats entre personnages ou entre vaisseaux spatiaux découlent de l'utilisation de certains Talents, comme le Pilotage ou les Pistolets Laser. Mais tout ça reste extrêmement simple, même si de nombreux

paramètres sont pris en compte. Avec ce système, vous allez assister au plus fantastiques combats de Sabre-lasers, aux plus épiques batailles entre les X-wings, Millenium Falcon et autres Ties... Ça va fuser à grands coups de canons à ions !

Un chapitre spécial traite de l'utilisation de la Force par les personnages, et plus particulièrement par les Chevaliers Jedi. La Force est un pouvoir qui permet d'augmenter les chances de succès d'une action et d'exécuter certains actes impossibles. La Force est ce qui donne aux Jedis leurs pouvoirs. Avec elle, aucun problème, vos personnages méritent bien leur appellation de héros : mourir devient en effet aussi difficile que d'aller de la Terre à la lune en sautant à cloche pied... Mais attention, si vous utilisez la Force à des fins maléfiques, vous risquez de sombrer à tout jamais dans le Côté Obscur de la Force, comme un certain Anakin Skywalker l'a fait.

Le Maître de jeu pourra bien sûr trouver dans l'ouvrage les caractéristiques des principaux acteurs de la guerre des étoiles (Gardes de l'Empire, R2D2, C3PO, etc) ainsi que des vaisseaux les plus utilisés (Tie, X, etc). Mais un ouvrage, à venir, le *Sourcebook*, décrira plus en détail tous les éléments des films de la trilogie : équipements, vaisseaux, extra-terrestres, etc.

L'avenir

Ce jeu est promis à un avenir des plus clairs. Le *Sourcebook* devrait être disponible en France dans quelques semaines. Un wargame recréant les batailles spatiales de La Guerre des Etoiles est déjà disponible sur le marché français. Il peut être utilisé avec le Jeu de rôle. De nombreuses extensions et scénarios sont en préparation.

De son côté, Jeux Descartes, ayant déjà acquis les droits de ce jeu, nous promet de traduire le plus rapidement possible les ouvrages de la série. Il paraîtrait même que les jeux tirés de *Star Wars* sortiraient pratiquement simultanément en anglais et en français...

Conclusion

Bon. Il n'y a rien à dire. Ce jeu est complètement génial. Tous les excités qui ont vu chaque film de la série une dizaine de fois, comme moi, se réjouiront de pouvoir incarner leurs héros préférés. Les autres ne pourront qu'apprécier la présentation et la simplicité du jeu. Alors, quand on pense que ce jeu ne coûte que cent-quinze balles, pourquoi se priver.

A vos Sabres-lasers, et que la Force soit avec vous...

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

CINQ UNIVERS INDEPENDANTS ? POUR UN SYSTEME MULTJEU (SMJ)

PAR DOMINIQUE LAPORTE

Il existe sur le marché du jeu de rôle une multitude de jeux et d'extensions qui offrent un large éventail de choix. Les modules, qui font partie des extensions, permettent de créer un univers et de soulager l'arbitre d'un travail considérable. Malheureusement, le "monde" ou l'aventure qui tente le plus le MJ en herbe n'est pas toujours compatible avec son jeu. Deux choix s'offrent à lui : il laisse tomber en se disant que ce sera pour une autre fois, ou bien il s'arme de courage et il abat un travail fastidieux qu'il cherchait à s'éviter.

Afin de pouvoir adapter, en un minimum de temps, n'importe lequel des scénarii dont les systèmes sont les plus répandus actuellement (D&D, AD&D, C&S, Rune-Quest, JRTM/MERP), nous avons développé des tables de correspondance. Notre optique n'est pas de faire correspondre chaque jeu exactement, car ce serait totalement illusoire, mais de pouvoir passer d'un système à l'autre le plus rapidement et le plus facilement possible, tout en respectant l'esprit et l'équilibre du jeu.

Aux systèmes cités, nous en avons rajouté un sixième (SMJ, pour Système Multi Jeux), qui a l'avantage pour les éditeurs de modules de ne pas être couvert par une marque déposée.

Les caractéristiques

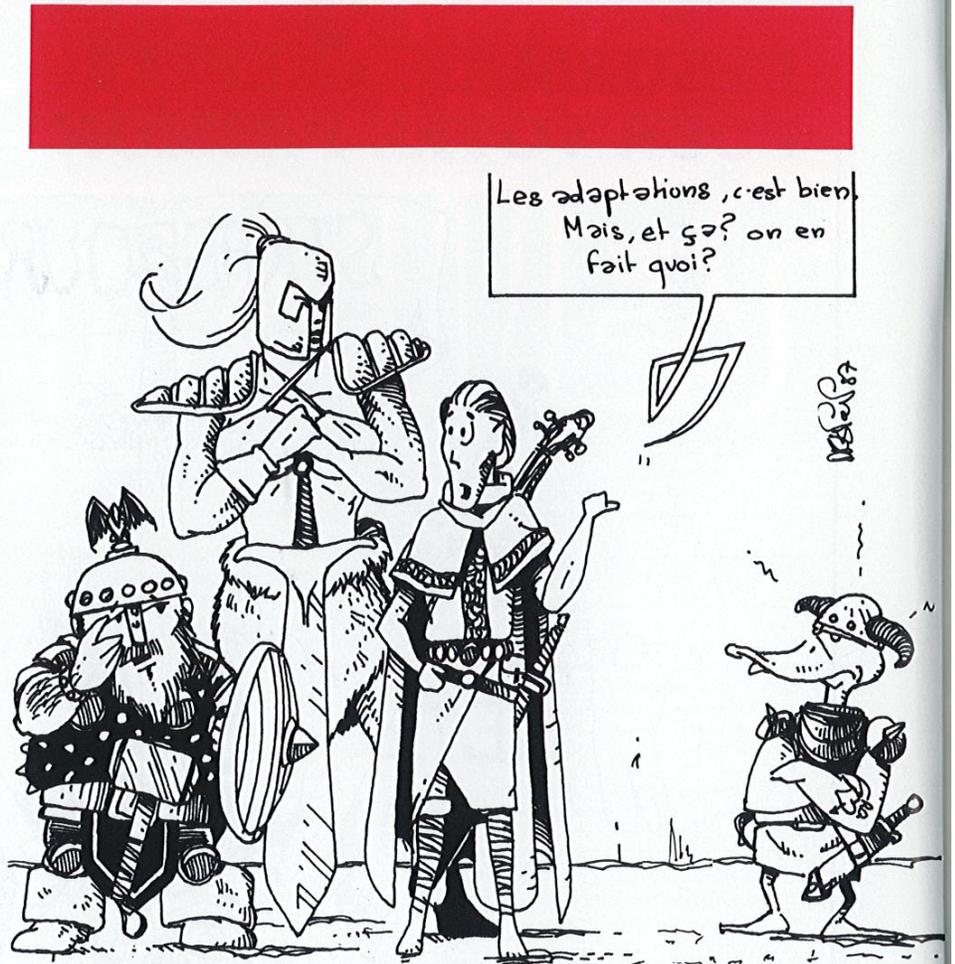
DE, AG : DExtérité, AGilité
CO : CONstitution,
FO : FOrces,
IN, IG : INtelligence, intellIGence
SA, PO, IT : SAgesse, POouvoir, intuTion
CH, PR : CHarisme, PRésence
AP : APparence,
VB : Voix Bardique
FE : FErocité
PI : PIété

SMJ	D&D	AD&D	C&S	RQ	MERP
DE	DE	DE	DE	DE	AG
CO	CO	CO	CO	CO	CO
FO	FO	FO	FO	FO	FO
IN	IN	IN	IN	IN	IG
SA	SA	SA	SA	PO	IT
CH	CH	CH	CH	CH	PR
AP			AP		AP
			VB		
			FE		
			PI(°)		

(°)Intervient dans l'alignement.

Les scores de base pour les caractéristiques

Ils ont été agencés de manière à ce que les bonus sur le jet pour toucher et sur les dégâts soient respectés. Ce tableau de conversion est donc réduit des bonus dérivant du score de force.



SMJ	D&D	AD&D	C&S	RQ	MERP	
3	3	3	1-4	4	3	
4	4	4	5	5	5	
5	5	5	6	6	7	
6	6	6	7	7	10	
7	7	7	8	8	16	
8	8	8	9	9	25	
9	9	9	9	10	30	
10	9	10	10	11	35	
11	10	11	10	12	45	
12	10	12	11	13	50	
13	11	13	11	14	55	
14	11	14	12	15	60	
15	12	15	12	16	65	
16	13	16	13	17	70	
17	14	17	14	18	75	
18	15	18	15	19(°)	85	
Exc.	16	18	01-50(°)	16	20(°)	90
	17		51-75(°)	17	23(°)	95
	18		76-90(°)	18	24(°)	98
			91-99(°)	19-20	25(°)	100
			00(°)	21-28	26(°)	101

(°)Pour un chevalier ou pour un guerrier.

L'alignement

SMJ	D&D	AD&D	C&S	RQ	MERP
B	L	LB	20/17		
B	L	NB	16/15		
B	L	CB	14/12		
N	N	LN	11/7	CHOIX	
N	N	N	06/04		
N	N	CN	03/01	DU	
M	C	LM	00/04		
M	C	NM	-05/-09	JOUEUR	
M	C	CM	-10		

Les races

Toutes les races ne sont pas identiques d'un jeu à l'autre. Le problème est d'autant plus important que parfois, il n'existe pas de correspondance. Le MJ se trouve alors avec ce grave dilemme : "Que pourrais-je mettre à la place qui soit équivalent et qui ne brise pas l'ambiance du scénario." La table ci-dessous en fait la transcription dans ce but. Certains monstres y figurent car il est possible dans certains jeux de jouer ce type de personnage.

D&D	AD&D	C&S	RQ	MERP
Homme	Homme	Homme	Homme	Homme
Elfe	Elfe	Haut-Elfe	Elfe	Haut-Elfe
Elfe	Elfe	Elfe des bois	Elfe	Elfe des bois
Elfe	Elfe	Elfe des bois	Dragonewt	Elfe des bois
Nain	Nain	Nain	Nain	Nain
Elfe	1/2 Elfe	Haut-Elfe	Elfe	1/2 Elfe
Tinogens	Halfling	Hobbit	Nain	Hobbit
Nain	Gnome	Nain	Nain	Umli
Gobelin	Gobelin	Gobelin	Trollkin	1/2 Orque
Orque	Orque	Orque	Trollkin	Orque
Orque	Orque	Orque	Troll noir	Orque
Orque	Orque	Uruk-hai	Grand Troll	Uruk-hai
Orque	Orque	Uruk-hai	Troll des Cavernes	Uruk-hai
Orque	1/2 Orque	Orque	Tusk rider	1/2 Orque
Troll	Troll	Troll(°)	Troll(°°)	Troll
Troll	Troll	Troll des eaux	Troll(°°)	Olog-hai

(°) Troll des bois, des collines et des montagnes

(°°) La race maîtresse

Les classes

D&D	AD&D	C&S	RQ	MERP
Guerrier	Guerrier	Guerrier	Guerrier	Guerrier
Guerrier	Chevalier(°°°)	Chevalier	Guerrier	Guerrier
Guerrier	Guerrier	Brigand	Guerrier	Guerrier
Guerrier	Ranger	Forestier	Forestier	Ranger
Guerrier(°°)	Paladin	Paladin	Guerrier(°)	Ranger(°°)
Magicien	Magicien	Magicien	Magicien	Magicien
Clerc	Clerc	Clerc	Prêtre	Animiste
Voleur	Voleur	Voleur	Voleur	Scout
Guerrier	Assassin	Assassin	Guerrier	Guerrier
Voleur	Moine	Voleur	Voleur	Scout
Elfe	Guer/Magic.	Elfe (bois)	(1)	Barde
Elfe	Guer/Mag/cle	Haut-Elfe	(2)	Barde
Magicien	Mag/Clerc	Alchimiste	Prêtre	Magicien
Voleur	Vol/Clerc	(3)	(4)	Barde
Guerrier	Guer/vol.	(5)	(5)	Scout

(°) Appartenant à un culte opposé au chaos

(°°) D'alignement bon

(°°°) Cf Deities & Demi-Gods : légendes Arthuriennes

(1) : Guerrier avec des sorts

(2) : Guerrier possédant le sort de healing

(3) : Clerc avec des habilités de voleur

(4) : Voleur possédant le sort de healing

(5) : Guerrier avec des habilités de voleur

NB : Pour les Magiciens, toutes les classes sont confondues.

Niveaux d'expérience

La correspondance a été calée sur la progression dans la table de combat pour un combattant moyen. Il est nécessaire de l'ajuster pour une autre classe (Clerc, Magicien, Voleur...) en fonction de votre système de jeu.

SMJ	D&D	AD&D	C&S	MERP	RQ(°)
1-2	1-3	1-2	1-2	1-3	+10%
3-4	4-6	3-4	3-4	4-6	+15%
5-6	7-9	5-6	5-6	7-9	+20%
7-8	10-12	7-8	7-8	10-12	+25%
9-10	13-15	9-10	9-10	13-15	+30%
11-12		11-12	11-12	16-18	+35%
13-14		13-14	13-14	19-20	+40%
15-16		15-16	15-16	21-22	+45%
17		17	17-18	23-24	+50%
18		18	19-20	25-26	+55%
		19	21-22	27-28	+60%
		20	23-25	29-30	+65%

(°) Bonus au combat sur les armes

Les classes d'armure

SMJ	D&D	AD&D	C&S	MERP	RQ	Armure
0	9	10	0	0		rien
1	8	9	(°)	(°)	(°)	bouclier
2	7	8	1-3	1-8		cuir bouilli cuir padded leather
3	(°)	7	4	9-10		ring mail studded lea broigne trei. (hoqueton)
4		6	5	11-12		scale mail light scale lorica
5	5	5	6	13-14		chain mail cotte mailles brigandine brigandine
6	(°°)	4	7-8	15-16		splint mai. heavy scal. harnois banded mai.
7	3	3	9-12	17-20		plate mail plate plates
8	2	2	(°)	(°)	(°)	plates + boucl.

(°) bonus spécial sur protection

(°°) chain mail + bouclier

Les armures magiques

SMJ	D&D	AD&D	C&S	MERP	RQ(1)
+1	+1	+1	-1	-5	+1
+2	+2	+2	-2	-10	+2
+3	+3	+3	-3	-15	+3
+4	+4	+4	-4	-20	+4
+5	+5	+5	-5	-25	+5
+7	+7(°)	+7(°)	-7(°°)	-35	+7

(1) Bonus sur l'absorption des dégâts

(°) Combinaison armure + bouclier

(°°) Armure en Mithril (rare voire mythique)

Les armes magiques

SMJ	D&D	AD&D	C&S	MERP	RQ
+1	+1	+1	+1	+5	+1
+1	+1	+1	+2	+5	+1
+2	+2	+2	+3	+10	+2
+2	+2	+2	+4	+10	+2
+3	+3	+3	+5	+15	+3
+3	+3	+3	+6	+15	+3
+4	+4	+4	+7(°)	+20	+4
+4	+4	+4	+8(°)	+20	+4
+5	+5	+5	+9(°)	+25	+5
+5(°)	+5(°)	+5(°)	+10(°)	+25	+5(°)
+5(1)	+5(1)	+5(1)	+10(1)	+30	+5(1)
+5(2)	+5(2)	+5(2)	+10(2)	+60	+5(2)
+5(3)	+5(3)	+5(3)	+10(3)	+85	+5(3)

(°) Arme possédant ou pouvant posséder un ego ou un pouvoir spécial ; il est alors nécessaire d'ajuster sa puissance (en l'augmentant) dans les autres systèmes s'il n'est pas possible de donner un pouvoir équivalent.

(1) Arme possédant 1-2 pouvoirs spéciaux permanents (runes par exemple)

(2) Arme possédant 2-3 pouvoirs spéciaux permanents

(3) Arme possédant 3-5 pouvoirs spéciaux permanents

Les monstres

Bien souvent le problème se pose, pour les monstres qu'on oppose aux joueurs, de conserver la balance du jeu. Nous vous donnons un premier tableau (calé également sur la table des combats) pour les monstres communs ; le second tableau sert à "clarifier les monstres" qui n'existent pas dans votre système de jeu.

D&D	AD&D	C&S	MERP	RQ
Gobelin	Gobelin	Gobelin (niv 4)	Orque (niv 1)	Trollkin
Orque	Orque	Orque (niv 4)	Uruk-hai (niv 1)	Grand Troll
Ogre	Ogre	Ogre (Niv 2)	1/2 Troll (niv 6)	Ogre(*)
Troll	Troll	Troll des bois (niv 6)	Troll (niv 9)	Troll
Géant des collines	Géant des collines	Géant des collines (niv 6)	Géant (niv 7)	Géant

(*) donner les caractéristiques maximales.

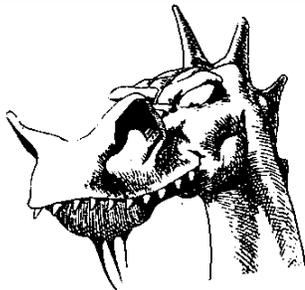
SMJ (1)	D&D (2)	AD&D (2)	C&S (3)	MERP (4)	RQ (5)
11		jusque 1-1	1	+15%	+25%
10	jusque 1	1-1	2-4	+20%	+30%
9	(1+)-2	1	5-8	+25%	+35%
8	(2+)-3	1+	9-12	+30%	+40%
7	(3+)-4	2-3+	13-16	+35%	+45%
6	(4+)-5	2-3+	13-16	+35%	+50%
5	(5+)-6	4-5+	17-20	+40%	+55%
4	(6+)-7	6-7+	21-24	+45%	+60%
3	(7+)-9	6-7+	21-24	+50%	+65%
2	(9+)-11	8-9+	25-28	+60%	+70%
1	(11+)-13	10-11+	29-32	+65%	+70%
0	(13+)-15	10-11+	29-32	+70%	+80%
-1	(15+)-17	12-13+	33-36	+80%	+85%
-2	17+	14-15+	37-40	+90%	+90%
-3		16	41-42	+100%	+95%

- (1) Agressivité du monstre
 (2) Dés de vie du monstre
 (3) PCF du monstre
 (4) BO du monstre
 (5) % d'attaque du monstre

N.B. : Ce tableau se base sur des monstres se battant avec des armes naturelles (griffes, crocs...) et n'ayant qu'une attaque par round de combat.

Si le monstre possède des attaques particulières (sorts par exemple), le MJ devra soit donner des attaques équivalentes dans son système, soit augmenter la puissance du monstre dans une proportion qu'il lui reviendra d'estimer.

Si le monstre attaque avec une arme, il faudra réajuster la puissance de la façon suivante : la probabilité de réussite de l'attaque doit rester la même. Si cette dernière est plus forte ou plus faible avec l'arme, il faut augmenter ou diminuer la puissance dans des proportions identiques (1/1d20 correspond en gros à 5% dans un système en pourcentage).



DRAGON RADIEUX

SUR MINITEL
C'EST FACILE !

FAITES 3615 ICOR

SUITE CJR

NOTRE B.A.L.
VOUS EST OUVERTE.
VOUS TROUVEREZ DE PLUS
SUR CE SERVEUR,
DES INFOS, DES CONTACTS...

Si le monstre dispose de plusieurs attaques dans le round de combat, on montre statistiquement, qu'un monstre ayant 25% de chances de toucher son adversaire passera à 50% avec deux attaques (exactement 44%. 50% sont donnés ici pour tenir compte du fait qu'il est possible que les deux attaques passent, ce qui double les dégâts). Si la chance de base de toucher est de 50%, elle passera à 75% pour deux attaques.

De même, pour trois attaques par round, il passera de 25% à 60%, et de 50% à 90%. Pour 4 attaques par round, il passera de 25% à 70% et de 50% à 95%. Il n'est pas trop faux alors de linéariser le principe par incrément ("incrément : augmentation minimale d'une variable prenant des valeurs discrètes" in "le petit Robert") de 5% pour un nombre d'attaques donné :

2 attaques	3 attaques	4 attaques
30% devient 55%	30% devient 65%	30% devient 75%
40% devient 65%	40% devient 80%	40% devient 85%

Dans le cas de deux attaques, la probabilité de toucher s'incrémente donc de 25%, soit 4 à 5 niveaux dans l'échelle des monstres.

N.B. : Cette conversion est uniquement établie en probabilité de toucher. Doivent aussi intervenir la classe d'armure, les dégâts infligés et les points de vie (remplacer un monstre à 8PV et deux attaques par 2 monstres à 8PV chacun et une attaque est défavorable, même si les probabilités de toucher restent les mêmes).

La magie

C'est un des points noirs du MJ qui veut adapter un scénario à son système de jeu : il n'existe aucun point commun entre les matrices de lancement de sorts, leurs potentiels (durée, portée, effet...), leurs définitions et le niveau ou un magicien type peut les acquérir. Alors, situation désespérée ? Non, pas si on les classe par catégorie aux fonctions et aux efforts similaires. Il suffit dans un premier temps de faire l'inventaire des sorts dont dispose un PNJ, de les ranger dans les catégories ci-dessous et définir ensuite le niveau et la classe du magicien qui peut les utiliser. Peut-être ensuite une révision sera-t-elle nécessaire, pour savoir si l'équilibre et l'esprit de l'aventure sont conservés, mais le plus gros du travail sera fait.

D&D/AD&D	C&S	MERP	RQ
Combat	Magie des éléments Magie noire Légendes anciennes	Les voies des éléments les lénifiants spirituels	Combat
Illusion	Illusion	Illusion	
Commande	Commande	La maîtrise des esprits Les puissances des chants	
Déplacement	Communication et transport	Liaisons supérieures Lois du déplacement Déplacement dans la nature	
Protection	Cercles de protection	Les protections Sorts de défense	
Détection	Détection	Lois de l'essence Perceptions essentielles Révélation des chemins Détections transc.	Détection

Des exemples pour AD&D :

Combat : Magic missile, shocking grasp, stinking cloud, fire ball, ice storm...

Commande : Charm person, sleep, hold person...

Déplacement : fly, téléportation

Des exemples pour RQ :

Combat : Bladesharp, demoralize, strength, fireblade

Détection : Detect enemies, life, magic...

En conclusion, précisons que les tables et tableaux de conversion ne prétendent pas à une exactitude mathématique. Simplicité et facilité ont été privilégiées. Ceci ne dispense donc pas le MJ d'un minimum de bon sens. Trop souvent, il renonce à une adaptation qui, à l'usage, s'avère plus facile qu'on pourrait le croire. En fait l'adaptation se heurte le plus souvent à la méconnaissance des règles du jeu dont le MJ veut adapter un scénario. C'est là que se trouve l'utilité des tableaux de conversion qui lui éviteront de se plonger dans de volumineuses règles.

Dominique Laporte

SCENARIO

JAMES
BOND
007

Ce scénario a été testé avec des personnages représentant les différents "Grades" que l'on peut atteindre dans le jeu (Rookie, Agent et 007)

Il est indispensable de posséder, en plus des règles de base, le supplément "Villains" pour faire jouer cette histoire. De plus, les compléments "For your information" et "Q manual" faciliteront la tâche du Maître de Jeu.

Ce scénario est inspiré d'un court synopsis du supplément "Villains" (p 56).

BONS BAISERS D'ISTANBUL

Damien Coradin

Briefing :

Mardi 3 août 19... 18h (6p.m), les agents sont contactés à leur domicile respectif par M lui-même (fait exceptionnel et quasi unique dans toute l'histoire du MI6 !). Ils doivent se rendre dans l'heure qui suit dans le bureau personnel de M pour une "affaire spéciale"...

A leur arrivée, les personnages ne croiseront pas grand-monde dans les couloirs feutrés du service, la majorité du personnel administratif étant actuellement en vacances ; quant à Miss Money-penny, elle a déjà quitté son bureau depuis l'heure du thé ! Bref, l'entrevue avec M ne risque pas d'être perturbée... ni même remarquée ! Et c'est M lui-même qui attend les agents à l'entrée de son bureau et qui les invite à y entrer.

"Vous n'êtes pas sans savoir que John Furl est un des plus grands milliardaire de tout le Royaume-Uni", débute-t-il. "Or il vient d'apprendre que l'agence de courtiers suisse à laquelle il avait confié une partie de ses biens allait fermer à cause de la disparition soudaine de son directeur, un certain Léonard Gramm. Cette fermeture entraîne, naturellement, une perte financière non négligeable pour la fortune de Furl à qui l'agence n'a pu fournir aucun renseignement concernant le sort de Gramm.

Le problème est le suivant : Furl désire retrouver Gramm avant que la presse ne s'empare de l'affaire, ce qui ne serait pas bon pour son image de marque. Le mil-

liardaire ne fait pas vraiment confiance à la police "locale" qu'il estime inefficace, de plus il a de sérieux appuis parmi de hauts dignitaires anglais qu'il a sauvés, il y a quelques années, lors de la crise pétrolière, grâce à des prêts... disons avantageux..." L'expression de M changera imperceptiblement à ce moment précis, il paraîtra mal à l'aise... Ferait-il partie de ces hommes ? "Il a donc obtenu que le MI6 envoie une équipe discrète pour retrouver la trace du directeur de l'agence."

Les agents partiront donc le lendemain, à 8h a.m. pour Genève, avec très peu de renseignements, encore moins de matériel, et l'interdiction formelle de révéler quoi que ce soit à qui que ce soit (même pas aux services du MI6 en Suisse, qui ne sont au courant de rien.)

Durant la courte heure de voyage vers Genève, les personnages pourront récapituler ce qu'ils ont à leur disposition, à savoir :

- côté renseignements : l'adresse de l'Agence Gramm (25 avenue des Saules), l'adresse de L. Gramm (Résidence de la Roseraie, bâtiment C), et une photo de L. Gramm extraite d'une revue d'économie. Cette photo a été prise durant une séance de la bourse. On y voit Gramm parmi d'autres boursiers, la main tendue vers un des panneaux d'affichage des cotations.

- côté équipement : le choix sera fait par le MJ après qu'il ait lu l'intégralité du scé-

nario. Une possibilité : un exemplaire par joueur de l'Attache Case MS 67g (Q manual p 91), le matériel de démolition y étant remplacé par du matériel d'électronique, de premiers soins ou de "serurier" (+2 EF dans les compétences concernées). De plus, pour toute l'équipe, un seul Schermuly Pains-Wessex Speedline (Q manual p 110), qui peut être remplacé par du bon vieux matériel d'escalade.

- côté instructions : à Genève, ils doivent retrouver la trace de Gramm, prendre contact avec lui et dès que c'est fait prévenir M à un numéro confidentiel ; il avisera alors et donnera aux agents les ordres nécessaires.

Ce qui se passe réellement...

1943 : les forces du Reich tentent de porter un coup décisif aux résistants yougoslaves cachés dans les gorges de la Neretva. La plupart de ces partisans purent s'échapper, laissant aux Allemands un réseau de grottes vidées de tout matériel. Cependant, le haut commandement des forces germaniques vit dans ces lieux la cachette idéale pour une partie de son trésor. Il contacta

SCENARIO
JAMES BOND

alors quelques officiers SS qui se trouvaient sur place et leur ordonna d'organiser l'acheminement et l'enfouissement de l'or. Parmi les jeunes Allemands qui participèrent à cette action se trouvait Léonard Gramm. Depuis, tous ses compagnons sont morts et cet homme âgé a la charge d'un bien lourd secret ; cependant, il ne s'en inquiète plus vraiment. Il s'est fait une place dans les milieux boursiers et pense mourir tranquillement, emportant avec lui le document permettant de retrouver l'or du Reich (document dont il est seul à connaître la clé). Le problème est qu'au moment où Gramm s'installa à Genève, il y a une quinzaine d'années, un jeune homme du nom de Franz Kleiner, fils d'un dirigeant SS et lui aussi nouvellement arrivé en Suisse, eut vent de ses antécédents. Mais à l'époque, il ne pouvait pas faire grand-chose pour (ou contre) Gramm. Depuis, il a créé le groupe Néo-Nazi des werewolves et a décidé de retrouver Gramm et le fameux document (Pour les renseignements concernant les werewolves, voir le supplément "Vilains" p 51 à 56). Kleiner sait parfaitement que le vieil homme sera réticent pour lui céder ce qu'il convoite, c'est pourquoi il lui a envoyé un message d'avertissement (voir "l'appartement de Gramm"). L'ancien SS n'ignore pas l'existence de cette formation Néo-Nazie et sa puissance grandissante ; il décide alors de prendre le premier avion pour Istanbul, de s'installer chez un ami d'affaire, *Mustapha Iskender*, et de se lancer dans la recherche d'une résidence où Kleiner ne le retrouvera pas.

Ayant reçu la missive le samedi 31 Juillet, Gramm appelle son ami et part pour la Turquie le dimanche 1^{er} Août.

Le lundi à 9h30 a.m., le fugitif reçoit un appel téléphonique de *Laura Tilton*, envoyée du TAROT, qui lui propose une grosse somme d'argent... puis des menaces de chantage sur son passé, pour récupérer ses papiers. Ne connaissant pas cette terrible organisation (*quelle honte !*) l'ancien officier SS refuse le marché. D'ailleurs, le lendemain vers 11h a.m., il est appelé par Kleiner qui l'a retrouvé, et, cela va sans dire, n'est pas trop content de constater qu'on tente de lui échapper ! Il fixe donc un ultime rendez-vous à Gramm, lui promettant 5000 \$ en échange des documents.

Gramm n'est pas dupe, mais il est âgé, et sait que son refus entraînerait certainement une poursuite qui finirait mal pour lui. Il utilisera donc sa journée pour compléter le travail qu'il avait entrepris depuis son arrivée : l'interprétation du document, qui, déchiffré, correspond à une suite de coordonnées géographiques, un ensemble de points sur une carte de Yougoslavie, qu'il faut joindre les uns aux autres dans un ordre précis : la convergence des droites de liaison tombe sur la ville de Konjic...

Le mercredi 4, le vieil homme quittera le domicile de son camarade dès 9h a.m. et errera dans Istanbul, essayant de se détendre en vue de la rencontre qui doit avoir lieu le soir même à 10h30 p.m. devant Sainte Sophie.

Etudions maintenant les forces en présence

MI6 : autrement dit les PJ...

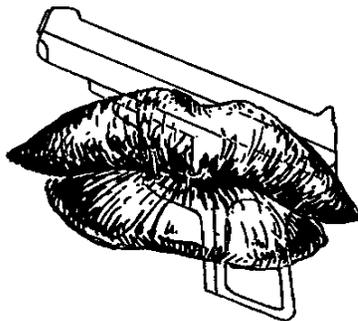
Partis à la recherche d'un directeur d'agence, ils vont se retrouver coincés entre le Tarot et un groupe Néo-Nazi qui s'est assuré l'aide d'un allié... solide (avec un joli dentier si vous voulez tout savoir)...

Les werewolves : en ce qui concerne les événements précédents la rencontre à Istanbul, le résumé ci-dessus est complet exception faite de deux détails :

- Kleiner ignore qu'en engageant Laura Tilton dans son équipe (voir la section "Tarot"), il fait rentrer le loup dans la bergerie (quoi qu'il soit difficile de comparer les Néo-Nazis avec de paisibles et faibles moutons !).

- Depuis maintenant six mois, les werewolves ont accueilli un homme qui agit plus pour assouvir son besoin de combattre qu'au nom d'une quelconque idéologie... j'ai nommé *Jaws*.

Le Tarot : cela fait maintenant presque un an que Skorpis a réussi à faire pénétrer des hommes dans le groupe Néo-Nazi ; en lançant cette opération, il pensait se tenir au courant des petites magouilles qui se trament sous le couvert d'une telle organisation - qu'il estime n'être qu'une bande de petits truands. Le fait est que ce grand homme ne s'attendait pas à y retrouver la trace de l'or du Reich ! Ayant eu vent des recherches lancées par les werewolves, il décida de faire main basse sur le célèbre trésor avant Kleiner. Il contacta alors Lady V. Richmond (responsable du département VOL du Tarot, voir règles de Base p 122). Celle-ci lui conseilla une de ses meilleures recrues : Laura Tilton.



Grâce aux hommes déjà infiltrés dans le groupe de Kleiner, la séduisante jeune femme - une blonde aux yeux bleus... - n'eut aucun mal à être incorporée dans les troupes du nouveau "dictateur"... d'autant plus qu'elle sait assez bien se servir d'une arme à feu ! D'autre part, Skorpis a entendu parler de l'aide réclamée par Furl aux Services Secrets de Sa Gracieuse Majesté... Voilà donc une occasion de plus de compléter son fichier sur les agents du MI6 : Laura Tilton devra s'arranger pour rapporter le plus de renseignements possible sur les agents chargés de cette mission, et ce quel que soit leur grade ("*Petit poisson deviendra grand...*" Un "*rookie*" est un "*OO*" en puissance ! Elle se chargera de cela lorsque les PJ seront à Genève (voir appartement de Gramm).

GENEVE

L'agence

Située en plein centre ville, 25 avenue des Saules, l'agence de Gramm est ouverte de 9h a.m. à 5h p.m. sans interruption. C'est actuellement mademoiselle *Edmond-Pierre* qui la dirige en attendant de régler les dernières affaires en cours. La cinquantaine passée, cette femme coquette aidera de son mieux les agents s'ils ont une couverture valable (hommes d'affaire, policiers...). Peu méfiante, elle pourra confirmer l'adresse de Gramm et expliquera qu'il a quitté l'agence pour le week-end comme d'habitude, mais que depuis, elle n'a pas pu le contacter.

Note : aucun des adversaires des PJ n'est venu à l'agence.

Mademoiselle Edmond-Pierre travaille avec Gramm depuis presque dix ans, elle en fera le portrait d'un homme réservé, doué pour les affaires. Elle ignore quasiment tout de la vie privée de son patron. Si les PJ l'appellent pour qu'elle confirme que Gramm connaissait *Victoria Donnicelli* (voir "appartement de Gramm"), elle ne pourra rien leur dire ! Si les agents réussissent à entrer dans le bureau personnel de Gramm à son agence, ils ne trouveront rien de bien intéressant à part des papiers concernant les dernières cotations des grandes bourses du monde.

L'agence est constituée d'une salle principale avec quelques guichets et divers bureaux - pour le Directeur, Melle Edmond, les employés...

L'appartement de Gramm

Situé légèrement en dehors de la ville, le domicile de l'homme d'affaire est un appartement d'une riche résidence (Bâtiment C. Résidence de la Roseraie). La résidence compte cinq immeubles ne dépassant pas quatre étages, répartis dans un vaste parc où poussent quelques vieux chênes, et où l'on a reconstitué quelques points d'eau artificiels. Le parc est entouré d'un muret de 2 m de haut, équipé d'un système de sécurité relié au poste de police le plus proche. De l'entrée, le gardien peut surveiller le parc presque tout entier aux jumelles ; en effet, de chez lui, tous les bâtiments sont visibles.

De jour, l'entrée est libre à condition de laisser au gardien des papiers officiels d'identité - ou d'être résident, évidemment. De nuit, seuls les invités peuvent entrer. Le gardien possède une liste des hôtes et prévient par téléphone le résident de l'arrivée de ses invités.

La façade arrière du bâtiment C est cachée aux yeux du gardien. Vu l'époque estivale, seul l'appartement du rez-de-chaussée est occupé dans le bâtiment de Gramm.

Pour entrer dans l'appartement, on peut forcer la porte du palier (-3 EF). Le passage par le balcon est risqué, de jour, car la face Est est dans le champ de vision du gardien - qui n'est quand même pas tout le temps à l'affût ! Par contre, les vitres ne comportent aucun système de sécurité.

L'appartement est richement meublé. Une inspection rapide prouvera que tout a été abandonné en hâte.

Il est fort probable que les PJ y passent dans la matinée du mercredi 4, avant ou après s'être rendus à l'agence. Laissez leur le temps de jeter un coup d'œil et annoncez leur que la sonnerie de la porte retentit. S'ils attendent, la sonnerie continuera jusqu'à ce qu'ils ouvrent - ce qu'ils feront par peur d'être découverts - et ils apercevront sur le pas de la porte une superbe jeune femme, un sac à main en crocodile sous le bras, portant de splendides vêtements aux couleurs chatoyantes. Elle est vraiment éblouissante. Elle se présentera comme étant Victoria Donnicelli, une amie de Gramm ; venue lui rendre visite il y a une semaine, elle pense avoir oublié un tube de rouge à lèvres de grande valeur (de marque française) dans l'appartement. Elle n'en aurait pas eu besoin depuis et c'est en voulant l'emporter à une grande réception qu'elle se serait rendu compte de sa perte. Il s'agit en fait de Laura Tilton, venue prendre en photo nos chers agents. Elle est arrivée avec un homme du Tarot qui s'est posté dans un buisson sous le balcon, avec l'ordre d'attendre, soit qu'elle redescende si tout se passe bien, soit qu'elle envoie par la fenêtre de la salle de séjour son appareil de photo miniaturisé qui est placé dans un briquet.

D'après les renseignements fournis par le Tarot, Laura connaît à peu près le plan de l'appartement ; elle se dirigera sans erreur vers la chambre, elle fera semblant de fouiller à droite et à gauche et finira par se pencher sous le lit où elle retrouvera "miraculeusement" son rouge à lèvres - qu'elle avait préalablement coincé dans sa manche... Ceci fait,

elle demandera aux agents qui ils sont, tout en allumant une cigarette... Si elle ne peut prendre tous les PJ sur une même photo, elle actionnera son briquet plusieurs fois, comme s'il fonctionnait mal, choisissant à loisir les meilleures poses de ses victimes. Si tous les PJ ne sont pas dans l'appartement, Laura photographiera ceux qui s'y trouvent et ne s'occupera plus des autres, ce n'est qu'une mission "accessoire" (attention aux Fame Points).

Les éléments importants de l'appartement :

Le salon : on y trouve la bibliothèque personnelle de Gramm, contenant presque exclusivement des ouvrages traitant de la seconde Guerre Mondiale. Parmi ceux-ci, un seul traite spécialement de la Yougoslavie, c'est dire le temps que devront prendre les PJ à fouiller s'ils veulent tomber dessus.

Le bureau : très simple, on y trouve un coffre ouvert et vide. C'est Gramm qui l'a vidé avant de partir. La pièce en elle-même ne contient rien d'intéressant à part quelques dossiers en rapport avec les affaires courantes de l'homme en fuite. Cela devrait inciter les joueurs à chercher autre part, et c'est en effet dans la corbeille à papier que se trouve l'élément primordial de l'enquête, à savoir le message des werewolves :

WEREWOLVES FORCES

Cher ami

Vous ne nous connaissez peut-être pas, mais NOUS vous connaissons. Appelez-vous, 43, l'Aigle, la Neretva... La mémoire vous revient ? Parfait, alors si nous parlions des documents du docteur Torlov ? Soyez sérieux, vous êtes le seul survivant

et aucun de vos compagnons n'avait ces papiers... même l'ODESSA ne pourra rien contre nous. Comme cette lettre le prouve, nous savons où vous êtes et nous vous contacterons ultérieurement. Ne tentez rien, vous êtes surveillé.

"LE REICH N'EST PAS MORT,
IL A RETROUVE SA FIERTE."

F.K.

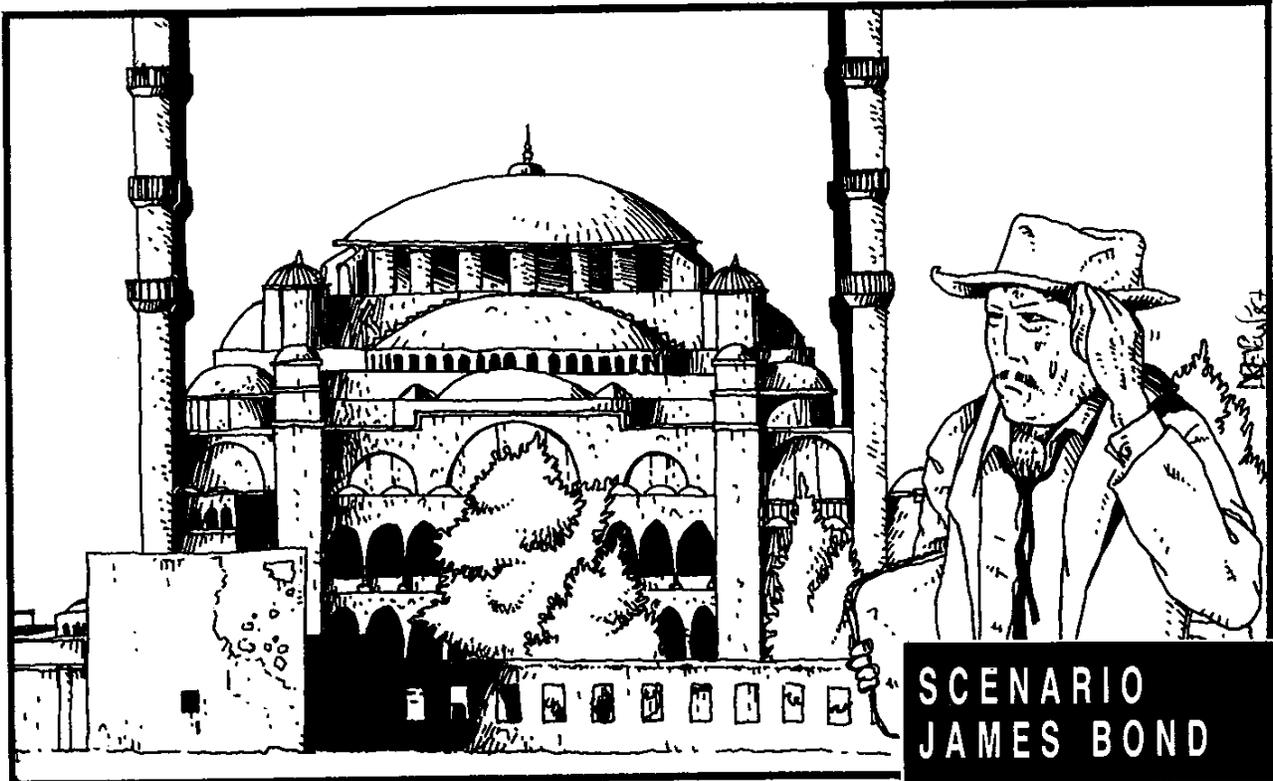
Note : en ce qui concerne l'Odessa, voir le supplément Villains p 55).

Au dos de cette lettre, Gramm a griffonné les mots suivants au crayon rouge :

502-627-33

Mustapha Iskender - 22 Yavuzselim Caddesi

Un simple jet de perception EF 7 sera accordé si un joueur fouille les tiroirs du bureau : son œil sera attiré par les inscriptions en rouge. Si l'agent se contente de visiter distraitement la pièce, il est évident qu'il aura peu de chance de trouver le message. Mais laissez lui quand même une chance car sans lui le scénario risque de tourner court ! Les personnages ne trouveront plus d'autre indice, et pourront s'embarquer rapidement pour Istanbul. En effet la série de chiffres inscrits au dos du message correspond au numéro de téléphone de l'agence de voyage GENEVA TOUR auprès de laquelle Gramm a fait sa réservation. Un peu de "charme" auprès de la "charmante" hôtesse, ou quelques billets si les PJ ne sont pas des Don Juan, fait rare dans une équipe de James Bond, suffiront pour apprendre que Gramm a téléphoné le samedi 31 pour avoir une place sur le vol de 9h a.m. en partance pour Istanbul. De plus,



SCENARIO
JAMES BOND

l'adresse qui suit le numéro est celle de Mr Iskender, ami du vieil homme, résidant dans la célèbre ville turque. Le voyage Londres-Istanbul dure environ deux heures et il faut compter deux heures de décalage horaire. Sachant cela, les PJ pourront déduire que si Gramm a pris le vol de 9h a.m. le dimanche 1^{er}, il est arrivé là-bas à 1h p.m., heure locale. Les PJ pourront eux-même embarquer dès qu'ils le désirent à une heure près. Le vol se passera sans problème.

Si tout se passe bien, les agents ont quitté Genève le mercredi 4 à 3h p.m. au plus tard, ils débarqueront donc avant 7h p.m. et se rendront chez Iskender.

Chez Mustapha Iskender

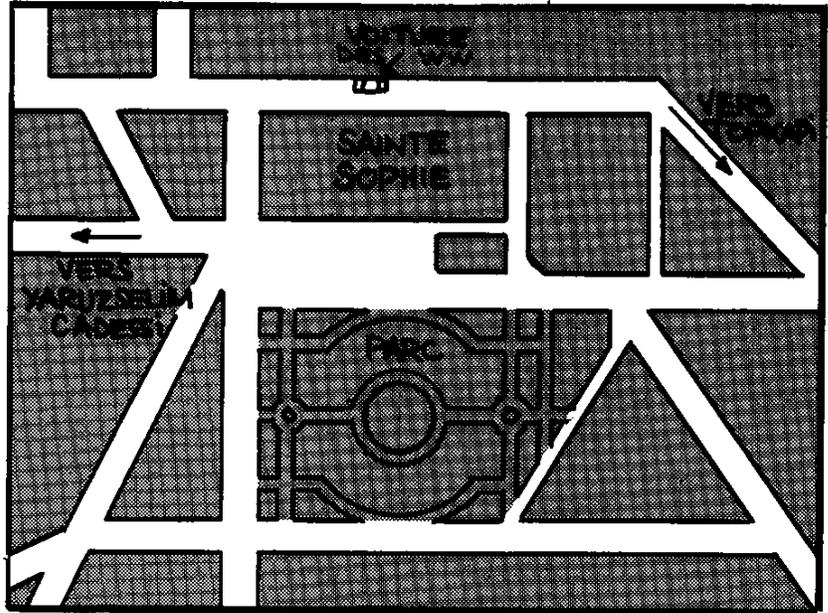
Cet homme d'affaire travaille pour la compagnie d'informatique **COMPUTER CORPORATION**, comme il est indiqué à côté de son nom sur la boîte aux lettres de son appartement, en plein centre ville. Il est petit et ventripotent. Il est inquiet pour son ami Gramm, étant donné son arrivée subite. D'autre part, il a bien senti que la carte que Léonard a laissée chez lui est certainement compromettante pour un homme d'affaire comme lui. Il cherche donc à s'en débarrasser au plus vite. D'abord méfiant à l'égard des PJ, il sera facilement convaincu de leur bonne foi et leur remettra rapidement la carte sur laquelle Gramm a tracé les coordonnées du trésor à partir du document déchiffré. Il racontera ensuite les étranges activités de son hôte depuis dimanche ("*Léonard s'enferme toute la journée dans son bureau et n'en sort que pour les repas, il a avec lui du matériel de dessin et différentes règles de précision.*") Iskender mentionnera également les deux coups de téléphone, expliquant qu'il ignore tout du premier, et qu'il n'a pu saisir du second que des bribes ("*...j'accepte... la somme convenue... mercredi 10h p.m... Sainte Sophie*"). Les deux appels ont mis Gramm dans un état de nervosité incroyable.

Le MJ devra s'arranger pour qu'il reste moins de trente minutes aux joueurs pour atteindre la basilique au moment où ils apprendront le lieu du rendez-vous. Retard de l'avion, difficultés à l'aéroport ou en ville pourront contribuer à cet "aménagement d'horaire". *Local Custom est un talent peu connu des joueurs...* Il leur faudra donc une demi-heure pour arriver sur le lieu de la rencontre soit 20 mn de voiture et 10 mn à pied car l'approche de Sainte Sophie ne peut se faire autrement à cette heure de la journée (les werewolves sont arrivés en avance et ont une place derrière la basilique!). Si les PJ avaient trop d'avance, il ne faut pas s'en inquiéter : il y a toujours foule à cet endroit, et l'identification de Gramm ne sera pas facile, surtout d'après la photo que possèdent les agents ! De plus, celui-ci arrivera au dernier moment, à 10h 25.

Bons baisers...

A 10h 30 précise, Jaws, ainsi que 3 à 5 werewolves (suivant le nombre de joueurs et le rang de leur personnage)

LES ENVIRONS DE SAINTE - SOPHIE



se présentera à Gramm devant Sainte Sophie, pas trop près des PJ (!); Gramm réalisera alors que ses interlocuteurs n'ont pas l'argent convenu... mais ce sera trop tard... une force surhumaine l'attirera vers de puissantes mâchoires d'acier qui lui arracheront la veine jugulaire et les alentours. Seul un jet de Perception, fait au bon moment et du bon côté - et de nuit encore ! - permettra aux agents de voir le groupe de silhouettes suspectes. A peine une minute plus tard retentiront les premiers cris. A ce moment, les PJ localiseront le lieu de l'accident et verront, parmi l'épaisse foule de visiteurs, des ombres s'enfuyant par une rue qui passe près de l'édifice religieux pour rejoindre la rue qui passe derrière.

Pour les agents qui iront immédiatement vers Gramm, le mourant prononcera ces derniers mots : "*... Mustapha... ils veulent la carte... ils vont tuer... Mustapha...*" Naturellement, le document original a été emporté par les assassins qui ont laissé à l'intention des envoyés du MI6 un petit mot sur une carte de visite déjà à moitié couverte de sang !

Abandonnez

W F

Pour ceux qui poursuivront les "ombres", la poursuite débutera à une distance variant de *Medium* à *Distant* selon la position des PJ au moment de la fuite des agresseurs. Tant qu'ils ne seront pas engagés dans une des rues latérales de la basilique, les Néo-Nazis n'utiliseront pas leurs armes (*Smith & Wesson*, voir description des PNJ). Ensuite... advenue que pourra. Une fois que les hommes auront rejoint la *Caprice Classic* (Règles de Base p 84) et si les agents se rapprochent un peu trop, le chauffeur, Jaws, si tout se passe trop facilement jusqu'ici pour les PJ, tentera d'en écraser un ou deux en se rabattant

contre les murs alentour dans une ruelle petite et étroite, sans trottoir - et elles sont nombreuses derrière Sainte Sophie ! Les jets de *Force* seront plus ou moins difficiles en respectant les règles (p 58), et en tenant compte du fait qu'il est plus dur pour une voiture de faire demi-tour que pour un homme. On peut considérer qu'un agent a un *Force Rating* de 0, et la voiture, du fait qu'elle possède une protection spéciale (*Level 2 armor*, p 91 des Règles de Base), un *Force Rating* de 5 !

Enfin, la police interviendra plus ou moins rapidement selon ce qui se passe. Le MJ est libre sur ce point, sans exagérer toutefois : la police n'apparaîtra pas au bout de deux minutes, mais sera très efficace quinze minutes après l'accident. Les PJ n'ont plus intérêt à être dans les parages car, vu le caractère spécial de leur mission, personne ne viendra les sortir de ce pétrin avant un certain temps !

Comme les en avait prévenu Gramm avant de mourir, les PJ risquent de voir Iskender se faire assassiner s'ils n'interviennent pas rapidement. En effet, certains werewolves qui accompagnaient Jaws seront déposés non loin de l'appartement de Mustapha avec pour mission de l'éliminer. Si aucun PJ n'y va, l'équipe apprendra l'annonce du meurtre, ainsi que les faits, plus ou moins bien relatés, de l'incident de Sainte Sophie, le lendemain dans les journaux. S'ils tentent de sauver l'homme d'affaire dès que Gramm les avertis, ils arriveront à temps et devront combattre des soldats en nombre équivalent (ou en force, suivant le grade). Sinon, le MJ estimera le temps perdu.

Notes sur ces événements :

- Les membres du Tarot n'agiront pas pendant cet épisode.
- La *Caprice Classic* utilisée a été louée.
- Kleiner supervise toutes les opérations depuis Dallas et n'arrivera sur les lieux que lors de l'épisode en Yougoslavie.

Et après

- Si les agents appellent le M16 (au numéro de M), on leur ordonnera de poursuivre l'enquête à partir du document et ils seront autorisés à s'en aller vers Konjic. M leur rappellera cependant combien leur mission est "officieuse" et que toute aventure derrière le rideau de fer est deux fois plus dangereuse.

- Si les PJ prennent eux-même la décision, cela leur sera reproché par la suite, mais sans plus.

Le voyage Istanbul-Konjic se fait en deux étapes :

- Istanbul-Sarajevo : 4 heures d'avion (grande ligne puis petit compagnie).
- Sarajevo-Konjic : 2 à 3 heures de voiture, un peu moins si le véhicule est tout terrain.

Etant donné que les agents devront utiliser une petite compagnie aérienne, le MJ pourra se permettre de jouer avec les horaires souvent peu pratiques de ces lignes pour que les PJ n'arrivent pas trop tôt à Konjic.

Konjic

Les personnages ne trouveront sans doute aucun interlocuteur parlant la belle langue de Shakespeare dans cette petite ville située au nord des gorges de la Neretva. Il leur faudra se rendre dans le "Bar-Restaurant-Hôtel..." du coin pour y faire la connaissance de Heinrich, jeune étudiant, qui les guidera dans la ville. Si on lui parle du docteur Toriov, il pourra fournir son histoire : ce médecin était resté dans le village qu'était Konjic durant la guerre, et son domicile servait de point de rencontre, de rassemblement et de renseignements pour les résistants. Peu avant l'attaque des forces allemandes en 43, il fut arrêté et exécuté, ensuite sa maison fut utilisée comme QG par les Nazis (parmi lesquels se trouvait Gramm). Le médecin est resté un symbole pour la région.

Heinrich montrera volontiers où se trouve la vieille bâtisse. Depuis ces sombres années, elle n'a été habitée qu'une ou deux fois par des personnes de passage qui s'en accommodaient. La maison est fermée, mais les serrures sont si vieilles qu'il ne sera pas difficile d'entrer ; même le guide des agents en est capable.

L'ensemble est poussiéreux et toutes les portes de l'intérieur ont été fermées. Le seul lieu digne d'intérêt est le bureau, où se trouve une statuette d'aigle : il faut faire tourner sa serre droite, et la figure et son socle coulissent le long du mur, découvrant l'entrée d'un tunnel froid et sombre...

Si les agents ont autorisé Heinrich à les suivre, ils devront le persuader de retourner en arrière maintenant, car il n'est pas préparé à ce qui va suivre.

Affrontement final

Pendant ces événements, les werewolves ont réussi à déchiffrer le document volé à Gramm et montent l'expédition qui, croient-ils, leur rendra l'Or du Reich. Ils arriveront à bord de deux hélicoptères (Bell AB 47G) le jeudi 5 à 20h.

A bord des hélicoptères se trouveront huit personnes : Kleiner, Jaws, Laura Til-

ton et 4 soldats, dont un au service du Tarot, donc secrètement sous les ordres de la jeune femme. Kleiner enverra en reconnaissance les quatre hommes, puis, un peu après, Jaws, et s'aventurera finalement dans la grotte en compagnie de Laura.

Les soldats seront armés, au choix du MJ, de M11 ou de UZI (voir Q manual p 19 ou Règles de Base p 80). Il est bien évident que, quelles que soient leurs armes, les werewolves sont presque inoffensifs à côté de Jaws. En fait, il y a de fortes chances pour qu'aucun des PJ n'en sorte vivant si les vaillants agents n'utilisent pas l'électro-aimant qui se trouve là, bien à sa place ! Le problème est que cet engin n'avance pas très vite (1 m en 5 secondes) et qu'il faudra agir rapidement !

Le porteur : quelques mots concernant le trajet de l'aimant.

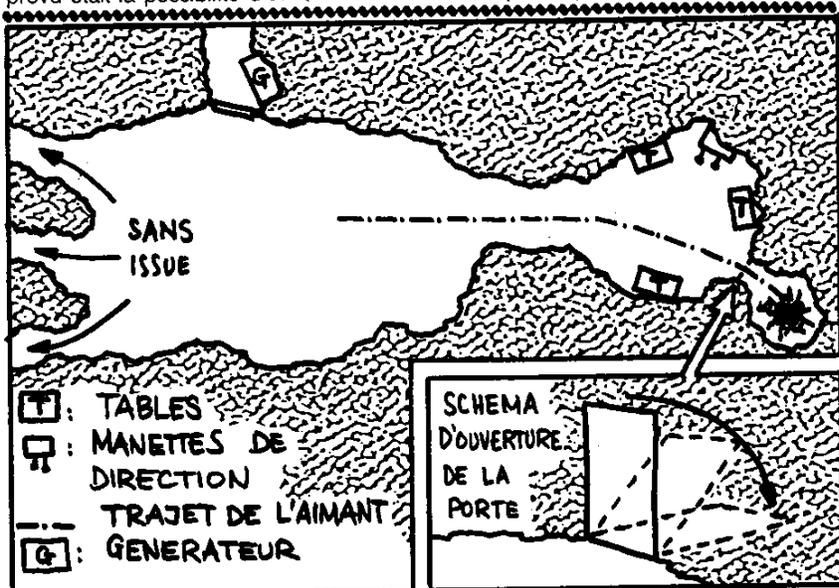
Partant du centre de la grotte centrale, où il sera à l'arrivée des PJ, on peut le faire avancer jusqu'à une paroi métallique qui, à ce moment, descendra lentement vers l'arrière grâce à une charnière placée à sa base et à un système de chaînes qui n'est pas sans rappeler celui des ponts levis de châteaux médiévaux. L'aimant continuera alors son avancée vers une cavité creusée et cimentée par les Allemands qui y placèrent leur précieuse cargaison... Ce que ces sombres personnages n'avaient pas prévu était la possibilité d'un effondre-

ment de terrain localisé, dû à la surcharge de la crevasse. Il y a donc maintenant une bonne quinzaine d'années que tout le trésor a été emporté dans les fonds de rivières souterraines inaccessibles - quoique si les PJ ont l'idée d'y laisser tomber Jaws, qu'ils ne s'inquiètent pas, LUI en sortira (Survival Points ou pas).

Si jamais les agents étaient neutralisés ou éliminés par les werewolves, Kleiner tentera d'ouvrir le passage et découvrira l'horrible réalité... quand Laura le menacera de son arme (M11) et fera tout pour être la première à atteindre... un trou sans fond. Kleiner, furieux d'avoir été doublé et de constater que son or a disparu cherchera à abattre tout ce qui n'est pas réellement sous ses ordres, autrement dit Tilton, Jaws et les PJ. Il est probable alors que tout le monde s'allie contre ce fou dangereux (crise passagère, bien sûr, il faut le comprendre !).

Un autre détail peut être intéressant : Franz Kleiner porte avec lui deux grenades à fragmentations qu'il utilisera pour couvrir une éventuelle fuite. Il est évident qu'une zone rocheuse aussi fragile que la grotte supportera mal les explosions et qu'à ce moment-là tout le monde devra être sorti de ce "tombeau" - sauf peut-être Jaws qui n'a pas s'inquiéter de ce genre de détails.

La fuite des divers protagonistes se fera par le tunnel, les hélicoptères posés sur la plateforme en "aigle", ou par escalade (difficile).



Le tunnel : il mesure quelques kilomètres de long et s'élargit vers la fin (largeur moyenne : 2,5 m, hauteur 2 m). Cet élargissement sur la gauche des PJ abrite le vieux générateur utilisé pour l'électro-aimant de la grotte de l'Aigle. Il sera remis en marche ("relancer l'énergie") par un simple jet d'électronique EF 5 (Note : dans le cas d'un échec ou d'un QR de 4, le PJ prendra une décharge équivalente à une Blessure Légère). Un QR de 4 relancera quand même le courant.

La grotte : on y accède par une lourde porte rouillée (-2EF). Les Allemands ont installé un électro-aimant, qui, dirigé depuis la salle du fond, a permis de

transporter les containers contenant l'or. Cette salle est éclairée par une vieille ampoule qui claquera quelques minutes après la remise en route du générateur ! La caverne n'est pas connue des habitants. On pouvait y accéder par un chemin maintenant effondré, qui aboutissait à l'extrémité d'une corniche dont la forme est à l'origine du nom d'"aigle" donné à la grotte.

**SCENARIO
JAMES BOND**

Résumé des événements

- **Samedi 31 matin** : Gramm reçoit la lettre des werewolves.

3h p.m. : Gramm fait une réservation sur le vol partant pour Istanbul le lendemain à 9 h et prévient Iskender de son arrivée.

- **Dimanche 1^{er}, 9h a.m.** : Gramm embarque, suivi des Nazis.

1h p.m. (11h a.m. en Angleterre) : Gramm débarque et se rend chez Iskender.

- **Lundi 2, 10h a.m.** : Appel de Laura Tilton qui veut récupérer le document et qui se heurte au refus catégorique du vieil homme.

Reste de la journée : Gramm travaille à l'interprétation du document et au tracé de la carte.

- **Mardi 3, 11h a.m.** : Appel des werewolves et mise au point pour la rencontre du 4.

3h p.m. (heure anglaise) : Furl obtient l'accord pour le lancement de la mission et le transfert à M.

6h p.m. : BRIEFING

- **Mercredi 4, 8h a.m. (heure locale)** : arrivée à Genève des PJ qui en reparti-
ront vers 12 h.

10h p.m. (heure locale) : meurtre à Sainte Sophie.

Jeudi 5, 8h p.m. : arrivée des hélicop-
tères à la grotte de l'aigle.

Caractéristiques

Werewolves (ou hommes du Tarot)

STR DEX WIL PER INT HH DC SPEED
9 9 9 11 6 B 2
Skills : Driving (6/16) Fire Combat (8/18)

Hand to hand Combat (10/19)

Stealth (3/12)

Armes : normalement Smith & Wesson 38
dans la grotte : M11

Mustapha Iskender

STR DEX WIL PER INT HH DC SPEED

5 4 6 4 8 A 1

Skills : Charisma (3/9) Driving (1/9)

Mademoiselle Edmond-Pierre

Création sur la table des "Civilians"
p 105 des Règles de Base.

Jaws

Voir Règles de Base p 131

Franz Kleiner

Voir "Villains" p 51

Laura Tilton

STR DEX WIL PER INT HH DC SPEED

9 8 12 10 10 B 2

Skills :

Charisma (6/18) . Cryptography (7/17) Demolition (5/15)

Driving (8/17) Evasion (7/16) Fire combat (8/17)

Gambling (5/15) Hand to hand combat (6/15)

Lockpicking Safe cracking (5/13) Riding (5/16) Science (6/16)

Seduction (7/16)

Apparence : Striking

Armes : Beretta (dans son sac à main)
dans la grotte : M11

Laura a su se faire une place dans le
Tarot grâce à deux atouts :

- son charme

- ses capacités au combat.

Recrutée il y a à peine trois ans par le
service de Lady Richmond, Laura est
parfaitement consciente des actions du
Tarot mais n'a pas encore saisi toute
l'ampleur de l'organisation. Son père fut
un des plus brillants éléments de ce ser-
vice, mais a dû se retirer à cause de son

âge avancé. Laura agit surtout pour
l'argent, et elle risque d'être effrayée par
l'importance du Tarot dans le monde des
malfaiteurs. Le jour où elle réalisera cela,
elle abandonnera sans doute toute
action au sein de l'organisation, et pourra
être retrouvée, par hasard, dans une
autre aventure où elle n'aura plus le
même rôle (victime des hommes de
Skorpios par exemple).

Notes générales sur l'aventure

Tous les événements sont planifiés et
s'enchaînent rapidement, les PJ ne doi-
vent pas traîner.

Le MJ devra fortement insister sur le
caractère officieux de l'affaire : ainsi, le
"budget" des agents sera très réduit et
ils n'auront aucun contact une fois sor-
tis de l'Angleterre.

Le document de Gramm n'est pas fourni
puisque les PJ ne le verront jamais !

Au cours des tests de ce scénario, il est
apparu que Jaws prenait plus d'import-
tance aux yeux des joueurs que les
werewolves... Si jamais cela se reproduit,
ce qui est fréquent chez les joueurs qui
ont vu "L'espion qui m'aimait" ou
"Moonraker", le MJ ne doit pas s'en
inquiéter et plutôt jouer de cette crainte
en insistant sur la présence de ce dan-
gereux personnage lors de la rencontre
à Sainte Sophie.

En ce qui concerne Laura Tilton, un MJ
qui aura un peu de pitié (pas trop quand
même !) pour des agents en mauvaise
posture dans la grotte pourra la faire
intervenir contre Kleiner puisque sa mis-
sion est de récupérer l'or avant lui.

UNE SOLUTION PRATIQUE : L'ABONNEMENT !

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

.....

VILLE :

CODE POSTAL :

(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 12

25 F l'exemplaire plus 5 F de port par numéro (gratuit à partir de 4)

JE M'ABONNE AU JOURNAL DU STRATEGUE :

- Six numéros, 88 F (Etranger 110 FF).

JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS SUIVANTS :

*5 6 7 10 **11/12 13/14 15/16 17/18 ***19/20 21/22 23/24 25/26 27/28 29/30
****32 33

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

GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE

ETRE ET NE PLUS ETRE

Eric Mathelin

*Le début de cet article
est paru dans le numéro 12.*

OMBRE (shadow)

Les morts-vivants qui existent aussi sur le plan négatif attaquent sans hésitation tout ce qui vit. On les trouve dans des endroits sombres, parmi d'anciennes ruines ou dans de profonds souterrains. Ressemblant à des ombres classiques, elles sont quasiment indétectables (seulement 10 % de chances de les remarquer). Il faut une source de lumière forte, par exemple le sort de lumière continue, pour les voir correctement. Chaque "toucher" de ces morts-vivants fait perdre de 2 à 5 points de vie

ainsi qu'un point de force. Comptez qu'un guerrier à la force exceptionnelle tombe à 18 après le premier toucher. Toute créature ayant 0 PV ou 0 en force perd la vie et se transforme en ombre. Si l'ombre est tuée, la force revient lentement après 2 à 8 tours. En plus des sorts sans effet sur les morts-vivants, les ombres résistent à ceux qui se servent du froid. Il faut des armes magiques pour les blesser.

ZOMBI JUJU (zombi Juju)

Ces morts-vivants sont créés par de puissants magiciens qui ont enlevé tous les niveaux d'énergie d'un humain ou d'un humanoïde avec le sort d'"energy drain" (Niveau 9 de l'Unearthed Arcana). Tout en obéissant à des ordres simples comme les zombis classiques, ils ont de nombreuses autres possibilités. Leur peau dure et grise, semblable à du cuir, leur confère une bonne classe d'armure. Ils ont un déplacement rapide, même sous l'eau. Ils grimpent au mur comme des voleurs de niveau 6. Une lueur trahissant leur haine pour tout ce qui vit brille dans leurs yeux, car ils réalisent ce qui leur est arrivé. Ils attaquent donc comme des monstres à 6 DV, utilisent l'arc, l'arbalète et les autres armes de jet. Seules les armes magiques peuvent les blesser et les armes qui fendent comme les épées larges, bâtardes ou à deux mains, les hallebardes, les voulges, les bordiches, les haches font les dégâts normaux. Les autres armes d'estoc ou contondantes (masse, épée longue et courte...) ne font que la moitié des dégâts. Ils sont immunisés contre tous les sorts mentaux, les sorts de froid et de mort, les projectiles magiques, l'électricité et le poison. Le feu ne fait que des demi-dégâts. L'eau bénite et l'acide ont une effet normal. Il fuit tel un spectre.

GHAÏST

Ces créatures très proches des goules sont souvent les esclaves de puissants démons. Sur notre plan, elles vivent avec des goules et on ne peut les différencier qu'à moins

de trois mètres : en effet, elles dégagent une épouvantable odeur de pourriture. Tout personnage qui la sent doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être pris de nausées et de haut-le-cœur se traduisant par - 2 au toucher. Autre différence, les ghaïsts paralysent aussi les elfes ! D'autre part, le cercle de protection ne les tient à distance que s'il est utilisé avec de la poudre de fer provenant d'une bague ou d'autre chose. Les ghaïsts ont les mêmes résistances que les goules mais les armes en fer froid leur causent double dégât.

FILS DE KYUSS (son of Kyuss)

C'est Kyuss, un prêtre mauvais, qui créa le premier de ces monstres pour un dieu mauvais. Depuis, ils se reproduisent sans cesse. Cette créature ressemble à un corps en putréfaction où grouillent de nombreux petits vers gras dans les orifices du crâne.

Chaque round, un ver peut sauter sur sa victime après un jet pour toucher. S'il réussit, il creuse et rentre sous la peau en un round. Il faut alors le détruire immédiatement par l'apposition d'acier froid, d'eau ou d'un objet béni (aux joueurs de trouver). En effet, une fois sous la peau, il remonte jusqu'au cerveau en 1 à 4 rounds. On peut ralentir sa progression de 1 à 6 tours à l'aide des sorts de contre-poison ou de dissipation du mal, ou le détruire avec les sorts de guérison des maladies ou désenvoûtement. Sinon, arrivé au cerveau, le processus de putréfaction est immédiat et la victime devient un fils de Kyuss, un de plus. Ceci est son mode de reproduction. Son attaque consiste à frapper des deux poings (il s'agit d'une seule attaque), causant 1d8 points de dégât. De plus, il y a 25 % de chances qu'un tel coup provoque une lèpre déjà avancée, fatale dans 1 à 6 mois si elle n'est pas soignée par le sort de guérison des maladies. De toutes façons, la victime perd deux points de charisme de manière permanente. Les sorts de soin n'ont aucun effet sur les plaies infectées qui se referment dix fois moins vite que la normale, il faudra donc 10 jours de repos complet pour récupérer un point de vie. Comme protection, ces créatures sont entourées d'une sphère de cinq mètres de rayon qui oblige tout aventurier à se sauvegarder contre la magie ou à fuir, pris de peur. D'autres part, elles régénèrent deux points de vie par round, les membres se reforment, et ceci même après la mort. Elles sont relativement intelligentes et attendront de récupérer plus d'un point avant de se relever, sauf si elles se rendent compte qu'on va les détruire. Ceci est possible en les brûlant par le feu, la foudre, l'acide, l'eau bénite ou tout objet béni (épée, symbole). Comme d'habitude pour les morts-vivants, les sorts ayant pour but d'influencer l'esprit n'ont aucun effet. Les clercs peuvent les faire fuir comme des momies.

GOULE DRAPEE (sheet ghoul)

Ces créatures se forment quand un fantôme drapé a réussi à tuer une victime. Elles ne paralysent pas, mais attaquent en griffant et mordant comme les goules. Une attaque spéciale particulièrement intéressante est le jet d'acide corrosif envoyé de



leur nez qui touche automatiquement un adversaire en face à moins de 3 m, causant de 2 à 7 points de dégât. Elles sont tournées comme les spectres, et sont inaffectées par les sorts similaires à ceux de sommeil et de charme.

NECROPHAGE (Wight)

Voici un des morts-vivants les plus connus, et que l'on n'aime pas rencontrer, et pour cause... Ces créatures mauvaises habitent souvent des mouticules de pierres, des tumulus, des catacombes et autres endroits similaires : se rappeler qu'elles n'aiment pas la lumière et ont horreur du soleil. Les nécrophages détruisent toute forme de vie rencontrée. Ils existent sur le plan normal et le plan négatif, ce qui fait qu'ils ne sont blessés que par les armes en argent ou magiques. De plus, à part les dégâts, chaque attaque retire un niveau d'énergie. Tout personnage qui a perdu tous ses niveaux devient un demi-nécrophage sous le contrôle du premier. Outre les sorts de sommeil, charme ou paralysie, ils ne sont pas affectés par les sorts de froid et le poison. L'eau bénite leur fait 2d4 points de dégât et le sort de rappel à la vie les détruit.

AME EN PEINE (wraith)

De nature similaire au nécrophage, ce mort-vivant vit aussi sur les deux plans. De ce fait, il n'est touchable que par les armes en argent (demi dégât) et les armes magiques. Il se cache dans des endroits sombres, car il perd tous ses pouvoirs au soleil. Son toucher glacial fait perdre 6 points de vie et un niveau d'énergie. Tout humain ou demi-humain arrivé à 0 niveau devient une âme en peine de demi-puissance sous le contrôle de son tueur. Il n'est pas affecté par les sorts basés sur le froid (en plus des autres), par le poison et la paralysie. L'eau bénite qu'il reçoit lui cause de 2 à 8 points de dégât et un sort de rappel à la vie le tue immédiatement.

MONSTRE ZOMBI (zombi monster)

Ce sont les corps de grands monstres humanoïdes (bugbears, ogre, géant...) qui sont animés et contrôlés par des clercs ou des magiciens. Ils obéissent à des ordres simples, des instructions résumées en quelques mots. Demandez aux joueurs d'être précis, si un de leur personnage crée des monstres zombis. Leur lenteur les fait attaquer en dernier mais ils combattent jusqu'à leur destruction. Ils sont immunisés contre les sorts mentaux, ceux centrés sur le froid, ainsi que la mort magique. Les armes, contondantes ou émoussées, ne leur causent que la moitié des dégâts. Chaque fiole d'eau bénite les frappant leur retire de 2 à 8 points de vie. Les clercs peuvent les tourner comme des ghastrs.

MOMIE (mummy)

Ces morts-vivants ressemblant aux momies égyptiennes "vivent" non loin de leur tombeau ou de leur sépulture. C'est leur nature mauvaise qui les tient en sursis de vie et les momies chercheront à détruire toute forme de vie rencontrée. A moins de 20 m, la vue d'une momie provoque une paralysie pour 1 à 4 rounds, due à la peur et à la nature écœurante de cette créature, si le jet de protection contre la magie est manqué. Les humains se sauvegardent à + 2, et, comme l'union fait la force, chaque rapport de 6 contre 1 en faveur des joueurs leur fait bénéficier de + 1 à leur jet de protection. A cause de cette haine farouche

pour la vie, chaque coup provoque de 1 à 12 points de dégât ainsi qu'une maladie fatale entre un et six mois, faisant pourrir la chair de la personne touchée. Chaque mois, le personnage perd deux points de charisme. Plus aucun sort de soin ne fonctionne et on récupère les points de vie perdus 10 fois moins vite que d'habitude. Le seul moyen de soigner cette infection est le sort de guérison des maladies, mais les points de charisme seront définitivement perdus (dommage pour druide, paladin et autres). Toute créature tuée par une momie ne peut revenir à la vie, sauf si les sorts de guérison des maladies et rappel à la vie lui sont lancés dans un maximum de une heure après la mort.

Vivant sur deux plans différents (normal et matériel positif), les momies ne sont touchables que par des armes magiques qui n'infligent que la moitié des dégâts, toujours arrondis au point inférieur : ainsi, 7 devient 3 et 1 devient 0.



Les momies sont immunisées contre les sorts mentaux, basés sur le froid, la paralysie et le poison. Par contre, elles craignent le feu : on rajoute 1 par dé de feu magique et l'huile cause 1d8 le premier round et le double du résultat le second (par exemple 6, puis 12). Même touchée par une torche, cette créature prend de 1 à 3 points de dégât. L'eau bénite peut lui faire perdre de 2 à 8 points de vie quand elle est touchée.

Le sort de rappel à la vie transforme la momie en guerrier niveau 7 si elle manque sa sauvegarde contre la magie.

SPECTRE

Les spectres sont des créatures qui hantent les endroits désolés et isolés comme des tombeaux et autres donjons. Comme son existence première se situe sur un autre plan (matériel négatif), ces créatures sont très redoutées car chacun de leur toucher provoque la perte de 1 à 8 points de vie ainsi que deux niveaux d'énergie. Leur haine pour les choses vivantes n'a d'égale que celle pour le soleil qui les rend impuissantes. Toute créature ayant perdu des niveaux d'énergie du fait de ce mort-vivant devient un demi-spectre sous contrôle. Ils ont les mêmes résistances aux sorts que les momies, mais le feu ne leur cause pas plus de dégât que la normale. Chaque fiole d'eau bénite frappant un spectre lui fait perdre de 2 à 8 points de dégât, seules les armes magiques peuvent le blesser. Par contre, s'il rate son jet de protection contre la magie, le sort de rappel à la vie le détruit.

APPARITION

Cette créature se trouve principalement sur le plan éthéré. Seuls, des personnages capables d'aller sur ce plan peuvent le combattre et l'attaquer. Sinon, il ne peut se faire blesser que pendant l'unique round de son attaque, par des armes en argent, ou magiques. Il possède une habilité d'ESP permanente qui lui permet de localiser des victimes jusqu'à trente mètres. Une fois repéré, il se matérialise en apparaissant mystérieusement d'un mur, d'un plancher, d'un plafond, surprenant 5 fois sur 6 sa victime. Il profite de cette surprise pour s'approcher de sa victime, ressemblant alors à un squelette vêtu de lambeaux de vêtements, les mains en avant prêtes à se resserrer sur la gorge. Il n'y a pas d'attaque effective, il s'agit simplement d'une suggestion extrêmement forte, si bien que le personnage doit réussir un jet sous intelligence avec 3d6. S'il est réussi, faites croire que l'attaque a échoué et l'apparition redevient éthérée (donc disparaît aux yeux du joueur). Il ne peut attaquer physiquement, mais, si le joueur manque son jet sous intelligence, il doit effectuer un second jet sous constitution avec 3d6. Si le résultat est inférieur à la caractéristique, le personnage fuit, pris de panique, pour 1 à 4 rounds, et peut se faire attaquer de nouveau un peu plus loin. Si le résultat est supérieur ou égal à la condition, le personnage est pris d'une crise cardiaque et meurt instantanément sans autre forme de protection. Si ce mort n'est pas rappelé à la vie avant une heure, il se transformera en une apparition 2 à 8 heures plus tard.

Les apparitions ne peuvent subir d'attaque (arme ou sort) que pendant le round de leur propre attaque. C'est à ce moment que les clercs peuvent tenter de les tourner comme s'ils étaient des spectres (sous réserve de l'initiative et de la présence du clerc). Etant relativement intelligentes, ces créatures attaqueront de préférence les personnages isolés. Ils faut noter qu'ils sont réticents s'il s'agit de s'approcher d'un miroir ou de tout autre objet en argent.

REVENANT

Voici enfin la revanche du joueur qui s'est fait assassiner son personnage. En effet, toute personne décédée dans des circonstances exceptionnelles d'une mort violente peut revenir d'outre-tombe, en tant que revenant, pour assouvir sa vengeance contre le tueur (NDLC : mais alors, si mon perso s'est fait tuer par un autre joueur...?). Il faut pour cela qu'il ait 17, soit en intelligence, soit en sagesse, ainsi que 18 en constitution et que la somme de ses caractéristiques en hit soit supérieure ou égale à 90 (dur dur, quand même !). Lorsque ces conditions sont remplies, il a 5 % de chances de devenir un revenant. C'est peu, mais quand cela arrive, c'est agréable à jouer. C'est le seul mort-vivant animé par sa propre motivation. Son corps est pâle, teint blafard, pommettes cavernueuse, chair froide et moite. Ses yeux sombres, renforcés et largement ouverts, brillent avec une intensité particulière quand il approche de son meurtrier. Une évidente aura de colère, de détermination mais aussi de mélancolie ressort de cette créature. Si les circonstances de sa mort ont rendu le corps "inutilisable", il utilise alors un corps quelconque, fraîchement mort, même de sexe opposé. Ceux qui ont participé au crime verront à la place le corps de leur ancienne

victime. Les animaux fuient cette créature (il doit y avoir une raison), donc penser aux chiens, chats, chevaux, faucons... des joueurs. La procédure de décomposition du corps habité par le revenant est atténuée. Mais, après 3 à 6 mois de renaissance, elle devient plus rapide et l'esprit est forcé de retourner sur le plan d'où il venait.

Voyons un peu les possibilités du revenant. D'abord, il n'est pas foncièrement mauvais puisqu'il devient neutre quel que soit son ancien alignement. Il n'attaquera qu'en légitime défense sur toute personne étrangère à sa mort. Par contre, son but est de venger sa mort en tuant de ses propres mains le tueur et ses associés. Rien ne peut l'arrêter dans sa quête. Il est capable de les localiser quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Il recherche en priorité celui qui l'a tué et s'attaquera aussi à ses associés, s'ils se trouvent avec lui après l'avoir tué. S'ils s'enfuient, il pourra les retrouver de la même manière, les considérant eux aussi comme des tueurs. Il faut considérer que ceux qui ont participé au crime et qui se sont séparés ne seront pas inquiétés dans la mesure où leur aide n'est pas directe. Une fois face à face, il referme les deux mains sur la gorge, causant 2 à 16 points de dégât par round. Rien ne peut délivrer le meurtrier de cette emprise si ce n'est la mort de l'un des deux. Même si le membre est coupé, il continue seul à étrangler et le revenant régénère au rythme de 3 points de vie par round même après sa mort. Il n'utilisera pas d'arme, mais la ruse en sera une efficace. Il peut communiquer en langage neutre et commun, bien que sa voix soit déformée par la détérioration des cordes vocales. Il parlera très peu et seulement dans des circonstances extrêmes, pour lancer ses sorts s'il en possède, uniquement sur le tueur, quel que soit le type du sort. Il aura toujours 8 DV mais gardera ses anciennes capacités (voleur, guerrier, magicien, résistance à la magie...).

Il tentera de regarder sa victime dans les yeux, l'obligeant à un jet de protection contre la magie, ou le paralysant de terreur pour 2 à 8 rounds. Cette capacité n'a d'effet que sur le tueur qui réalise très bien qui est ce mort-vivant et ce qu'il lui veut. S'il rate sa sauvegarde, le toucher est largement facilité et l'étranglement commence aussitôt.

Le seul moyen de se débarrasser efficacement d'un revenant est de le réduire en cendres (dans ce cas, il ne régénère plus). Car il ne peut être ni tourné, ni détruit par les clerks, les symboles, l'eau et autres accessoires bénis. Les armes, même magiques, sont sans effet ainsi que l'acide, le gaz et les sorts de contrôle du corps et de l'esprit. Une fois sa mission accomplie, il se désintègre et ne revient plus, son âme reposant désormais en paix.

VAMPIRE

C'est l'un des plus craints et des plus connus des morts-vivants. Il doit habiter dans un lieu souterrain, ou dans un cercueil ou sarcophage le jour, car la lumière du soleil lui est néfaste et c'est du contact avec sa tombe qu'il tire ses pouvoirs. Par contre, le soir et la nuit, il erre à la recherche de victimes (on l'appelle aussi le rôdeur des nuits). Il peut faire venir dix à cent rats ou chauve-souris en intérieur pour l'aider (comme s'il en avait besoin !). Cela crée la confusion, une vision réduite et empêche

les attaques (surtout pour les lanceurs de sorts). En extérieur, il se fait accompagner de 3 à 18 loups. Ces créatures arrivent 2 à 12 rounds après avoir été invoquées. Ayant une force de 18/76, il attaque en touchant ses victimes (+ 2 au toucher), causant de 5 à 10 points de dégât et prenant ainsi deux niveaux d'énergie. Son regard oblige à un jet de protection à - 2 contre la magie, sinon on est charmé comme par le sort. Tout humain ou humanoïde ayant perdu tous ses niveaux d'énergie devient un demi-vampire sous le contrôle du premier. Par contre, il n'a que la moitié des niveaux de son ancien métier. Par exemple, un cleric niveau 6 tué par un vampire devient un vampire à 4 DV - cleric niveau 3. Cette transformation a lieu un jour après que le personnage ait été enterré. Si le maître est tué, ils sont alors libres et gagneront des niveaux d'énergie (en les prenant à d'autres) pour devenir des vampires classiques et les points d'expérience ainsi gagnés leur permettront de retrouver le niveau de leur ancien métier (dans l'exemple, cleric 6). Ils pourront alors être les maîtres de vampires mineurs.

Les vampires ne sont blessés que par des armes magiques (car ils existent sur deux plans différents, matériel et matériel négatif). Ils sont immunisés contre les sorts particuliers aux morts-vivants ainsi que contre le poison et la paralysie. Ils ne prennent que la moitié des dégâts sur le froid et l'électricité. Par contre, ils craignent le feu, alors pensez à leur trouver un anneau de résistance au feu pour corser le jeu... Ils régénèrent 5 points de vie par round et l'eau bénite fait des dégâts normaux. Ils peuvent assumer une forme gazeuse à volonté (pourquoi s'en priveraient-ils ?) et se transformer en chauve-souris quand bon leur semble. Le vampire recule devant de l'ail, un miroir, une croix ou un symbole de religion bonne et loyale (quel que soit son passé religieux durant son existence humaine), si ces objets sont brandis courageusement (pas au fond d'une poche ou accrochés à la ceinture !). Aucun d'eux ne le blesse ou ne le fait fuir, il hésite simplement pour 1 à 4 rounds et se débrouille pour que l'objet ne soit plus entre lui et sa victime potentielle. Il peut ordonner aux animaux qui l'aident d'aller enlever cet objet, gardant ainsi toute son attention pour la suite du combat. Dans le cas de l'ail, après quelques hésitations, il attaque purement et simplement.



"Les bras m'en tombent..."

S'il se sent gravement blessé, il ne prendra pas de risques, assumera une forme gazeuse pour régénérer tranquillement dans un coin avant de revenir à l'attaque. La guerre d'usure est idéale pour lui, car, au bout d'un moment, les sorts (et les niveaux) manqueront dans le groupe d'aventuriers. Un vampire au maximum des points de vie (soit 67 PV), qui n'en a plus qu'un seul, n'a besoin que de 22 rounds pour être en pleine forme.

Si jamais, ayant sous-estimé l'opposition, il tombe à 0 PV, alors il se transforme automatiquement en forme gazeuse et doit regagner son cercueil en moins de deux heures pour s'y reposer 8 heures afin de reformer un corps solide.

Pour le tuer, plusieurs moyens : l'empêcher de regagner son cercueil en deux heures ; l'exposer au soleil pendant dix minutes ; l'immerger dans de l'eau courante pendant 3 rounds (il perd un tiers de ses points de vie pendant un round d'immersion) ; lui planter un pieu en bois dans le cœur, mais si le pieu est enlevé il régénère, donc il faut le "finir" en le décapitant et en lui remplissant la bouche avec des hosties.

Il faut noter qu'il existe une autre variété de vampire, ceux de l'Est, qui sont invisibles (voir les avantages), mais ils ne peuvent ni charmer, ni prendre la forme gazeuse.

GUERRIER SQUELETTE (skeleton warrior)

Cette créature ressemble un peu à uneliche. Elle a l'apparence d'un squelette harnaché comme un puissant guerrier (armure, espadon...), et revêtu de riches habits souvent décolorés ou pourris. Ces seigneurs morts-vivants sont d'anciens guerriers de niveau 10 à 15, réduits à un état semblable aux lichés par un puissant demi-dieu mauvais qui piègea leur âme dans un cercle d'or. Il conserve ses anciennes possibilités (pouvoirs psioniques, maîtrise des armes...). Par contre, sous sa forme de mort-vivant, il attaque à + 3 au toucher, quelles que soient son ancienne force, et l'arme utilisée qui ne sera pas obligatoirement magique. Il ne pourra être blessé que par des armes magiques et aura 90 % de résistance à la magie. Les clerks n'ont aucune chance de le tourner. Toute créature ou personnage de moins de 5 DV apercevant un guerrier squelette fuit, complètement paniqué (pas de sauvegarde). Son but est de retrouver le cercle contenant son âme pour la récupérer et reposer en paix. En effet, une fois le cercle en sa possession, il meurt et disparaît pour ne plus jamais revenir et le cercle d'or tombe en poussière sans valeur. Toute personne possédant un cercle peut contrôler le guerrier squelette dont l'âme est emprisonnée, jusqu'à 80 m. Il suffit de le poser sur la tête nue (sans casque ni rien d'autre) sinon aucun contrôle n'est possible et on s'attire seulement la colère du guerrier voulant récupérer son âme. Quand une personne le contrôle, elle peut voir par les yeux du guerrier squelette, le faire combattre, chercher quelque chose etc. Mais cette personne doit se concentrer fortement et ne peut ni se déplacer, ni lancer des sorts, ni faire autre chose. Quand elle interrompt sa domination, elle peut alors faire ce qu'elle veut, mais le mort-vivant restera passif, pas de vue possible non plus. Le contrôle est stoppé si le cercle quitte la tête,

s'il est perdu (volontairement ou non), si la distance est trop grande. Dans ces cas, le guerrier squelette cesse immédiatement de faire ce qu'on lui a demandé pour aller détruire son dernier "contrôleur". Rien ne peut l'en empêcher et il se déplacera au double de la normale. Seule la personne avec son cercle sur la tête peut le reconstruire et lui donner de nouveaux ordres. Donc, quand on commence à jouer à ce jeu, il vaut mieux garder en permanence le cercle sur la tête. Chaque rupture se passe de la même manière.

Quand un joueur entre en possession d'un cercle pour la première fois, et en particulier lorsqu'il n'en connaît pas la signification, il se fera traquer par le mort-vivant qui cherchera à le récupérer. Pour établir le contrôle, il faudra qu'il le pose sur sa tête, voir le mort-vivant qui force pour le détruire, et se concentrer fortement, donc sans mouvement, ni autre activité. Le joueur devra être téméraire et cette difficulté a aussi comme finalité de limiter aux joueurs cette aide relativement puissante.

FANTOME (ghost)

Il s'agit d'esprits d'humains mauvais, qui ont fait preuve d'une telle méchanceté au cours de leur existence, qu'au moment de leur mort ils ont été obligés d'être des morts-vivants en tant que fantômes. Ils se promènent dans des endroits sombres, ou dans le pays, la nuit. On les rencontre habituellement sur le plan éthéré, mais ces créatures non corporelles peuvent être vues par toute personne hors de ce plan. Ils haïssent la bonté et la vie et ne pensent qu'à retirer la vie, surtout aux humains. Le fantôme a une telle puissance que sa simple vue oblige la personne à effectuer un jet de protection contre la magie, sauf les clercs de niveau 7 et plus et les créatures ayant 9 DV ou plus, qui ajoutent + 2 à leur sauvegarde. Si ce jet est raté, la personne vieillit de dix ans et part pour une fuite panique de 2 à 12 tours. La première attaque d'un fantôme est une métempyscose sur toute personne à moins de 20 m (magic jar, voir le sort). Ainsi, il se sert de cette victime pour attaquer le groupe. Restant sous forme éthérée, il ne peut subir d'attaque que de personnage dans le même état (sa classe d'armure est alors 8), ou par des moyens télépathiques. Si cette attaque ne fonctionne pas, la personne ayant réussi sa sauvegarde, il s'opère une semi-matérialisation (CA 0) qui lui permet d'attaquer en touchant sa victime, la vieillissant de 10 à 40 ans (dommage pour les humains !). Dans cet état, il peut être blessé par des armes en argent (moitié des dégâts), ou des armes magiques. Mais seuls les sorts lancés par des créatures éthérées peuvent l'affecter. Toute personne (humains, nains, elfes, gnomes, petites gens ou autres) tuée par un fantôme est désormais morte pour toujours.

DEMILICHE (demilich)

Il ne faut pas se méprendre sur le terme demiliche, ce n'est pas une liche de moindre puissance mais l'esprit d'une liche morte (voir liche). Les restes du corps de la liche, un crâne qui contient quelques pierres dans les orbites ou à la place des dents, quelques os et beaucoup de poussière sont l'apparence de la demiliche. Quand quelqu'un pénètre dans l'endroit où repose le corps de la liche, la poussière se met à tourbillonner pour ressembler à une forme humaine. Cette forme avance et menace sans blesser (25 % des cas) et, si on ne lui prête aucune attention, elle se dis-

sipe en 3 rounds. Mais, trois fois sur quatre, cette forme a les pouvoirs d'une âme en peine (voir celle-ci) sans les pertes de niveau, et attaque réellement. Toute attaque physique redonne un facteur d'énergie à la forme, les attaques par sort en donnent un par niveau de sort. La créature ne peut être blessée mais fera semblant d'encaisser les coups, pour que les aventuriers continuent. En effet, si la demiliche gagne 50 facteurs d'énergie, la forme se transforme en fantôme (voir celui-ci) contrôlé par la demiliche et attaque aussitôt.

Là encore, la forme vacille sous les coups, tombe à la renverse quand elle est touchée et se relève comme si elle subissait des dommages. Si on la laisse tranquille, les facteurs d'énergie diminuent au rythme d'un par jour jusqu'à épuisement. Il est donc possible de rencontrer une demiliche dans sa manifestation de fantôme sans avoir assisté à celle d'âme en peine.

Ces formes (âme en peine et ghost) ne peuvent être tournées par des clercs ni réellement blessées, car elles n'ont pas de points de vie, mais des facteurs d'énergie sans cesse croissants. Ce ne sont que les attaques mineures de la demiliche. Son attaque principale a lieu dès qu'un personnage inconscient va toucher le crâne pour une raison quelconque. En plus de l'attaque en tant qu'âme en peine ou fantôme, le crâne s'élève en l'air et fixe le personnage le plus puissant (habituellement dans l'ordre suivant : magicien, guerrier, clerc, voleur) et pousse un hurlement terrible équivalent à un rayon de mort. Toutes les créatures dans un rayon de six mètres doivent réussir leur sauvegarde contre les sorts ou mourir instantanément pour toujours (pas de rappel à la vie ni de résurrection possibles). Le round suivant, le crâne produit une nouvelle attaque, toujours en supplément. A la place du cri, elle utilise une de ses pierres, elle en possède de 5 à 8, pour prendre l'âme d'un personnage présent afin de l'enfermer dans le joyau. Chaque pierre peut contenir une seule âme, la prise est instantanée. Elle choisit de préférence celle de l'intrus le plus fort spirituellement. Le corps du personnage s'écroule aussitôt et se réduit en poussière en un seul round. L'attaque est irrésistible, et il n'y a aucune sauvegarde possible. Le crâne se repose alors, rassasié, mais si on le retouche, il recommence cri et prise d'âme dans une autre pierre tant qu'il en reste des vides. Quand il n'a plus de possibilités avec les pierres, il crie et lance une puissante malédiction sur les personnages restant, comme : se faire toujours toucher lors d'un combat, ne plus avoir droit au jet de protection, perdre toujours les trésors trouvés et ne jamais gagner de points d'expérience pour eux, annuler la magie des objets tant qu'ils les possèdent, se faire toujours repérer quelles que soient les circonstances et les protections... Ces malédiction pourront être retirées par le sort de clerc *désenvoûtement*, mais le personnage perdra définitivement un point de charisme pour chaque sort de ce type lancé sur lui (ces points peuvent être regagnés par la magie). L'amulette de protection vitale empêche la demiliche de prendre l'âme, car elle sera protégée dans l'amulette (voir guide du maître p 133), mais le corps tombera, sans vie.

Pour exterminer ce mort-vivant, il faut détruire le crâne de la manière suivante (Il peut encaisser 50 points de dégât et a une classe d'armure de - 6).

- Un sort d'oubli oblige le crâne à retom-

ber sans crier ou sans prendre d'âme. Le sort d'exorcisme a le même effet.

- Le sort de dissipation du mal lui fait perdre de 5 à 8 points de vie.

- Le sort de fracassement lui enlève de 3 à 18 points de vie.

- Le sort de parole sacrée lui enlève de 5 à 30 points de vie.

- Le sort de mot de Pouvoir : "Mort", lancé par un magicien sous forme éthérée ou astrale le détruit (il faut trouver un magicien de 18^e niveau qui a ce sort, et qui se soit embarqué dans une telle aventure !).

- Tout guerrier, ranger, cavalier ou barbare (de niveau 10 ou moins) possédant une lame vorpale, une lame d'acuité ou une épée + 5 inflige des dégâts normaux s'il réussit à le blesser.

- Un paladin avec une lame vorpale ou une arme + 4 inflige aussi des dégâts normaux quand il touche.

- Tout autre personnage possédant une arme + 4 ou une masse de disruption, qui réussit à blesser le crâne, ne lui inflige qu'un seul point de dégât par coup porté.

Si la demiliche est détruite, ses manifestations humanoïdes le sont aussi. Le MJ devra alors effectuer des jets de protection contre les sorts pour chaque pierre contenant une âme. S'il est raté, elle ne contient plus rien, ce qui signifie que la demiliche a dévoré cette vie avant de mourir, sinon chaque pierre utilisée contiendra une faible lueur interne. Avec l'aide d'une gemme de vision, les sorts de vision réelle (clerc ou illusionniste), un minuscule visage apparaît à l'intérieur. L'âme peut être libérée en brisant la pierre mais il faut un corps matériel (et non à l'état de poussière), sans âme, ou un clone prêt à la recevoir. Enfin, avant de quitter ces lieux où vous vous êtes faits décimer, n'oubliez pas de détruire les restes du crâne, la poussière, etc, avec de l'eau bénite, sous peine de permettre à la demiliche de se reformer en 1 à 10 jours.

LICHE (lich)

La liche qui est connue pour être le plus puissant des morts-vivants semble se faire dépasser par la demiliche. Il faut noter que le jeu de la demiliche est relativement stéréotypé alors que celui de la liche est ouvert, divers et dépend beaucoup de l'habileté et de la préparation du MJ. Une liche, c'est un ancien humain puissant, clerc ou magicien, mauvais en général; qui a réussi à préserver sa force vitale après la mort. Elle existe donc par sa propre volonté et passe ainsi d'une existence réelle à une existence sans vie. Elle se maintient dans cet état par des conjurations, des enchantements et autres objets. Elle a toujours la possibilité d'utiliser les sorts qui étaient les siens au cours de son ancienne vie. C'est là toute la finesse de son jeu, car le personnage doit avoir atteint au moins le 18^e niveau pour se transformer en liche, donc il peut posséder tous les sorts jusqu'au 9^e niveau. Il faudra donc les choisir, noter ceux qu'elle prend en tête, sachant qu'elle a 19 ou 20 en intelligence et en connaissant bien ses possibilités et résistances (voir plus loin).

En fin de compte, cette force vitale décline lentement et après des siècles sous forme de liche, elle tombe en décadence et son esprit erre dans des plans inconnus des plus sages d'entre les sages. C'est alors une demiliche. Durant cette vie de liche, elle habite le plus souvent dans des chambres cachées d'un repaire situé dans une zone isolée (sur une île minuscule par exemple). Ce repaire est souvent un vaste labyrinthe souterrain qui lui permet d'utili-

ser au mieux ses possibilités. La construction sera toujours en pierre, très solide et très sombre.

La liche ressemble à un être squelettique, avec les pommettes sombres, des vêtements souvent décomposés mais non moins riches, sans armure faisant penser à d'autres morts-vivants du même style. Par contre, à la place des yeux, luisent deux petites lumières. Elle est souvent encapuchonnée pour se protéger d'une éventuelle lumière. Malgré le peu de protection qu'elle semble avoir, sa classe d'armure est de 0 (plate + 1, bouclier + 1). Ses dés de vie sont tirés sur des d8. Les liches ne sont pas affectés par les sorts ou les attaques suivants : outre charme et sommeil, affaiblissements, métamorphoses, froid, électricité, aliénation, sorts ou symboles de mort. Toute créature de moins de 5 DV (personnage ou monstre) fuit, paniquée, à la seule vue d'une liche. Donc, seules les créatures de 6 DV ou plus sont capables de la blesser à condition d'avoir des aptitudes issues de la magie, car seules les attaques magiques affectent les liches. En plus des possibilités de sorts, elle attaque par simple toucher, toucher si glacial qu'il inflige d10 points de dégât et oblige à un jet de protection contre la paralysation pour ne pas devenir figé et sans utilité pour la suite du combat.

Voilà bouclé le tour des morts-vivants dans AD&D. Il est certain que l'on aurait pu en ajouter d'autres, mais il faut savoir se donner des limites. Surtout que rien n'empêche d'"arranger" un peu vos morts-vivants suivant vos désirs et les exigences de vos scénarios. Par exemple mettre des squelettes avec 4 DV au lieu de mettre des nécrophages, le but de ces monstres étant de garder un trésor mineur dans un scénario pour niveau 4-5. Il faut toujours garder le difficile équilibre entre puissance des monstres, possibilités des joueurs, trésor trouvé et intérêt du jeu. Méfiez-vous du raisonnement suivant : le cleric les tourne automatiquement donc j'en mets 20 pour qu'il en reste quelques-uns. En effet, s'il n'en fait fuir qu'un, la partie de rigolade peut quelquefois devenir insurmontable. C'est la préparation et la prestation du MJ qui rendront agréables les rencontres avec ces séduisantes créatures, faciles à caser dans tous les donjons souterrains, aides efficaces des forces du mal et gardiennes séculaires des trésors oubliés.

Bien sûr, il reste des points obscurs sur les morts-vivants : savent-ils nager ? Sont-ils de bons cavaliers ? Savent-ils préparer des pièges ? Utilisent-ils des objets magiques ? Pensez-y, ils peuvent en avoir dans leur trésor. Bien d'autres questions peuvent se poser. N'hésitez pas à prendre la plume. Pour ma part, je retourne à mes expériences et mes recherches pour concocter des morts-vivants originaux.

PENANGGALAN

Pour bien jouer ce mort-vivant, il faut une bonne réflexion préalable du MD ainsi qu'une bonne préparation des lieux et des actions visant à détruire le groupe. Le jour, la créature ressemble à une femme attirante d'une classe quelconque, la femme qu'elle était avant sa mort. Elle combat de la même manière qu'auparavant, avec la même arme, la même table d'attaque. Elle garde aussi ses éventuelles capacités de voleur, les mêmes points de vie, emploie les mêmes sorts, sauf dans le cas où elle aurait été prêtresse bonne, car elle ne peut utiliser de sort bénéfique. Un sort de détec-



tion d'alignement révélera son ancien alignement, pourquoi pas bon et loyal ! Elle cherche à fraterniser avec le groupe, elle s'y joint et montre qu'elle sait se rendre très utile, le guidant jusqu'à un trésor du donjon où elle erre, prévenant de pièges, de dangers. Mais elle commettra des erreurs volontaires, ou fera semblant d'ignorer certains détails afin de ne pas être suspectée. Elle aura toujours des raisons plausibles concernant ses connaissances du donjon. Elle les accompagnera même hors du donjon, mais ne passera jamais la nuit avec eux, trouvant une bonne excuse. En effet, au crépuscule, elle se rend dans un de ses six ou sept repaires secrets qui sont répartis à différents endroits. La nuit, elle prend sa forme de mort-vivant, sous l'apparence écoeurante d'une tête de femme vampire avec un reste d'entrailles qui s'est séparé verticalement du corps qu'elle occupait. Elle peut ainsi voler (manœuvrabilité D) vers ses victimes préférées, enfants, femmes enceintes, pour y festoyer de sang chaud. Si elle n'en trouve pas, elle choisira de préférence une femme ou une personne susceptible d'être hypnotisée facilement, délaissant les non-humains (ouf !). Elle a des pouvoirs redoutés.

Toute personne témoin de la scène du détachement doit se sauvegarder contre la magie ou mourir immédiatement. Si le jet est réussi, il sera atteint de débilite mentale (ce qui n'est guère mieux, surtout pour les lanceurs de sorts !). Si quelqu'un voit ensuite, la tête et les entrailles, il doit réussir un jet de protection contre la peur, ou fuir, terrorisé. La penanggalan cherche alors à hypnotiser sa victime qui a droit à un jet à - 3 contre la magie. S'il est réussi, la personne sera toujours immunisée et capable de reconnaître le monstre, quel que soit son déguisement. La penanggalan fuit alors pour rechercher une autre victime. C'est pourquoi elle cherchera toujours des victimes endormies qui ne pourront pas la reconnaître en cas d'échec de son pouvoir hypnotique. Si le personnage endormi est hypnotisé, il est sous son contrôle. Alors, elle se nourrira, par deux trous au niveau de la gorge, toute la nuit. La victime perdra alors de 1 à 6 points de vie ainsi qu'un point de force et un de constitution. La victime ne se souviendra de rien, si ce n'est d'un vague morceau de rêve. Le lendemain, la penanggalan choisira la même victime si elle est toujours vivante. Avant de se nourrir, elle devra renouveler son hypnotisme. La victime se sauvegardera à - 4 sur le dé, le jour suivant à - 5 etc. Si à un moment, la victime réussit son jet de protection, on recommencera à - 3. Si, durant ce temps, la victime tente d'éviter la venue de la penanggalan, alors que rien ne le lui fait supposer, elle perdra un point

de vie, de force et de constitution par nuit, comme si la créature venait, une sorte de malédiction pour mauvaise conduite ! Cela durera jusqu'à la mort du personnage ou jusqu'à ce qu'il reçoive le sort de dissipation du mal.

Tous les points perdus ne sont pas récupérables par les sorts de soin, de guérison et même de restauration. Ces sorts fonctionnent après une dissipation du mal, mais les points de force et de constitution ne se retrouveront qu'au rythme de un par semaine, un par jour pour les points de vie. Si un homme ou une femme est tué par cette créature, il tombe inanimé. Un sort de rappel à la vie peut être tenté avec une résistance aux traumatismes réduite de moitié. Si c'est un échec, alors il n'y a plus d'autres tentatives possibles, donc plus d'espoir. De plus, dans le cas d'une femme, dans les trois jours elle se transformera en Penanggalan (trois jours après sa mort). Si le sort a échoué, le processus sera inexorable. Le nouveau mort-vivant ne sera pas sous le contrôle du précédent. Si le sort de rappel à la vie avec la résistance aux traumatismes réussit, la personne retournera à la normale (points de vie, force, constitution) après deux mois de repos complet et de récupération. Elle sera désormais immunisée contre de nouvelles attaques de cette créature.

Elle sera toujours de retour avant l'aube car un rayon de soleil sur la tête détachée a pour effet de la paralyser et de la laisser inerte jusqu'au crépuscule. De toute manière, la réunification doit s'effectuer dans un maximum de 7 heures sinon corps et tête se décomposent et la force mauvaise qui l'habitait retourne aux enfers (voici un bon moyen de s'en débarrasser).

La tête possède 4 DV moins les quelques coups qu'elle aurait pu prendre de jour ou de nuit (c'est au MD de tenir les comptes). Sous sa forme humaine, elle n'est pas affectée par les symboles bénis, les sorts de contrôle de l'esprit, et ne peut être tournée. Sous sa forme de mort-vivant, les sorts de contrôle du corps et de l'esprit n'ont aucun effet, mais elle peut être tournée comme une âme en peine. Dans ce cas, elle retourne à un de ses repaires et ne revient plus cette nuit-là. Si la lettre D figure dans la table (Dragon Radioux n° 12), la créature est alors détruite. Il faut noter qu'un symbole béni tendu fait faire un léger recul mais ne l'affecte pas.

Elle subit les dégâts normaux de toutes les armes. Elle peut attaquer dans ses deux formes par une morsure qui cause 6 points de dégât, mais ne l'utilisera qu'exceptionnellement sous forme humaine, craignant de faire planer des doutes sur sa vraie nature. En tant que mort-vivant, les sucs digestifs mélangés au sang qui ruissellent des entrailles bouillonnent au contact de la peau, créant une plaie douloureuse (d4 de dégât). Elles s'évaporent en un round. Une fois sorties, les entrailles gonflent (qu'elle se soit nourrie ou pas) et ne reprendront une taille normale, pour rentrer dans le corps, qu'après avoir trempé une heure dans une vasque de vinaigre, que la créature possède toujours dans un coin bien secret. C'est une possibilité de la détecter, à cause de cette odeur. Là encore, il faudra trouver une excuse à la présence de ce bac que la penanggalan se refusera de renverser par exemple. Le jeu de ce monstre peut être très intéressant pour le MD s'il a fait l'objet d'une bonne préparation - et peut-être un peu moins pour les joueurs.

NOUVELLE INEDITE

L'EMVNER qnd DECOR

L'enseigne du crapaud assoiffé encore toute dégoulinante de pluie faisait doucement tinter ses chaînes, balancée par un petit vent glacé de fin d'automne.

A la fenêtre, préoccupé, un homme observait la route. Il était gros, la fonction créant l'organe, et portait un tablier de cuir qui recouvrait à grand-peine le dixième de sa surface abdominale. Dans sa main gauche se trouvait un gobelet de terre cuite, tandis qu'à sa droite une cruche des Danaïdes crachait goulée sur goulée dans celui-là.

L'intérieur de la pièce était la classique salle d'auberge que connaissent tous les aventuriers. Au fond à droite, l'escalier de bois aux marches grinçantes menait aux chambres. Assise sur une marche, une jeune prostituée tricotoit.

A gauche, on trouvait la porte des cuisines et des appartements de l'aubergiste. Nulles délicates effluves n'en provenaient. Un cuisinot se tenait dans l'entrebâillement, l'autre étant accoudé contre le mur. Tous deux discutaient des choses culinaires.

Plus en avant étaient les tables : circulaires, carrées, rectangulaires... on en trouvait de tous les types, et tous les types d'hommes s'y trouvaient... rectangulaires, carrés, circulaires.

A une table ronde, des joueurs de carte discutaient, jeux sur le tapis, attendant la

venue du partenaire manquant. Les jeux truqués étaient renversés au milieu des fausses pièces.

A une table à la forme indéfinissable, un ivrogne regardait le jour finir, se demandant s'il aurait assez de vin pour tenir jusqu'à leur arrivée. Un marchand de cartes au trésor discutait avec un recéleur. Un vendeur de faux objets magiques s'extasiait devant l'ingéniosité du représentant de la guilde des voleurs.

L'assassin expliquait à sa victime la façon selon laquelle il allait procéder.

L'assassin expliquait avec force détails à sa victime de quelle façon il allait procéder et les raisons politiques qui avaient amené ce meurtre. La victime, intéressée, posait des questions, et offrit un verre de liqueur ambrée à son interlocuteur, en attendant...

Soudainement, l'œil jaune et injecté de sang de l'aubergiste se fit plus joyeux, bondissant d'un coin à l'autre de sa cavité orbitale, virevoltant sur lui-même et faisant presque tout le tour de la pièce. Il s'arrêta face à l'assistance, et l'aubergiste, fou de joie, s'esclaffa :

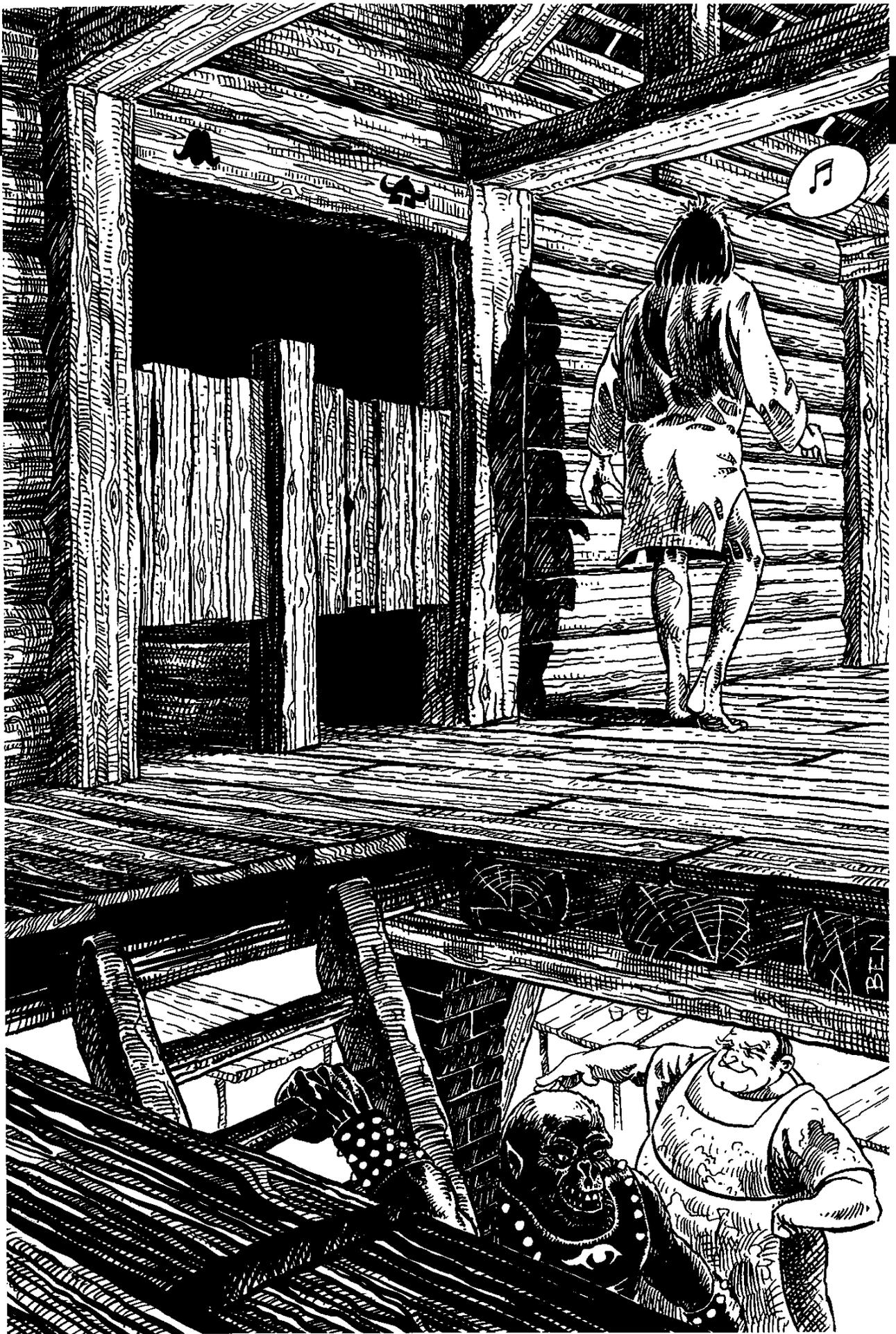
"Les voilà, les voilà, làlàlà, lalalère, troudilalala !"

La légère masse de l'aubergiste dansant une gigue sur la table devait être un reflet assez fidèle de l'ère des Dinosaures et de ses étranges spectacles.

Dès que le gros bonhomme avait annoncé leur arrivée, tout le monde s'était mis en branle. Les jeunes serveurs avaient amené en courant le chevreuil froid mais déjà carbonisé pour le mettre au-dessus du feu de la grande cheminée. D'autres étaient occu-

pés à enfumer la pièce. La prostituée jeta son tricot dans un coin, dégraffa un peu plus son corsage, prit des poses avantageuses, et gratifia l'assemblée de son plus charmant sourire. L'ivrogne, lui, s'affala sur la table en chantant des chansons paillardes entrecoupées de hoquets brutaux, de violentes éructations par tous les orifices de sa personne. L'assassin mit en place sa victime tout en finissant de siroter son verre de liqueur. Le voleur vidait consciencieusement les caisses de l'aubergiste.

Mais tous avaient les yeux rivés sur la porte de l'auberge qui laissait entrer le groupe d'aventuriers.



"Ah, mon brave Tar-hâd ! Quel plaisir de retrouver cette bonne vieille auberge, comme ça entre deux modules !"

L'homme qui prononçait ces mots était Dindae le Dunedain, parfois appelé Knut le méchant. C'était un des pires voleurs, un des pires gredins, un pervers croisé d'un sadique, mais, après tout, un type doté d'un sérieux sens de l'humour. En disant cela, il vit... et monta l'escalier avec elle.

Derrière lui venait Tar-hâd, le magicien du groupe, sous la protection du passablement-vénéré Dé-émeux (car les magiciens de bas niveau sont suffisamment rares pour qu'on ne les dégoûte pas de leur rôle), et qui, attiré par les vociférations infernales de l'ivrogne s'en vint s'asseoir à côté de lui, sortant des plis de sa robe un vin d'Alqualönde des plus fameux.

Rodrigue, le paladin, scrutait la salle du regard, une bourse à la main. Job le mendiant, les béquilles sous le bras, vint se

planter dans son champ de vision, découvrant ses chicots dans un rictus simiesque. Rodrigue, satisfait, lui glissa la bourse dans la main avec deux mots de réconfort.

Rogar, le prêtre, et De cuche, le guerrier à lunettes, firent à leur tour leur entrée. Le premier se dirigea vers une table vide et commanda le chevreuil et du vin. De cuche s'en vint à la table des joueurs de carte, s'allégeant ainsi considérablement de son surplus de pièces, d'objets magiques et autres bricoles encombrantes.

Les aventuriers se retrouvèrent à table, l'assassin fit son ouvrage lorsque l'on attaqua le deuxième cuissot. Le voleur tenta d'œuvrer sur Rogar et repartit aveugle sous une bordée de jurons ecclésiastiques... Enfin, Dindae les rejoignit sur la troisième cruche de vin.

Défilèrent alors marchands de cartes, recelleurs, joueurs de tarot, vendeurs d'objets fabuleux... sous le regard totalement indifférent des aventuriers.

En effet, Tar-hâd avait appris de l'ivrogne le lieu et l'histoire du prochain module.

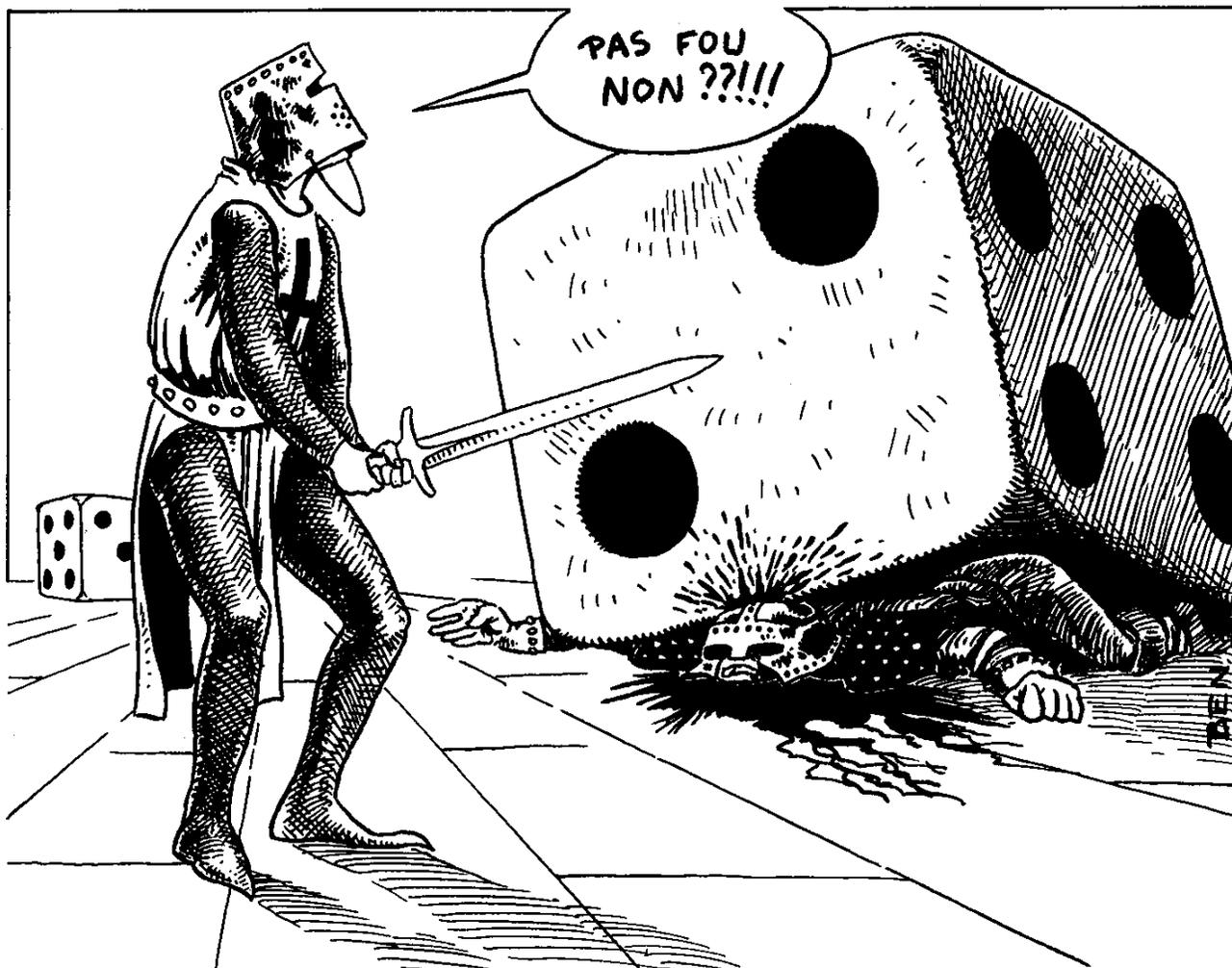
Concluant leurs bavardages par de longs bâillements aux effluves de vin, Dindae mit tout le monde d'accord en tapotant la partie charnue de la serveuse et en clamant "au pieu !"

Les aventuriers défilèrent tous dans l'escalier, gagnant leurs chambres respectives.

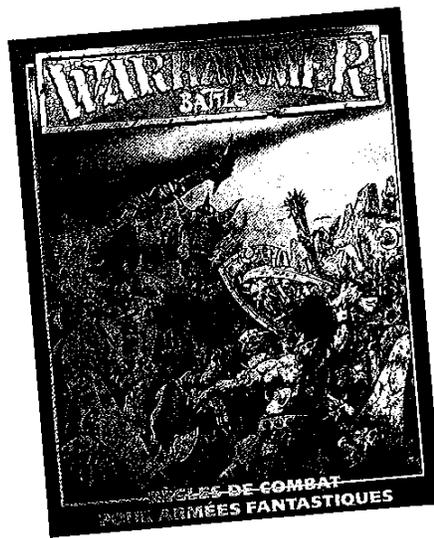
Le rituel nocturne des aventuriers fut bien sûr observé : le coffre devant la porte avec un objet en équilibre dessus, l'armoire devant la fenêtre, l'épée sous l'oreiller.

En bas, l'aubergiste écouta avec émotion les préparatifs nocturnes et, tout attendri, alla ouvrir la porte de sa cave et faire sortir les orcs. Plein d'un amour tout paternel, il leur dit : "ne les frappez pas trop, demain ils ont un module difficile..."

Derhelm le chroniqueur



COUP D'ŒIL



VITRINES

AGMAT-CITADEL WARHAMMER BATTLE

L'année 1987 a vu le développement considérable de l'intérêt des joueurs pour le jeu "avec figurines" et surtout pour le jeu médiéval fantastique, particulièrement spectaculaire : régiments d'Orcs face à des compagnies d'Elfes noirs, le tout survolé par un Dragon Rouge vindicatif, et dominé par un sorcier impressionnant, lançant ses sorts tous azimuts ! La traduction par Agmat du Warhammer battle, l'un des systèmes de jeu les plus utilisés, devrait entraîner une croissance "en flèche" du nombre d'adeptes des batailles rangées sur table, au cours, ou indépendamment d'un scénario de JDR classique. D'autant plus que le travail de traduction est bien fait, et que la version française n'a rien à envier à sa cousine britannique : une boîte ultra-robuste (à ce niveau, le "standard" Games Workshop, devrait faire référence), avec une illustration superbe, et trois livrets de 48, 56, et 64 pages, chacun avec un dessin quadri différent. Sont ainsi traités : les règles du combat dans le livre 1, un système de magie complet, et un scénario "Sven le Magnifique", dans le livre 2, et pour terminer un bestiaire conséquent dans le livre 3. A première lecture, la traduction, oeuvre d'Alain Boisseau, semble tout à fait correcte. Nous aurons l'occasion d'en reparler plus en détail dans notre rubrique "figurines". A quand la traduction du Warhammer R.P.G. ?

JEUX DESCARTES

LEGENDES DE LA VALLEE DES ROIS

Victime de quelques retards de dernière minute, ce jeu que nous vous avons présenté en avant-première dans le numéro 12, est maintenant disponible dans tous les magasins. L'équipe de Légendes se structure et se développe, et un suivi particulièrement efficace de la collection devrait être assuré en 1988.

STARWARS (en français !) Autre nouveauté chez Descartes, et l'on peut dire que les choses n'ont pas traîné puisque l'édition originale n'est apparue dans la plupart des magasins qu'au mois de Décembre. Vous pourrez jouer à la Guerre des Etoiles en français dans le texte, fin janvier, nous annonçons l'éditeur, et... vous ne serez pas déçus !

ROBERT LAFFONT

EMPIRE GALACTIQUE, "VERSION POCHE"

Nouvelle présentation pour le jeu de François NEDELEC, Empire Galactique : et cette fois sous forme de Livre de poche, destiné à une distribution large et massive auprès du Grand Public. Quatre premiers volumes sont disponibles. Le tome I de la première édition (Empire Galactique) a été scindé en deux livres, intitulés respectivement "Le livre du Maître de jeu" et "Le livre du Rôle". Le second tome (Frontières de l'Empire) est éclaté en scénarios distincts. Les deux premiers réédités sont "le cas de l'ambassadeur trop bien protégé" (notre préféré) et "L'Astéroïde". Les quatre volumes ont une couverture originale de Manchu. Notons à ce propos, qu'à notre avis ce sont les illustrations intérieures qui ont le plus perdu en qualité par rapport à l'édition originale. Il est possible d'acquiescer chaque livre de poche individuellement (l'achat des deux premiers ensemble paraît cependant indispensable pour avoir la règle complète). Une présentation "prête à jouer" vous est proposée également. Pour 145 f (prix conseillé), vous pouvez acquiescer les deux livres de règles, le scénario "l'Astéroïde", un paravent extrêmement rigide (c'est lui qui tient lieu de boîte, protégé par un étui plastique) et très bien conçu, un bloc de 50 feuilles de perso format poche, et plusieurs planches de plans et de croquis, grand format (de bien meilleure qualité que les dessins intérieurs). L'ensemble, rap-

port qualité prix notamment, est fort attrayant, et devrait donner un nouveau coup de pouce à notre jeu S.F. made in France.

ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE TOMES I ET II

Ceux qui reprochaient à Empire Galactique son côté trop "rapide", trop "superficiel", et l'absence de certains points de règles importants, devraient être quasiment comblés par la sortie de l'Encyclopédie. Un bel ouvrage, dans l'ensemble, avec des illustrations et une présentation de haute qualité, et nous ne pouvons que féliciter son auteur. Peu de joueurs actuellement, si l'on en croit notre sondage, jouent fréquemment aux jeux de S.F. et l'immensité intergalactique est loin d'être exploitée comme elle le devrait par les auteurs de scénarios. Une initiative comme celle de l'Encyclopédie devrait bousculer le cours des événements. L'utilisation de cet ouvrage vous permettra de donner plus de relief et plus de crédibilité, bref une "toile de fond" plus conséquente à vos aventures. Un seul reproche, à l'éditeur, et non à l'auteur : il est dommage que trois formats différents aient été adoptés pour la présentation de la collection, cela nuit à son unité (non que la standardisation TSR soit indispensable, mais quand même !). Nous retrouverons "L'Empire" et son "Encyclopédie" dans l'un des prochains pavés SF du Dragon Radieux.

SIROZ PRODUCTIONS

ZONE QUEST - Une campagne pour "Zone"

Nous vous avons déjà présenté "Zone" en banc d'essai dans notre numéro 11. Ce jeu continue sa progression lente mais sûre, bref en un mot subversive, et le nombre des "Zone-kids" se renforce. Zone Quest est la première campagne complète disponible pour le jeu. Inutile de se jeter dessus si vous voulez rencontrer de preux chevaliers, de gentes demoiselles et de terrifiants

dragons. L'univers de Zone, tout à fait contemporain, brûlant d'actualité, c'est la cité de banlieue, le HLM sauvage, le "bahut", le balbaston du week-end... Alors gare au manche de pioche ! Le thème proposé : vous faites partie des roadies du "Cordon Rock 87", la tournée qui devrait faire se pâmer les Kids des plus belles cités de nos provinces. L'autocar infernal démarre, direction Roubaix... et le charme fou de la belle Laure. D'autres villes, d'autres aventures suivent : Reims, Strasbourg, Lyon... Une virée culturelle d'enfer ! Zone Quest est disponible dans votre magasin préféré, sinon, contactez l'éditeur "Thery-Bouchaud and cie, 8 rue Gallieni, 78220 VIROFLAY". En plus, ils organisent un concours de scénarios pour... Zone.

BITUME Scénario n° 1

La Compagnie de l'Ombre, scénario de 40 pages pour Bitume, écrit par Stéphane Quintrel. Paraît qu'on vous en a déjà causé. En tout cas on vous en recase. Fallait pas ? Tant pis. Ceux qui ne jouent pas encore à Bitume parce qu'il n'y a pas de scénarios devraient ouvrir les yeux. Ceux qui ne jouent pas encore à Bitume parce que ce n'est pas culturel ont tort : La Compagnie de l'Ombre commence par un poème de Verlaine ! Portant l'étendard frappé des armes des Najas écarlates, et des Tigresses de Ki, réussirez-vous à pourvoir à l'alimentation en eau de la tribu ? Saurez-vous résister à la charge des Chevaliers de l'Apocalypse ?

Saurez-vous courir suffisamment vite pour vous procurer cet excellent module pendant qu'il en reste ? A quand l'illustration quadri du poème de Verlaine en couverture ?

MODULES AMJ

TERRES EXTERIEURES

A l'heure où, dit-on, les modules médiévaux multi-jeux ont mauvaise presse parmi les éditeurs, nous saluons avec plaisir la sortie de "Terres Extérieures", un scénario très complet, facilement utilisable avec les jeux les plus répandus, écrit par Dominique Laporte. Ce module utilise un nouveau système de conversion,



auquel nous souscrivons, et qui est reproduit dans ce numéro du Dragon Radieux. "Terres Extérieures" vous propose une campagne pour 4 à 6 personnages de niveau 3-4, dans un monde imaginaire, ayant certaines consonances historiques puisque l'on y entend parler de personnages tels Arthur, Uter Pendragon et autres ayant une relation avec la quête du Graal. La brochure, une des plus soignées de la collection, vous propose cinq aventures indépendantes, et développe également l'aspect aide de jeu (description sommaire, calendrier, climat du pays concerné). La composition est correcte et les plans clairs et faciles à utiliser. Bref une acquisition conseillée aux MJ manquant de scénarios intelligents.

SOLAR

CRIME PARTY

Murder Party vous connaissez ? Une enquête policière à mener entre amis le soir à la veillée... Un crime horrible, des indices plus ou moins convaincants, des suspects inquiétants... Une première tentative a déjà été faite par SCHMIDT France, avec une intrigue se déroulant dans un dirigeable (présentation boîte "luxe" avec livrets, enveloppes, cassette...). Les Editions Solar suivent avec une nouvelle collection, "Crime Party", format poche carré, grand tirage et petit prix, qui devrait avoir un certain succès. Trois premières enquêtes sont déjà truffées : "Le jeu de la mort", "Le secret des truffes" et "Bons baisers de ma tombe". Le dossier est complet, quoique un peu simple à notre goût (le MJ expérimenté aura intérêt à étoffer certains aspects) et permet de préparer rapidement une soirée originale. Nous vous donnerons quelques conseils à ce sujet dans l'un des prochains articles de la rubrique "Grandeur Nature".

ORIFLAM

RUNEQUEST

On dit que les "grands" se font toujours attendre un peu, histoire de se faire remarquer. Sachez que le retard de Runequest est bien involontaire, dû à des "accros informatiques" que nous connaissons malheureusement bien. Le jeu devrait néanmoins être enfin distribué courant Janvier, et la production des modules pour Stormbringer reprendre aussitôt après. Rendez-vous en Mars pour le banc d'essai.

IMAZINE

Pour terminer, nous signalons à nos lecteurs le travail réalisé par Z Sprague, un scénario prévu pour une équipe de 4 à 6 personnages débutants ou peu expérimentés, dans un univers de Science-Fiction, particulièrement bien adapté à "Empire Galactique" ou "Mega 2"... Vous pouvez l'obtenir contre 12 francs auprès de l'association "Imazine". C/O Alexis Bès - 15 grande rue - 78290 Croissy.

COMMUNIQUE CLUBS / CALENDRIERS

NANTES 6, 7 Février

Le club "Stratégies et Maléfices" organise une Exposition Démonstration samedi 6 et dimanche 7 Février, de 9 h à 19 h à l'ancienne Manufacture des Tabacs de Nantes. Thème de cette exposition : "Venez jouer avec nous". Planning : concours de figurines peintes à réaliser sur place en temps limité, concours de figurines peintes, de dioramas, Supergang, Blood Bowl, Car War géant, Escarmouche... Espace jeux de rôle, jeux de rôle grandeur nature, jeux de figurines, jeux de plateau, wargames, démo et batailles historiques ou fantastiques avec figurines de 25 mm. Les parties organisées sont gratuites, animées par des joueurs confirmés ou par les créateurs eux-mêmes. Les jeux feront l'objet de panneaux illustrés et accompagnés d'explications.

ANNECY (74) 29, 30, 31 Janvier

Nous en avons déjà parlé, la ludothèque de la MJC des Teppes organise son second forum de jeu de rôle. Plusieurs revues seront présentes. Initiation, mais aussi Débat-Conférence, projection de "Highlander" et "Excalibur". Tournoi Médiéval-fantastique multi-jeux, devraient permettre un week-end aussi réussi que le précédent. Renseignements : Ludothèque/MJC des Teppes - place des Rhododendrons - 74000 Annecy 50 57 56 55 (sauf le lundi)

DOUVAINE (SAVOIE) grandeur nature 8-10 juillet

Du 8 au 10 juillet se déroulera à Douvaine le 4^e donjon grandeur nature de la région, organisé par le club de jeux de simulation de Filly "au joyeux moine". Pour tout renseignement complémentaire et inscriptions, s'adresser à Bruno Fournet - la Bernelière - Filly-Sciez - 74140 Douvaine, le plus rapidement possible.

VITROLLES, 20 - 21 - 22 Février

Vitrolles est maintenant un rendez-vous classique pour les amateurs de jeux de simulation. Le programme établi pour la rencontre JETDOR 88 qui aura lieu les 20, 21 et 22 Février au CES Simone de Beauvoir, parc du Griffon, est plutôt alléchant ; jugez-en par vous même : le 20 février, on jouera à AD&D, et à l'Appel de Cthulhu en semi-réal, dans l'époque contemporaine. Le 21, MERP, Chill, J.Bond, AD&D, Paranoïa, Stormbringer, semi-réal médiéval. Le 22, exposition, jeux libres, créateurs. Précisons que le tournoi est primé de 25 000 f de lots. Pendant ces trois jours, le cinéma des lumières proposera "Excalibur", "le Seigneur des Anneaux", "Highlander". Inscriptions et réservations, au plus tard le 12 Février : Maison Pour Tous - Centre Culturel Georges Sand - BP 151 - 13127 Vitrolles. Tél 42 89 80 77

GRENOBLE, 27-28 Février

Jeux d'histoire avec figurine : les 27 et 28 Février, la 1^{re} coupe de la Fédération Française de Jeu d'Histoire (FFJH) est organisée à Grenoble. Cette manifestation, regroupant une dizaine de clubs, aura lieu à la ferme Heurard, Centre socio-culturel - 8 rue Joseph Martin - 38180 Seyssins. Pour toutes les personnes désireuses de connaître le jeu avec figurines, le voyage est de rigueur. En effet, outre les deux tournois officiels, antique et médiéval, il y aura une pléiade de démonstrations particulièrement spectaculaires. Votre journal préféré, DR, y sera. Pour tout renseignement, s'adresser à Alain Bérard - 5 rue Turgot - 38100 Grenoble. Tél 76 25 70 37.

PARIS, journée de l'Astrolabe, 27 Février 88

BELPHEGOR et les seigneurs de l'Astrolabe organisent la quatrième journée ludique de l'Astrolabe, le samedi 27 Février, de 9 h 30 à 19 h, à l'université de Jussieu. Au programme de cette merveilleuse journée, tournois de jeux de rôle médiévaux fantastiques (AD&D, Rêve de Dragon, Runequest et JRTM), tournois de jeux de plateau (Diplomacy et Supergang). Buffet prévu. Renseignements et inscriptions (25 f) : Belphegor C/O Sébastien Crozier - 119 rue Lecourbe - 75015 Paris. Tél 64 68 42 13.

L'ISLE JOURDAIN

Afin de ne pas recevoir la visite offensive d'une armée de trolls, la rédaction a le plaisir de vous annoncer la création d'un club de jeux de rôle à l'Isle Jourdain : au menu : AD&D, Mega, Légendes et autres... Contact : Alain Marinot - Endoufielle - 32600 où cela ? A L'Isle Jourdain. Tél 62 07 04 50

AJMM

L'AJMM se présente non pas comme une association qui tente de regrouper les joueurs, mais comme un grand ensemble de joueurs qui aurait par ce biais plus de contacts. AJMM, ça veut dire quoi ? ASSOCIATION DES JOUEURS EN MANQUE DE MONSTRES... Pour plus de renseignements, adressez-vous à AJMM - 44 rue Terrusse - 13005 Marseille. PS à l'attention de l'AJMM : Je vous adresserai le N° 400 000 de Dragon Radieux dès parution, mais je croyais que c'était le n° 378 309 qui vous intéressait.

ESPACE MULTI-JEUX DE GERSON (LYON)

Découvrir l'ambiance des jeux de société, avec des animateurs, sera possible dès le mois de janvier, 1 place Gerson. Grands classiques, jeux de société traditionnels et de nouvelle génération seront proposés au grand public. Tournois et concours seront organisés, et surtout vous pourrez vous placer dans le classement permanent multi-jeux. Inauguration le 8 janvier, et à dater de ce jour rendez-vous tous les vendredis de 19 h à l'aube. Contact : Association USUL - 12 rue du Bœuf - 69005 Lyon. Tel 78 37 92 78.

AVENTURES EN DORIM

Nombre de jeux grandeur nature se font dans des conditions de réalisme précaires parce que "ce n'est pas facile". Certes, c'est l'un des problèmes qui demande le plus de soins à être résolu. "Aventures en Dorim" se lance dans le grandeur nature en espérant améliorer constamment tous les aspects des jeux qui vous seront proposés. Les rencontres ont ceci de nouveau qu'elles se font sur table ET en grandeur réelle. La formule proposée semble fort intéressante, et nous attendons impatiemment des compte-rendus... Pour tout renseignement, s'adresser à Wilfrid Planchamp - 3 rue Roux Soignat - 69003 Lyon.

CANNES, 6 au 14 Février

Du 6 au 14 Février, le Palais des Festivals de Cannes ouvrira ses portes au 3^e Festival International des Jeux. D'importants tournois attireront comme les années précédentes des champions, des amateurs du monde entier mais aussi le grand public. Simultanée mondiale de jeu d'échecs par liaison télématique, remise des "as d'or" aux professionnels du jeu, nuit du jeu, match France-Angleterre en bridgevision... le programme est prestigieux. Des tarifs de voyage et d'hébergement ont été négociés. Renseignements : Direction Générale du Tourisme - Esplanade Georges Pompidou - La Croisette - 06400 Cannes. Tél (16) 93 39 01 01/poste 2017.

HENIN-BEAUMONT 7 Février

"Oyez oyez aventuriers de tous bords, les Nains des Beaux Monts vous convient à participer au tournoi d'AD&D" qui aura lieu le 7 Février de l'an 1988 à 8h 30 à la MJC de Henin-Beaumont - 62110." La clôture des inscriptions (frais : 30f) est fixée au 1^{er} Janvier, mais la rédaction a obtenu un sursis pour ses lecteurs : alors faites vite, vite, et dites que c'est dragon radieux qui vous envoie.

BOUFFEMONT 21 Février

Les Forgerons de l'Épée organisent le dimanche 21 Février un tournoi sur Rêve de Dragon. Ce tournoi se déroulera en présence de Denis Geraud, le créateur du jeu, à Bouffemont (95), à 25 mn de Paris par la gare du nord ou la RN 1. L'entrée est libre pour les visiteurs qui voudraient s'initier. Renseignements et inscriptions : Les Forgerons de l'Épée - 56 rue de Provence - 95570 Bouffemont. Tél 34 69 85 33 ou 39 91 21 49 entre 19 et 20 h 30.

DRAGON ETHYLIQUE

Le Dragon Ethylique (sic) est un club de correspondance, un club de contacts. Il espère réunir les joueurs de Bangui en République Centrafricaine, afin de créer le premier club de mégalos en France. Les buts des membres sont ceux des joueurs et vice-versa. Peut-être un fanzine dans les siècles à venir. Nous sommes à la recherche de membres, c'est gratuit (si !) sauf les timbres. Déjà plein de projets. Rayon d'action : le Monde, bientôt Mars mais notre correspondant a récemment été désintégré. Contacts : Régis Jaulin, correspondant sur Terre - La Badinière, 85170 Le Poiré sur Vie (hic !).

EFFROI AU BEFFROI

Ce club de jeux de rôle, jeux de diplomatie, wargames et autres est heureux de vous annoncer qu'il est prêt à recevoir les innombrables joueurs de la bonne ville d'Evreux et de ses environs, tous les samedis à partir de 14 h dans les sous-sols du pavillon de la Jeanne d'Arc d'Evreux. Si vous aimez frissonner, trembler et surtout vous amuser, alors n'hésitez pas un instant ! Contacts et renseignements au : 32 38 12 28 du vendredi au dimanche, ou 32 34 81 33, ou sur place le samedi. Jeanne d'Arc - 37 rue St Geramin - 27000 EVREUX.

NANTERRE

La Guilde du Phénix est heureuse de vous informer de l'ouverture d'une rubrique JDR sur son service minitel. On y accède par le 36 15 + RIGEL. Sur ce serveur, vous trouverez également de la Science-Fiction (avec une banque de données littéraire et cinématographique) ainsi que de l'informatique (PC, Apple, Atari, Amstrad, Thomson, Oric, le minitel etc).

SHADAM, JEU PAR CORRESPONDANCE

Simulation originale, entièrement géré sur ordinateur, Shadam vous offre l'occasion idéale d'allier vos goûts du jeu et de la réflexion sans pour autant vous ruiner. Jeu par correspondance, de longue haleine (environ un an), mais au rythme soutenu, il est conçu pour ne pas vous pénaliser si vous devez vous absenter. Renseignements : Marie-Claude Gordi ou Rémi Pelletier - 203 sq Renoir - 78190 Trappes. Tel : (1) 30 64 73 51

CHAMPS SUR MARNE, 23 ET 24 janvier

Brocéliande vous propose les samedi 23 et dimanche 24 janvier (non stop) une initiation aux jeux de simulation, jeux de rôle, wargames avec figurines... Des créateurs seront présents et il y aura une exposition de dessins et de figurines. Cela se passera au Centre Social et Culturel Georges Brassens - Place de Bois-de-Grâce - 77420 Champ-Sur-Marne. Tél : 60 06 60 60

GRADIGNAN (BORDEAUX)

STRATEGES 88 DU 2 AU 6 AVRIL

Dans le cadre de la MJC de Gradignan, la Guilde des Mammouths Maudits organise, du 2 au 6 avril, Stratèges 88, La troisième convention des jeux de rôle et de simulation du sud ouest. L'année dernière, notre manifestation connut un grand succès, tant au niveau de joueurs confirmés (plus de 200 participants au tournoi) qu'au niveau d'un public de non initiés qui trouveront là l'occasion de découvrir notre passion commune pour ce type de jeux. Stratèges 88 s'annonce donc comme le rendez-vous "incontournable" de tous les amateurs de jeux de rôle et de simulation de l'Aquitaine. Au programme de cette année, citons notamment le tournoi des stratèges, triathlon portant sur un jeu de rôle (les trois mousquetaires), un wargame (Heraclios) et un jeu de diplomatie (Diplomacy). De nombreuses initiations et démonstrations de jeu seront proposées au public ainsi que l'animation sur un diorama par des figurines historiques et médiévales fantastiques avec le concours des Centurions du Sud Ouest.

Pour tous renseignements et inscriptions, s'adresser à : MJC Gradignan - stratèges 88 - 8 av Jean Larrieu - 33170 Gradignan. Tél 56 89 17 12.

REVUE DE PRESSE

La presse du jeu est un Univers mouvementé. Certains titres disparaissent, et d'autres les remplacent. Saluons ainsi l'apparition d'un nouveau confrère, GRAAL, "magazine des jeux de l'imaginaire", mensuel ouvert à l'ensemble des jeux de simulation, aussi bien JDR que Wargames. Le n° 1 témoigne de cette volonté d'ouverture puisqu'il aborde des thèmes aussi variés que "La guerre en plomb", "Amirauté", "Panzergroupe Guderian", "Advanced Squad Leader", "L'appel de Cthulhu"... etc. Scénarios, aides de jeu, infos sont au rendez-vous sur 56 pages, sans oublier les jeux informatiques. 25 f le numéro, diffusion kiosques.

Ciel d'orage, zébré d'éclairs, pour la couverture du CASUS BELLI n° 41, signée Ségur. Nous avons lu avec beaucoup d'intérêt l'interview de Greg Stafford, auteur de Pendragon et de beaucoup d'autre merveilles rangées dans vos placards. L'auteur parle de ses projets pour 88 et annonce sa venue au Salon des JDR. Parmi les articles de fond, une présentation complète de la gamme TSR-Transecom Donjons & Dragons, suivie d'une interview d'un joueur américain "branché" sur AD&D. Bâtisses et Artifices présente les différents types de bateaux que l'on peut rencontrer au Moyen-Age, avec des plans très clairs de Stéphane Truffert. Côté scénarios c'est le retour de "Fafnir", "héros" d'un autre scénario plus ancien de Casus pour AD&D. Signalons, pour conclure, que les petites annonces ont cédé la place à une BD quadri, sur le thème de Car-War, au dos de l'encart central.

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE revient, après un retard dû à des problèmes de diffusion. Le n° 9 vous propose quatre scénarios pour Trauma, Paranoïa, Cthulhu, et multi-jeux SF, ainsi qu'une présentation des jeux Cry Havoc, Siège, Croisades..., une description pittoresque des bas-fonds d'une cité médiévale, et une aide de jeu sur le clerc. Le "pavé" du numéro a pour thème la Science Fiction, et vous propose une vingtaine de pages de voyage à travers la galaxie.

Pour terminer, un mot sur les deux derniers "zines" que nous avons reçus :

Le premier se nomme "La légende des Mites" et comporte déjà cinq numéros (ce qui n'est pas si mal car beaucoup s'arrêtent après le n° 1 faute de combattants). La mise en pages est un peu touffue, mais l'ensemble ne manque pas d'humour et les thèmes proposés sont variés. Le numéro de téléphone qui figure en dernière page (46 65 71 93) semble un moyen assez sûr de contacter la rédaction, dissimulée quelque part dans la banlieue parisienne...

Le second est consacré aux jeux d'alliance, il est bimestriel et se nomme "TRIUMVIRAT". On peut se le procurer en écrivant à Dominique LE BRIS, 2 rue Saint-Exupéry, 29000 QUIMPER. L'abonnement (6 n° par an) coûte 60 f. Le n° 631 (ça fait beaucoup !) comporte des infos, des conseils sur la création d'un zine, un jeu gratuit en encart, une présentation du jeu "Freedom in the Galaxy"...

Par ailleurs, l'association "Objectif" qui publie le fanzine du même nom, organise une partie de jeux de rôle par correspondance, style "les Trois Mousquetaires", inspiré du jeu "En Garde !" Époque choisie : le XIX^e siècle, à partir de 1814. Vous pouvez aussi vous inscrire pour Civilization, Amirauté, Machiavelli, Diplomatie, Galaxy... Contact : Association Objectif - 6 rue du vignoble - Gunstett - 67360 Wörth.

GEN CON 87 - MILWAUKEE (U.S.A.)

Les deux vainqueurs de France Sud Open 5 ont découvert la Gen Con de TSR à Milwaukee. L'organisation du tournoi annuel de Toulon leur a donné les moyens de répondre à l'invitation de TSR et, accompagnés de Jean Michel "Le Manillon" Garcia, ils ont pu se plonger dans l'atmosphère mythique de la célèbre convention américaine et nous faire part de leurs observations.

On ne peut évoquer la Gen Con sans penser à son gigantisme. On parle de plus d'un millier de joueurs, de 10 000 visiteurs, de plus de 40 000 \$ de produits en vente dans les différents stands, et de kilomètres carrés de surface. Il n'est que de voir le labyrinthe de la file d'attente à l'entrée, pour se persuader que la dimension de l'événement n'a rien de commun avec celle de nos rassemblements de joueurs.

Dès cet instant, nos trois amis ont senti qu'ils avaient franchi les portes... d'une autre dimension. La moyenne d'âge d'abord. Elle est beaucoup plus élevée qu'en France; elle se situe aux environs de 26-30 ans; les prix des badges joueurs (de 25 à 35 \$) interviennent sans doute



dans cette situation. La représentation féminine est très importante. Il n'est pas rare de rencontrer trois générations de joueurs (grand-père, père et fils) tous aussi intéressés par l'événement. Allant de surprise en surprise, nos représentants sont restés ébahis par le déroulement des tournois. Imaginez un peu : deux salles gigantesques accueillant quelques 150 tables de jeu, séparées les unes des autres par de fines tentures. De ce véritable "Donjon" d'alcoves de tissus, il ne s'échappe qu'un vague murmure.

Mais la Gen Con, qui l'an prochain s'unira à Origins - l'autre convention - n'est pas seulement un festival de tournois. C'est aussi des expositions artistiques (Tim Hildebrandt), des expositions de figurines, une monstrueuse vente aux enchères, une énorme surface de vente et des démonstrations. La vente aux enchères est un véritable paradis pour les collectionneurs, surtout, mais aussi pour tous les joueurs, qui peuvent y déposer les jeux qu'ils veulent vendre. Le hall commercial accueille les stands de presque tous les éditeurs américains, lesquels voisinent sans difficultés. Les relations sont cordiales, même entre les sociétés les plus farouchement concurrentes. Les stands font recette, et chaque créateur se fait un devoir de promouvoir son jeu, de l'expliquer, de répondre aux questions des utilisateurs et de participer lui-même à la vente. La présence de ces créateurs constitue un centre d'intérêt très important et l'attente lors des séances de dédicaces le montre. Pour terminer, signalons que le programme officiel comporte... 62 pages, mais aussi que la Gen Con fête son... vingtième anniversaire.

Michel Serrat.

Vème TRIATHLON DE BOULOGNE BILLANCOURT C'est le Samedi 27 et le Dimanche 28 Novembre qu'a eu lieu le désormais traditionnel Triathlon à la Mairie de Boulogne Billancourt, organisé par le "FER DE LANCE". Cette manifestation clôtura la semaine d'exposition ludique de la Mairie.

Un splendide succès pour les organisateurs et les nombreux sponsors. En effet, on vit affluer plus de 200 personnes (23 équipes) pendant deux jours sur les jeux de simulation les plus prestigieux (Diplomacy, SuperGang, Cry Havoc, Siège, Les Aigles, AD&D, Cthulhu, Rêve de Dragon, Chill...). C'est dans la salle des fêtes que se déroula la rencontre. C'est là qu'eut lieu aussi la remise du trophée, le dragon sacré, à l'équipe victorieuse, le "Fléau d'Acier", pour la deuxième année consécutive, ainsi que la montagne de prix destinée aux différents vainqueurs. Une seule chose à regretter : le temps trop court accordé aux joueurs de wargames (et surtout aux joueurs des Aigles). Voici maintenant les résultats (gloire soit rendue aux vainqueurs !):

1ère équipe : Fléau d'Acier / 2ème équipe : Fer de Lance / 3ème équipe : Belphegor / 1er joueur de Cry Havoc-Siège : Jérôme Heulard-Farouelle (Fléau) / 1er joueur des Aigles : Michel Walli (Fer de Lance) / 1er joueur de Diplomacy : Eric Moyroud (Fléau) / 1er joueur de Supergang : Frank

Rameau (Belphegor) / 1er maître de JDR : Sophie Dumas (Plan d'enfer) / 1ère équipe de JDR : Fer de Lance. Sébastien Crozier

RENNES : ENFER ET CONTRE TOUT Les samedi 12 et dimanche 13 décembre, l'association "Enfer et contre tout" organisait une démonstration/exposition de jeux de simulation, qui se tenait comme les 4 autres années précédentes à la Maison du Champ de Mars. Ouverte au grand public, elle a vu se succéder 7 à 800 visiteurs, et environ deux cent joueurs, novices ou vétérans. Des duels à l'épée réelle (c'est fou ce que les gens du conservatoire de théâtre ont appris vite avec un vrai maître d'armes), des animateurs en costume, et un Grandeur Réelle assuraient le côté spectaculaire de la manifestation. Côté jeu, un panorama de tout ce qui se fait a été proposé. De nombreux clubs étaient présents ou représentés : "Enfer et contre tout", "Attemporel!", "Les Hussards d'Ysengard", "le Troll Farci", "la Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation", "les Messagers d'Endilid", "les Gardiens de la Flamme", et aussi le futur club de Laval, ceux de St Brieux, Brest, Dinan, et je me demande si je n'en oublie pas... La Guilde de Bretagne a tenu son congrès annuel : bilan positif, et plein de projets d'avenir : organisation de jeux Grandeur Réelle, animations de rue, et toujours la fabrication de costumes tous plus superbes les uns que les autres. Le Grandeur Réelle du samedi se jouait sur Paranoïa, les joueurs tenant le rôle d'Infra-Rouge désirant devenir clarificateurs et rentrer dans une société secrète. Ordinateurs et messagerie parurent génialement sabotés. Le pire traître et le plus faillit des joueurs ont gagné - ô joie - un abonnement à Dragon Radieux. Il s'agissait d'Emmanuel Perrignon et de Bernard Yvonnick. Sur Cry Havoc et Siège, Michel Daudéin (débutant) et Fabrice Giraud (confirmé) ont été primés eux aussi. N'oublions pas Franck (tiens, je n'ai que son prénom ?), peintre sur figurine, primé sur deux catégories. L'équipe des Gob Hunter s'est distinguée sur Blood Bowl, et David Boudet sur Supergang

Pascaline (au rapport Patrick Hederman)



LIMOGES : III^e CONVENTION DES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION

Les samedi 7 et dimanche 8 Novembre s'est déroulée à Limoges une fort sympathique convention, organisée par : l'Association "Bandes Dessinées-Loisirs", "La Compagnie Grise" et le magasin "La Lune Noire". Plus de 200 participants se sont "affrontés" sur des jeux aussi variés que possible. Dragon Radieux a noté la présence de Croc (Grec ?), Anne Vétillard, Gérard Delfanti... Quentin Lequeux présentait "l'arc et la griffe" (dont on attend la sortie impatientement) et Gilles Papon un jeu de Super Héros de sa composition, "New York 2222". Au programme, Jeux de Rôle et de plateau, initiations ou tournois, wargames, concours de peinture de figurines, et même un tournoi de fléchettes. En conclusion, nous pouvons dire que ce fut une réussite, et que les organisateurs le méritaient vu le sérieux du travail réalisé. Nous leur souhaitons de toucher de plus en plus le grand public, comme eux-mêmes le désirent.

Pascaline

FETE DES REMPARTS DE DINAN

(GUILDE DE BRETAGNE) Les 3 et 4 Octobre s'est déroulée, comme chaque année, la "Fête des Remparts" de Dinan (Côtes du Nord), durant laquelle ont eu lieu de nombreuses animations médiévales dans toute la ville.

La Guilde de Bretagne y était présente pour la première fois ; une des tours de l'enceinte, la Tour Penthièvre, lui était réservée. Le samedi, un grandeur réelle diplomatique était organisé, pour partie dans la Tour (sans public), pour partie en centre ville. Durant la journée du Dimanche, de très nombreux promeneurs visitant les remparts, les joueurs costumés ont animé la tour de façon continue : scénettes improvisées, duels de simulation, visite des cachots...

La Guilde s'essayait ainsi à l'organisation d'animations médiévales basées sur le jeu de rôle : déjà, quinze jours auparavant, un groupe d'adhérents costumés avait déjà fait "revivre" le château de Montauban (Ille-et-Vilaine) lors de la Journée du Patrimoine.

Lequel des seigneurs présents épousera une des héritières (au centre) ? - costumes de Dominique Franc.



NIMES Le tournoi de jeu de rôle des Samedi 17 et dimanche 18 Octobre a regroupé soixante dix huit participants. Il faut dire que les lots offerts étaient particulièrement attractifs. La rencontre s'est déroulée dans les meilleures conditions et a soulevé l'intérêt de la presse régionale. Ainsi, par exemple, le "Réveil du midi" a décidé de consacrer une rubrique régulière aux jeux de rôles. Joueurs et Maîtres de jeu ont été primés sur Stormbringer, AD&D, la Table Ronde et Paranoïa.

3^e SALON NATIONAL JEUX DE REFLEXION

de société,
de rôle,
de simulation,
d'histoire,

de mathématiques,
de stratégie,
de lettres,
de dés.



Une convention avec tournois
et championnats
une démonstration permanente
des principaux jeux

DU 26 MARS AU 4 AVRIL 88

(de 10h à 19 h)

Nocturne vendredi 1^{er} Avril, 22 h.

PORTE DE VERSAILLES PARIS

Comité des Expositions de Paris
55, quai Alphonse Le Gallo - BP 317
92107 BOULOGNE BILLANCOURT Tél. 49.09.60.82

JEU AVEC FIGURINES

PRINCIPES TACTIQUES DE BASE

ALAIN BERARD

Nous voilà dans la partie concrète : la bataille.

Le terrain est maintenant placé sur la table et il ne vous "reste plus" qu'à décider de l'emplacement de vos troupes pour vaincre votre valeureux adversaire (restons polis et courtois !). Trois mots clés doivent guider votre choix : *Initiative*, *Concentration*, *Soutien*.



Initiative

Un joueur sur la défense sera forcément plus vulnérable car son adversaire pourra lancer une attaque concentrée sur un point quelconque de son dispositif. Il laisse alors l'initiative à l'autre joueur qui attaque là où il veut. Un joueur à tempérament défensif devrait se battre sur deux lignes. Une première ligne composée de troupes généralement les plus faibles ou les moins mobiles sert à absorber le choc, une seconde ligne agit comme réserve pour soutenir le point le plus menacé. Si une aile n'est pas attaquée franchement, elle pourra en contre-attaquant menacer les flancs de son adversaire et souvent décider de la victoire. C'est la bataille défensive-offensive. Les divers moments de la réserve ou des ailes doivent être très précis et surtout bien coordonnés. Cette tactique demande une finesse d'exécution qui n'est pas évidente à acquérir. C'est pourquoi un bon défenseur est toujours redoutable car c'est très souvent un vieux briscard.

Une variante de la tactique défensive-offensive est la tactique dite "de Cannes", victoire d'Hannibal. Il s'agit d'utiliser ses renforts ou ses troupes les plus fortes non pas pour soutenir le point attaqué, mais au contraire pour détruire les ailes de l'adversaire pour ensuite revenir battre l'ennemi restant. L'emploi de la réserve se fait donc au profit de l'aile attaquante et non pas de l'endroit menacé. Le risque de cette tactique est grand car en fait c'est une course de vitesse entre les deux armées, et c'est pourquoi le choix de cette variante ne devrait être fait que si l'ennemi attaque en concentration sur un terrain difficile ralentissant sa vitesse.

Vitesse, le grand mot est lancé ; sauf cas exceptionnel, les troupes doivent se déplacer le plus vite possible. Il faut contacter et battre l'adversaire au plus tôt et ainsi le surprendre en état de faiblesse sur un terrain difficile, en mouvement, de flancs, en changeant de formation etc. Napoléon appelait cela la prise en flagrant délit. Avoir l'initiative procure ainsi un avantage psychologique. Votre adversaire sera impressionné d'une manière ou d'une autre et se focalisera alors sur un point de la bataille qu'il jugera essentiel. Il

perdra sa vision de la table de jeu, qui, elle, est *essentielle*. Pour en avoir personnellement expérimenté les effets, je peux affirmer que c'est extrêmement désagréable !...

Cette rapidité d'exécution n'est rendue possible que par une idée directrice *claire* et nette de la bataille, et donc des ordres donnés aux unités sans *ambiguïté*. L'hésitation est la mort de l'armée et du général. Peut-être cela va-t-il faire dresser les cheveux sur la tête de certains joueurs, mais je crois qu'il n'est même pas nécessaire de voir l'ennemi pour rédiger les ordres, ceux-ci découlant naturellement du terrain et de ses propres forces. L'utilisation judicieuse des signaux est capitale.

Donc avoir l'Initiative équivaut à : mettre la pression sur l'adversaire, le pousser à la faute, lui interdire de réagir.

Concentration

Une armée dispersée est une armée détruite. Seule les troupes légères peuvent être distribuées sur la table comme écrans, feintes etc. Il faut que le général ait le maximum de troupes dans son rayon d'action afin de pouvoir modifier leurs ordres ou les soutenir moralement. Bien sûr, concentration ne veut pas dire entassement, chaque unité doit pouvoir se déployer et manœuvrer librement. La présence d'un sous-général (général commandant une partie des troupes) ne peut en aucun cas excuser une dispersion trop importante de l'armée. L'ennemi concentré aura beau jeu de tomber sur une des parties et ensuite se retourner contre l'autre qui arrivera trop tard du fait du simple délai de changement d'ordres et de la distance à parcourir. Il vaut mieux effectuer son déploiement initial en profondeur puis, selon les ordres, développer une attaque d'un côté ou d'un autre tout en restant groupé afin de pouvoir utiliser ses réserves au bon moment et au bon endroit sans délai.

Nous en arrivons rapidement à la notion de soutien.

Soutien

Le soutien doit s'envisager sous deux aspects distincts. Tout d'abord au ni-

veau purement "règle", il est très souvent nécessaire de soutenir ou d'épauler ses troupes afin que celles-ci résistent du mieux possible aux situations de stress de la bataille, rendant obligatoire le test de moral, par exemple avant une charge, après de lourdes pertes, après un recul etc. La majorité des règles accorde un bonus aux troupes ayant des amis proches, ou sur les flancs, et des malus dans le cas contraire. Donc, au niveau strictement réglementaire, le soutien est nécessaire.

Deuxième plan envisagé : le plan tactique.

Prenons un exemple : vous lancez l'assaut avec des troupes d'élite, une unité de garde particulièrement forte. Le premier impact passé, votre unité a toutes les chances de se retrouver encerclée au milieu d'unités ennemies moins fortes mais plus nombreuses, et qui useront, par leur action, votre unité, tant au niveau moral (menace de flancs, ennemis plus nombreux...) qu'au niveau physique (multiplication des pertes dues aux tirs et aux attaques répétées).

Votre unité, aussi forte soit-elle, a be-



soin de soutien, c'est à dire d'autres unités protégeant ses flancs et éventuellement d'une réserve permettant soit de remplacer l'unité usée, soit d'agrandir la brèche faite par l'attaque.

Ce rôle de soutien est parfois confié à la cavalerie lourde qui bénéficie à la fois d'un bon impact (protection des flancs) et d'une grande mobilité (exploitation de la brèche).

Nous entrons là dans le domaine de l'interaction des armes, domaine différent du sujet de cet article. Nous en reparlerons une prochaine fois.

Voilà exposés quelques principes de base tactiques. Rien ne vaut l'expérience, mais avec quelques idées au départ, la progression du joueur sera rapide et surtout valorisante. Combien y a-t-il de joueurs qui, débutants, se sont faits écraser par un adversaire chevronné et sont restés dégoûtés du jeu d'histoire ?

J'espère que ces quelques lignes éviteront semblables mésaventures, mais il faut bien sûr savoir que de la théorie à la pratique, il y a un monde que je n'ai personnellement pas encore franchi entièrement...

PLUS PRES DE CHEZ VOUS RENCONTREZ L'EQUIPE DE "DRAGON RADIEUX"

CONTACTEZ
NOS CORRESPONDANTS REGIONAUX :

REGION PARISIENNE :

Pierre MONDIE, 4, rue du Mont Ventoux
91940 LES ULIS

NORD :

Olivier FEVRE, Résidence Universitaire,
Rue du Chemin Vert
59300 AULNOY LES VALENCIENNES

REGION TOULOUSAINE :

Eric AUZOLS, 44, rue Léon Soulié
31400 TOULOUSE

REIMS, CHAMPAGNE :

Jean-Paul TIFANI, 13, Grande Rue, ECUEIL
51500 RILLY La Montagne

REGION BORDELAISE :

FINN, 49, rue Carpenteyre, 33800 BORDEAUX

BOURGOGNE :

Hervé PICARD, 20, rue des Erables,
21800 QUETIGNY

BRETAGNE :

Philippe LHOMME, 2, rue de Rohan
35190 TINTENIAC



SCENARIO

LE TEMPLE DE MONG

MICHEL MAXIMIN

Etanho, un matin de printemps, jour de foire...

La foule s'écarte pour laisser la place au crieur du Duc. En vagues concentriques, le silence gagne l'assemblée des commères.

"Oyez, oyez, gentes dames et gentils seigneurs, marchands, bourgeois, vavasseurs, fermiers et manants, notre seigneur Bar, duc, grand maître de l'ordre de la Très Caste Chausse, vicomte des Trois Forêts, fait savoir à tout cœur noble et vaillant que sa présence au château avant midi lui ferait confier une mission de la plus haute importance, sans discrimination de race, de sexe ou de condition..."

Le héraut a une certaine tendance au bafouillage et la tournure de la dernière phrase n'arrange pas les choses ! Tandis qu'il se dirige vers la grand-rue, les commentaires vont bon train... et les rires aussi. Mais gare ! Un sergent et quelques hommes d'armes, occupés à plaquer une affiche au texte succinct, abandonnent leur tâche : outrage au duc en la personne de son héraut...

Midi, grande salle du château

Les candidats, une poignée au départ, ont vu leur nombre se restreindre à l'annonce de la mission que leur confie Bar.

En résumé, voici l'histoire :

Un différend, portant sur des territoires situés à l'est du Duché d'Etanho, et au Sud-Est des terres du Comte de *Deuhphay*, oppose le duc à son puissant voisin le Comte. Ce dernier fait valoir la proximité de ces terres, situées à trois jours de cheval, en droite ligne, des limi-

tes de son comté. Mais le duc argumente que ces trois jours sont "à voir", car si ses propres terres sont, elles, à une semaine du territoire litigieux, du moins y sont-elles reliées par une route, certes tombée en désuétude, mais existant (*et toc !*)... D'autre part, un document fort ancien prouve qu'un temple érigé en ces lieux payait annuellement une rente aux anciens seigneurs d'Etanho. Hélas, on ne trouve que des mentions de ce texte dans les archives du château, tout porte à croire que l'original se trouve au temple.

Tout ceci est révélé aux personnages des joueurs à la table de Bar. Ensuite, celui-ci accompagne ses hôtes dans la bibliothèque, et leur montre les documents en question. En chemin, il s'entretient avec un de ses serviteurs : les personnes qui ont déserté en apprenant le but de leur mission sont toutes au cachot, soupçonnées d'être à la solde de *Deuhphay*. *Le duc n'est pas mauvais bougre, il ne les a pas fait pendre...*

Parmi les documents présentés à la sagacité des aventuriers, il en est un qui devrait retenir leur attention :

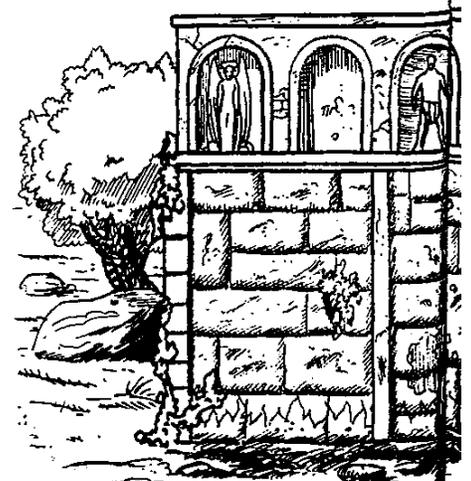
"En l'an 254 de la fondation du temple, une perversion abominable s'empara de ses occupants, mais les dieux punirent cette abjection en couvrant les murs de pierres. Le sol s'ouvrit sous le pas des impies. La montagne les engloutit. Aucun d'eux ne survécut, et vint l'oubli..." Ce texte laisse donc entendre que le temple fut abandonné avec tout ce qu'il contenait...

L'étude des documents prendra fin à une heure avancée de la nuit. Bar prendra congé des aventuriers en leur

annonçant qu'ils partiront dès l'aube, pour prendre de vitesse les hommes du comte (il peut en rester). Il les assurera d'une récompense substantielle en échange du fameux texte ou de tout autre preuve de l'ancienneté de la dépendance de ce pays envers Etanho.

En fait, un autre homme connaissait l'existence du temple, un étranger à la région nommé *Nafir*.

Nafir avait reçu quelques rudiments d'instruction religieuse, quand il trouva par hasard une dent de dragon. Il vit dans cette découverte un signe du Destin. Persuadé de son appartenance à *Mong*, un dragon dont il avait trouvé trace dans un texte, il se fit son apôtre. A cette époque, il rencontra *Zelma*, et ils voyagèrent jusqu'au temple. Son abandon, son emplacement, les séduisirent : c'est là que serait vénéré *Mong*.



A quelques temps de là, *Bandhur* et *Saphnar*, coquins de faible envergure, les rejoignent en apportant deux autres dents, volées chez un apothicaire myope.

Maintenant que des années de labeur permettent d'abriter les saintes reliques, et leurs fidèles, des outrages du climat, et avant de se lancer dans un prosélytisme fervent, le grand projet de la secte est de redonner au temple sa splendeur passée.

Hélas, les fonds sont bas, lourdement grevés par les taxes de passage que perçoit Hourk. Les membres de la secte ne sont pas des fanatiques de la brouette, les esclaves coûtent cher... Des bras supplémentaires, volontaires ou non, seront les bienvenus.

La route qui mène en ces contrées lointaines et désertées, passés les derniers villages, n'a pas servi, c'est notoire, depuis des décennies. Pourtant, ici, près d'une mare, là, à un gué, ou dans une fondrière, on relève des traces de roue. Un ranger a même 25 % de chances de discerner des empreintes de pas humains. Ces traces sont celles du dernier chariot de ravitaillement de la secte, que personne, dans les villages précédemment traversés, n'a repéré.

Une tribu d'orques, ayant comme emblème une hache rouge, surveille la route. Ces orques ont passé un marché avec Nafir : en échange d'un paiement mensuel en nature ou en monnaie, ils laissent passer les membres de la secte, qui arborent un dragon en guise de pendentif, et "s'occuperaient", le cas échéant, des autres étrangers. Pour l'instant le cas ne s'est encore jamais présenté.

Après le village des orques, la route descend doucement, puis traverse un premier ruisseau : de là part l'étroit sentier raide qui mène au temple.

En traversant le pont, on suit la route, qui se trouve de moins en moins bien mar-

quée, jusqu'à un deuxième pont sur un deuxième torrent. De chaque côté du parapet de pierre, d'énigmatiques figurines de bronze, rendues méconnaissables par l'oxydation, montent la garde. Ensuite, il devient très difficile de suivre l'antique voie qui file vers l'Est. Mais aucun obstacle naturel sérieux ne gêne la progression.

Les forêts

Denses et touffues, elles gênent la marche. Y chevaucher est impossible ! C'est le domaine de nombreuses créatures : dryades, loups, ours, cerfs...

La vallée

Couverte d'herbes rases, plantée de bosquets de bouleaux, parcourue de nombreuses sources, c'est le territoire des grands herbivores : bisons, chevaux sauvages, antilopes, et de leurs prédateurs : hyènes, loups, quelques très rares lions...

Le lac

dit encore "le lac des morts". Il s'étend dans l'axe Nord-Sud. La rive Est est basse, et l'accès à l'eau rendu difficile par de vastes étendues de roseaux et des tourbières. Le courant principal passe de ce côté-ci... ainsi que le navire des morts, là où la profondeur le permet. Près du déversoir Sud réside la *Kelpie*, dans un enchevêtrement de souches noyées et de troncs engloutis.

A l'Ouest, les rives sont plus abruptes et le roc affleure entre de grandes plaques de gazon qui descendent jusqu'à l'eau. Les abords du lac sont giboyeux, et ses eaux poissonneuses ; il y a d'ailleurs 20 % de chances par round de "rencontrer" un brochet géant si on barbote, à moins d'être accompagné par les pixies qui ont élu domicile dans des grottes sous-marines au Nord-Ouest du lac.

Le vieux château

Construit sur un monticule rocheux qui commande la route et un gué permettant l'accès à la forêt, il n'a jamais bien servi. En effet, il devait initialement dépendre du temple et fermer la route de l'ouest. Terminé en 231, il abrita une petite garnison. En 254, il accueillit le grand maître du temple, fuyant l'avalanche qui avait dévasté l'édifice. Cet homme transportait avec lui une partie des archives du temple, et son trésor. Une épidémie de peste emporta tout le monde, pense-t-on, malgré une tentative

Le trésor — une canine, deux molaires et un petit os — est jalousement gardé.

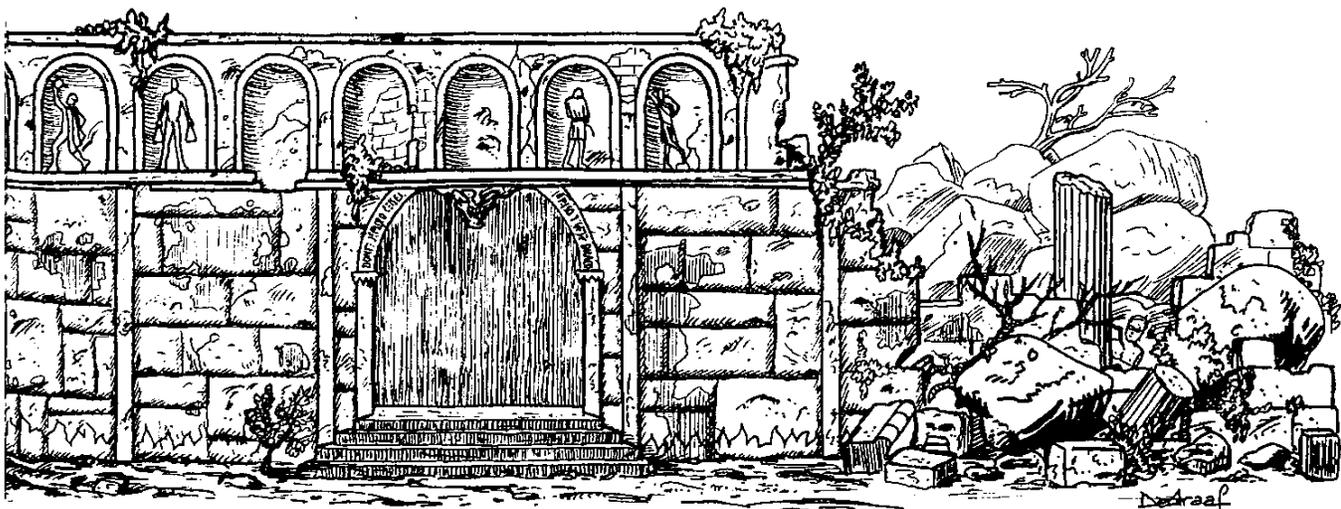
de purification par le feu qui détruisit les superstructures.

Les archives entreposées dans la cave ont échappé au désastre, et, parmi divers papiers dont la nature est à déterminer par le MJ, on trouvera le parchemin de la fondation du temple et son érection "par maître Dien, architecte du sire Olon, pour lequel il avait élevé la tour nord du château d'Hetanh-ô, ce que voyant le sire Olon lui avait commandé un temple à bâtir sur les terres qu'il avait à l'Est, au lieu et place que lui indiquerait l'archevêque. Le bastiment fut couvert la troisième année, et c'est là belle chose qu'il ne se trouvât dans ces contrées sauvages aucun être ou monstre qui eusse retardé cet ouvrage, tellement le seigneur avait fait craindre à l'entour le poids de son fer."

Le trésor (deux jambières en or de 500 po chaque, et deux saphirs de 100 et 400 po) a été dissimulé derrière un moellon du mur d'une geôle.

Les quatre tours sont donc ruinées. L'une, en meilleur état, abrite les harpies. Dans une autre, l'escalier permettant d'accéder au sous-sol est masqué par des ronces.

Les goules hantent un couloir et une salle.



Le sous-sol comporte des caves voûtées et des gèoles ouvrant sur un petit couloir de desserte.

Le Temple

Il a été édifié sur un petit plateau, dans les premiers contreforts de la montagne, non loin d'un petit ruisseau, qui, après avoir fortement entaillé ce plateau - cette plate-forme plutôt - descend dans la vallée vers le Lac des Morts. Le bâtiment, de plan rectangulaire, fut établi au pied d'un cône d'éboulis que surmontait une barre rocheuse - funeste erreur !

L'éboulement parti de cette falaise emporta principalement la partie Est de l'édifice. Celui-ci était en effet divisé en deux. A l'Est, les archives, les bureaux, et, à l'étage, les dortoirs et l'appartement du grand maître. Du grand couloir distribuant le rez-de-chaussée, un escalier s'enfonçait dans le sol et menait aux caves. La partie Ouest était, elle, réservée au culte, et ne comportait initialement qu'une seule salle de prière, où s'élevaient diverses représentations du dieu.

En 230, cette pièce fut divisée en quatre parties, car les caves servaient à autre chose (voir plus loin), pour accueillir, entre autres, les archives et les réserves de vin et de grain. Cette moitié du bâtiment fut peu abîmée par l'avalanche, et

c'est celle-ci que la secte retapa en premier.

Dans le couloir 1, on trouve trois portes. Celle du bout ouvre sur un appenti de planches servant de saloir. Il y a aussi quelques tonneaux de pommes, et quelques sacs de grain. Une porte donne sur la salle où, espère Nafir, les foules viendront adorer Mong. L'autre porte permet d'entrer dans le dortoir des adeptes (3), qui communique avec celui des "OS". La chambre particulière (5) de Nafir donne soit sur ce dortoir, soit dans un étroit couloir (6) fermé en bout par une tenture courant sur tout le mur de 2. C'est le plus souvent par ce passage que Nafir entre ou sort de "chez lui", répétant en son for intérieur le cérémonial des futures "grand-messes".

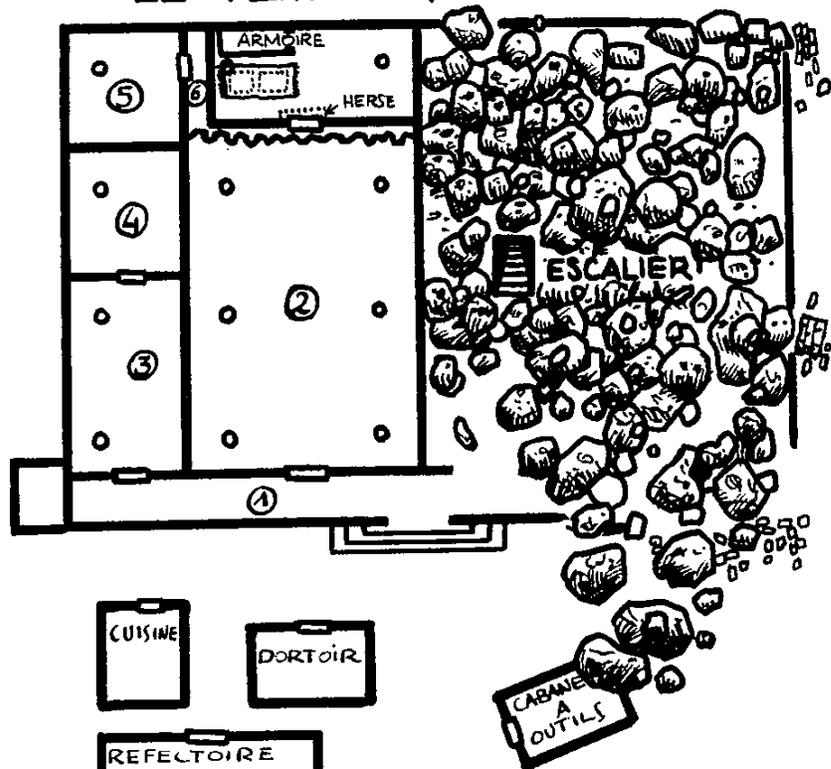
La tenture masque une autre porte ouvrant sur le local qui abrite le trésor de la secte. Une lourde armoire en occupe un angle. Elle est munie d'une porte grillagée laissant voir à l'admiration des foules une canine, deux molaires et un petit os, exposés sur leurs châsses (300, 200 et 500 po). On ne sort qu'exceptionnellement ces reliques.

Un tel trésor est jalousement gardé ! Une herse, dont le déclencheur est en x, emprisonnerait tout intrus (un levier dans le petit passage qu'emprunte Nafir condamne le mécanisme).

Sous le tapis (rapé) étalé devant l'armoire, deux trappes de 1 x 1 m ne laissent qu'un étroit passage de 20 cm pour accéder au meuble (1d6 de chute).

La secte s'est donc attaquée à la tâche ô combien ardue ! de relever l'aile Est. Seul le mur Est est à peu près debout. Tout le reste n'est qu'amas de blocs dont certains dépassent les 5 tonnes !, de briques écrasées, de tuiles pilées, d'ardoises morcelées, de statues mutilées, de gravats. Sacré travail !

LE TEMPLE (Rez de chaussee)



LA SECTE

Nafir (m) :

FO 9 ; IN 18 ; SAG 15 ; CONST 15 ; CHAR 13
+ 1 sauvegarde contre la magie ; + 2 réactions ;
3 AC ; + 1 PV
clerc niveau 4 ; 25 PV ; AC 5/2 (Chain) ; manie la masse et le marteau.

Il porte le titre de "grand os" parce que celui de "grande dent" était trop risible.

Les "OS" sont tous :

Zelma (f) :

14/13/11/16/13/14

+ 1 réaction - 2 ; - 2 AC

clerc niveau 3 ; 10 % échec de sort ; PV 11 ; AC 5/3 (Chain) ; masse

Bandun (m)

11/10/14/13/11/9

clerc niveau 3 ; PV 13 ; AC 6 (std leather) ; fléau de cavalier

Saphnar (m)

7/14/11/18/9/18

- 1 au toucher ; + 3 réactions - 4 AC

clerc niveau 3 ; PV 23 ; AC 8/4 (leathier) ; bâton
10 % échec de sort

Viennent ensuite : un postulant au titre d'"OS" :

Bella (f) : 1/2 orque)

16/13/14/7/13/13

clerc niveau 3 ; PV 20 ; AC 5 (Chain) ; marteau
puis 5 "adeptes" : PV 4 ; AC 8 ; fléau de fantassin,
clerc symbole : 1

8 "néophytes" : PV 5 ; AC 9, à considérer comme
guerrier 0 ; dagues.

La secte est d'obédience "mauvaise".

En cas d'affrontement avec Sériminih, seuls Zelma et Nafir comprendront tout de suite le pouvoir que la domination d'un tel monstre peut donner, mais pour le maîtriser, il faudra avoir déchiffré le rituel gravé sur les murs et réussi un jet sous-sagesse.

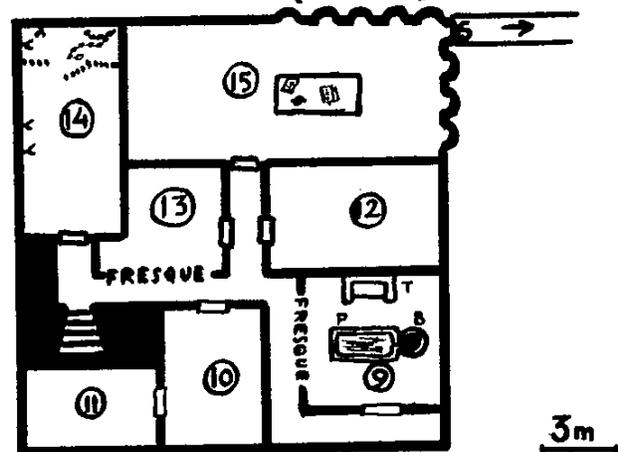
Sériminih

Rescapée des temps anciens, ou création d'un clerc dément, cette créature se présente sous l'aspect d'un squelette géant, assis sur le trône. T. AC 6 ; HD : 1 + 2 ; PV 6 ; une attaque (1-8)

Sériminih "boit" en un round la substance vitale de sa victime ; celle-ci doit être saignée ou saignante pour cela.

L'être gagne alors 1 HD et les PV correspondants par victime "bue" ; son AC baisse d'un point en même temps ; le maximum étant de 6 HD ; AC 1. Sériminih peut être "tourné" comme un "spécial" ; son intelligence est nulle, il n'a qu'un désir : manger. Repu, il s'arrête jusqu'à sa prochaine fringale, généralement hebdomadaire.

LE TEMPLE (Caves)



LES MONSTRES



Les orques se partagent en deux tribus rivales. A l'Ouest, les orques "à la hache" ont passé marché avec les zéloteurs de Mông. Leur chef, Hourk (AC 6, HD 1, PV 8), manie la hache et utilise une arbalète légère. Assisté de trois gardes (1d ; hache et épée courte), il commande à 25 mâles (5 PV ; cinq épéux ; quatre épées courtes/arcs courts ; six haches et arcs courts ; trois haches et épées courtes ; sept piques et dagues) 19 femelles (3 PV, dagues) et 30 jeunes (2 PV, dagues).

Sous le totem au centre du village, sont cachés 1000 po et 7 petites pierres. Hourk ambitionne de réunir les deux tribus en une seule, avec lui à sa tête. Il porte 10 pa dans une bourse.

A l'Est, Snort (AC 6, PV 8, HD 1, dague et hache de bataille) mène la tribu des orques à la souche noire, qui se compose de 21 mâles (PV 3 ; sept épéux ; six épées courtes et arcs courts ; cinq volages ; trois javalots) 12 femelles et 18 jeunes (Cl ci-dessus), trois gardes (8 PV, deux javalots et une dague) l'aident dans cette lourde tâche.

Snort aimerait se débarrasser de Hourk pour vivre de carnage et de pillage à la tête des deux bandes réunies qu'il mènerait ailleurs. Il envisage même, grâce aux 500 PO d'un collier enterré sous sa pallasso, de mieux équiper ses futures troupes.

Les orques habitent dans des villages ceints d'une palissade. Les accrochages entre les bandes sont rares, et en l'absence des chefs, dépassent rarement les insultes. Leur arrivée a eu pour conséquence de repousser dans les montagnes un parti de koboldes. Ceux-ci cherchent une retraite sûre et espionnent le temple. Ils envisagent de l'investir sous peu.

Chef Kobolde : AC 6, HD 1/4, PV 4, épées courtes. 28 mâles, AC 7, PV 3, sept arbalètes/dagues, sept morning star, trois épéux, six haches, cinq épées courtes.

10 femelles (AC 7, 1 PV) et 15 œufs. Pas de trésor.

Les hobgobelins sont arrivés discrètement il y a peu, et tâchent pour le moment de ne pas se faire remarquer. Leur chef, Tzut, veut, avant de soumettre la contrée, établir son petit monde dans un endroit bien : le château. Hélas, six "hommes", envoyés en deux équipes successives, ne sont pas revenus. En envoyer d'autres pourrait provoquer une mutinerie, et Tzut en est réduit à se demander s'il ne va pas devoir soumettre un village orque pour que ces minables fassent le boulot. Oui, mais...

Hobgobelins : AC 5; HD 1 + 1

PV : Tzut (9), fléau et dague ; gardes (9), lance et épée courte ; 20 mâles (7), arbalète et épée courte (8) ; deux haches (6) ; morning star (6).
Aucun trésor.

Les harpies résident au deuxième étage de la seule tour encore debout du château, avec leur trésor de 1000 pa.

AC 7 ; HD 3 ; PV 17/15 ; 3 attaques (1-3/1-3/1-6) ; r

Les goules vivent dans les caves du même château.

AC 6 ; HD 2 ; PV 10/12 ; 3 attaques (1-3/1-3/1-6)

L'équipage du navire : 20 squelettes, AC 7, HD 1, PV 4, une attaque. Le navire est commandé par un coffre corpe : AC 8, HD 2, PV 9 ;

Ce navire gris apparaît lorsque le soir tombe sur le lac et que la brume se lève. Un gros fanal rougeoyant brille en proue, et des lamentations accompagnent le bruit des rames. Les voiles pendent en lambeaux. Chaque nuit, il fait le même voyage, apparaissant au crépuscule au Sud du lac, puis il remonte vers le Nord et fond au lever du soleil. Durant toute la nuit, il est réel, et son équipage le défend farouchement. Mais, si ce dernier disparaît, le navire ira s'échouer irrémédiablement dans les roseaux et y restera jusqu'à ce que le bois ait pourri. Ses cales renferment une dague + 1, 3000 po (coffre piégé, poison type C) ; 5000 pa (coffre piégé, nuage empoisonné type B ing).

Les Nixies habitent des grottes sous-marines au Nord du lac, et fréquentent les eaux de celui-ci. Le navire, ils s'en fichent. Par contre, la présence de la Kelpie les indispose, et ils utiliseraient volontiers des étrangers égarés sur les rives de leur territoire pour les en débarrasser. Ils ont trois gardiens, des brochets géants, et sont en bons termes avec tous les autres habitants du lac.

gardiens : AC 7 ; HD 4 ; PV 17 ; une attaque (4-16), surprend (1 - 4/6)

pour les nixies eux-mêmes, AC 7 ; HD 4 ; PV 17, une attaque : dague ou javeline.

Ils sont 40 dans un complexe enchevêtrement de grottes où dorment 40000 pa.

La Kelpie se tient dans une imbrication de souches et de troncs noyés au Sud du lac, entre lesquels on peut trouver un tas de 2000 po, un coffre (6000 pa) et un coffre (8 pierres), dons des anciens habitants de la contrée.

Les pixies résident dans un petit domaine à l'Ouest, qu'ils défendent farouchement. Les orques évitent soigneusement la région. AC 5 ; HD 1 - 4 ; PV 3. Au Nord du territoire des pixies, en bordure de la forêt située de l'autre côté de la route, coule un ruisseau qui prend sa source dans une clairière ; cette clairière est habitée par trois nymphes, Arioë, Anioë et Asioë. Asioë, sœur d'Anioë, a disparu. Si elles n'en rendent pas les orques responsables, elles sont néanmoins très mal disposées à leur égard, et peu enclines à entrer en contact sans raison avec le premier étranger venu, fût-il elfe ou paladin.

Les nymphes : AC 9, HD 3, PV 12.

Pleurant son désespoir chaque soir sur sa flûte, le **Satyre Johz** erre comme une âme en peine au voisinage de la clairière. Il se sent un peu responsable de la disparition d'Asioë qu'il poursuivait de ses assiduités. Sa flûte traduit si bien son désespoir que qui conque l'entend doit se sauvegarder contre la magie, ou ressentir une telle tristesse qu'il "bénéficie" d'un -2 au toucher durant 4 heures.

En plus de cela, Johz dispose de toutes les caractéristiques d'un satyre, d'une potion de vitesse et d'une dose de poison ingestif type B ; qu'il n'hésiterait pas à employer. Son sentiment de culpabilité le rend peu enclin au dialogue et prompt à la violence, s'il ne peut défendre "ses" nymphes contre des intrus.

Johz : AC 5, HD 5, PV 23

Rencontres

La carte est divisée en six zones

Zone 1 :	Zone 2 :	Zone 3 :
01-10 satyre	01-05 hill giant	01-30 4 hobgobelins
11-20 nymphe	06-25 3 néophytes	31-40 un ours
21-51 6 orques	28-34 6 orques	41-59 9 loups
52-64 9 loups	35-45 un ours	60-70 un pôle
65-90 rien	46-76 rien	71-85 rien
91-00 4 hobgobelins		86-93 6 orques
		94-00 4 koboldes
Zone 4 :	Zone 5 :	Zone 6 :
01-30 7 hobgobelins	01-24 ours	01-30 hommes
31-40 harpie	25-34 singes	lézards
41-60 animaux sauvages	carnivores	31-40 5 orques
	35-45 lions	41-59 5 hobgobelins
	46-62 loups	60-75 animaux sauvages
	63-00 rien	76-80 harpie
		81-00 rien

Sauf *Seriminh*, les monstres sont issus du MM1 et du Fiend Folio.

Chaque jour, les membres de la secte, c'est à dire surtout les néophytes et les adeptes, prennent pelles et brouettes et travaillent. Mais, s'il le faut, même Nafir s'attelle aux cordes passées autour des pierres. De temps à autre, une statuette de bronze, un buste en marbre, une belle pierre apparaissent. On les dégage avec soin, les pierres pour rebâtir plus tard, les autres objets pour les revendre discrètement à des esthètes lointains.

Pour le moment, l'escalier, protégé de l'encombrement par la chute de deux piliers en travers de l'ouverture, n'a pas encore été atteint, mais c'est l'affaire de deux jours de labeur.

De rares débris ont roulé jusqu'au bas des marches.

Les pièces 10 à 13 sont vides ou remplies... de poussière.

Sur toute la longueur du couloir court

une fresque, bien conservée, relatant le déroulement d'un sacrifice à *Seriminh* : la victime était préparée en 14 (restes d'une cage en fer, menottes, chaînes, lames...), puis, par le couloir, amenée en 9. Là, sur son trône de pierre, attendait (attend toujours !) *Seriminh*. On plaçait la victime sur la pierre (P) couverte de sang séché, et on la saignait. Son sang coulait dans un bassin en argent (B), d'une valeur de 500 po. *Seriminh* se levait alors et "buvait" tandis que les "prêtres" sortaient de la salle, refermant soigneusement derrière eux grâce à de lourds verrous. Les prêtres se réunissaient en 15, chacun ayant une loge particulière taillée dans le rocher. Il y a 9 loges, et sept corps entassés dans l'une d'entre elles. Emprisonnés par l'éboulement, ils se sont entre-tués devant le passage secret (P) qui débouche loin de là, à l'air libre, dans le ravin. Il manque un des prêtres,

celui qui transporta les archives au château. Il était en retard à la réunion...

Sur la table qui occupe le centre de la pièce se trouvent un chandelier et divers documents assez bien conservés : comptes (constitués surtout par des achats d'esclaves pour les sacrifices, frais de construction du château, dépenses diverses) et une lettre du capitaine de la garnison du château au grand-maître, le prévenant de la mort par maladie de deux soldats, et requérant son aide. Dans sa lettre, le capitaine émet la supposition que "l'air pernicieux des marais où j'envoyai ces hommes en reconnaissance, au Sud de la forteresse, est sans nul doute la cause de leur mal."

SCENARIO AD & D

LE GRIMOIRE D'IMLADRIS

LES ELFES DE TOLKIEN

JOUER UN ELFE DANS LES TERRES DU MILIEU FREDERIC MENAGE

Halte ! Arrêtez le massacre !
Ça dure depuis trop longtemps, il est grand temps de rétablir la vérité !

Les Elfes n'ont pas les oreilles pointues !

Ils ne mesurent pas 50 cm et n'ont pas d'ailes dans le dos !

Trêve de plaisanteries, il est vrai que certains jeux (AD&D pour ne pas le nommer) nous présentent une image de la race Elfique quelque peu différente de la version "Tolkiennienne" (Manwe soit loué, ils ne sont tout de même pas allés jusqu'à leur coller des ailes dans le dos !). Il est bien évident qu'aucune de ces interprétations ne saurait prévaloir sur l'autre. Mais lorsque l'on joue dans les Terres du Milieu, on joue dans les Terres du Milieu et pas ailleurs - osez dire le contraire !

Le mot "Elfe" prend alors une signification très particulière qu'il convient de respecter. Jouer (correctement) un Elfe n'est pas une mince affaire, cela suppose une certaine connaissance des caractéristiques de cette noble race.

Rappelons tout d'abord que les Elfes sont immortels, entendez par là qu'ils ne peuvent mourir de maladie ou de

vieillesse, mais ils peuvent se faire tuer en combat. Dans ce cas, l'esprit part pour quelques temps dans les cavernes de Mandos avant de retourner sur Endor. Cette immortalité est difficilement compatible avec le système des niveaux tel qu'il est utilisé dans M.E.R.P. En effet, on imagine mal un elfe de niveau 1 avoir mille ou deux mille ans.

Il faudra donc créer des personnages "jeunes" (pas plus de cinquante ans) pour rester crédible. Cela aura d'importantes conséquences sur le comportement des personnages. En effet, les jeunes Elfes ont un côté farceur qui disparaît avec l'âge. Citons à titre d'exemple l'accueil réservé à Bilbo et aux Nains lors de leur arrivée à Fontcombe ; quel contraste avec la prestance d'Elrond ou de Galadriel !

Les Elfes ont souvent tendance à considérer que le destin des autres races ne les concerne plus tellement. Il est très difficile de les motiver. Au troisième âge, seuls l'amitié ou l'amour peuvent forcer un Elfe à s'associer à une équipe (quoique pour certains d'entre eux, l'appât du gain soit assez développé, c'est le cas de Thranduil par exemple).

Ne sombrons pas dans un manichéisme primaire. Les elfes n'ont pas que des qualités, ils sont fiers et parfois distants. Mais d'un autre côté, leur haine du mal et de tout ce qui y touche est sans limites, elle causa souvent leur perte.

Au troisième âge, la plupart des communautés d'Elfes vivent repliées sur elles-mêmes. Certains Elfes de Lorien, par exemple, ne parlent pas le langage commun. Ceci explique peut-être le fait que les hommes ne voient plus les Elfes avec autant de bienveillance que dans les temps anciens. A l'époque de la guerre de l'anneau, Dame Galadriel est connue en Rohan sous le nom de "sorcière du bois d'or".

Si vous jouez au troisième âge, n'oubliez pas que les Noldor ont quasiment disparu des Terres du Milieu. C'est dommage, car la race de Feanor est passionnante à jouer. Pour cela, tournez-vous plutôt vers le premier âge.

N'oubliez pas qu'à l'époque de Frodo, les Elfes ont *TOUS* une petite idée qui leur trotte derrière la tête : partir, retrouver les rivages de Valinor. Cela compte beaucoup pour eux, et la vision de la mer ne fait que renforcer ce sentiment.

Après ces quelques idées jetées pêle-mêle sur le papier, essayons de voir, précisément, comment on peut jouer un Elfe dans les Terres du Milieu.

Nous nous limiterons aux troisième et quatrième âge.

Lorsque vous créez un personnage Elfe, ayez toujours à l'esprit qu'il doit avoir une raison précise pour passer sa vie à battre la campagne avec un groupe d'aventuriers. Ce genre de décision ne se prend pas sans motif valable quand on appartient à une race repliée sur elle-même. Votre personnage sera jeune et donc insouciant et impulsif. Néanmoins dans les circonstances les plus dramatiques, il fera souvent preuve d'une étonnante sagesse.

N'oubliez pas l'amour immodéré des Elfes pour les chants, la musique et la poésie, voilà une bonne occasion d'exercer vos talents de rimeur...

Bien que jeune, votre personnage aura déjà connaissance des plus célèbres légendes des premier et deuxième âge, faites en profiter les autres !

La rivalité entre Elfes et Nains n'est pas un mythe, mais le résultat d'une longue cascade de malentendus. Votre personnage aura donc un préjugé nettement défavorable envers cette race, mais rien dont une solide amitié ne puisse venir à bout (cf Legolas et Gimli).

Signalons enfin deux idées reçues à éliminer : contrairement à ce que l'on pourrait croire, les Elfes sont rarement méprisants. Ils peuvent être fiers ou têtus mais le mépris ne fait pas partie de leurs défauts. Dans un tout autre domaine, il est faux de croire que tous les Elfes sont imberbes ; c'est le cas de la majorité d'entre eux, mais il y a des exceptions (exemple : Cirdan).

Voilà, à vous de jouer maintenant, prenez votre plume et dites nous ce que vous en pensez. Je suis certain que chacun a sa propre vision des Elfes, alors faites nous part de la vôtre.

Et donc... à suivre...



Le monde de TREGOR

Chroniques

LA BATAILLE DE TARLOEN (2^e PARTIE)

Torkael chevaucheur de nuages

L'heure était venue.

L'ennemi, éprouvé physiquement et moralement, était maintenant dans la main du seigneur Corn Affal. Encore fallait-il qu'elle fût suffisamment forte pour lui tordre le cou ! Grâce à ses écrans de troupes légères, le Seigneur, libre de ses manœuvres, choisit le terrain de la rencontre décisive avec soin.

A quelques distance de Gwilaïun s'étendait une série de collines douces, croupes ondulées parfois coupées d'un torrent ou couvertes de bois clairs. C'est là, à la limite des collines et de la plaine, que Corn Affal décida d'attendre l'ennemi. Il est certain que depuis le début de la campagne, la stratégie du général était d'arriver là.

Le lieu choisi s'élevait doucement de la plaine vers un plateau, boisé, un peu en retrait de sa crête. Cette forêt descendait sur la gauche jusqu'au pied du plateau. A environ 1000 pas du bois, un fort ravin fendait la pente, au fond duquel coulait un filet d'eau qui venait se perdre dans un marais dans la plaine. Au-delà de ce ravin s'étendait une zone de rocaïlle assez abrupte. Les gens, même peu érudits en ce qui concerne l'art de la guerre, peuvent se rendre compte de l'aspect facilement défendable que présentait la côte entre le bois et le ravin. En effet, une armée placée là pourrait ancrer fortement ses ailes au terrain et serait très difficilement tournée. Seule ombre au tableau, une retraite éventuelle serait extrêmement difficile à travers le bois dense couronnant l'arrière du plateau ; il fallait vaincre ou mourir.

Corn Affal, malgré l'excellence de sa position, décida en outre de recourir à la ruse pour faciliter la défense de sa position. A l'aide de paysans du voisinage, il fit creuser de profonds fossés qu'il fit garnir de pieux acérés, puis, avec une claie de branchages, recouvrit de mottes extraites du terrain pour camoufler l'ensemble. Il prit soin de laisser des espaces entre les fossés afin de pouvoir soit retirer ses troupes légères avancées, soit contre-attaquer. L'ensemble était invisible à distance.

Pendant ce travail de terrassement, nos troupes de harcèlement guidaient littéralement l'ennemi vers le lieu de la bataille, et exerçait de savantes pressions sur sa tête de colonne.

Nous attendîmes sur nos positions que l'ennemi se présentât.

Une vague de soulagement dut courir parmi les rangs ennemis : enfin, nous acceptions le combat.

Sûr de sa force et de son nombre, Méraldar campa ses troupes dans la plaine à peu de distance des nôtres, et, pensant, sans doute, nous impressionner, il n'hésita pas à s'étaler sous le regard de notre général.

Au centre de son camp, groupes entières bien ordonnées, était placée sa légion de renégats, forte de ses 2000 hommes d'élite ; à droite étaient campés les Cavaliers du Chaos, redoutable unité de chevaliers, sur le compte desquels couraient d'horribles histoires. Autour de cet ensemble bien ordonné s'étendaient des vagues de troupes plus ou moins regroupées autour de feux un abri pour le chef étant grossièrement dressé, les autres se couchant à même le sol dans le plus grand désordre de bagages, d'animaux et d'esclaves. Au milieu de cette foule, installés dans un semblant d'ordre, se distinguaient encore les trois régiments de loups montés, ou plutôt ce qu'il en restait, après les rudes accrochages d'avant-garde.

Malgré le désordre que présentait l'ennemi, son nombre effrayant était réellement impressionnant, et seule une armée fortement trempée pouvait contempler le spectacle sans un frémissement au cœur.

L'après-midi se passa sans incident, chacun selon son caractère, buvant, rêvant, ou discutant de choses vaines et vitales à la fois. Deux heures avant le lever du soleil, le réveil fut sonné, et après avoir rapidement pris un repas, les unités partirent avec beaucoup de précautions vers leurs positions de combat respectives. On retrouva ainsi, au lever du soleil, les troupes légères en avant dans la plaine, puis, juste derrière, les fossés camouflés, l'infanterie lourde, ligne et milice disposées en alternance, puis, enfin, en troisième ligne, la réserve de cavalerie lourde. La cavalerie légère s'était déployée sur les ailes, en avant dans la plaine, alors que l'unité d'archers tenait le bois de gauche. Notre état-major était posté en crête de colline.

En face, l'ennemi se disposa en grandes bandes groupées autour de leurs étendards, la division de Méraldar, les chevaliers noirs et leurs troupes montées restant un peu en arrière, juste à côté de leurs balistes et catapultes, maintenant visibles.

Soudain, un énorme nuage noir, semblable à un dragon d'épouvante, s'éleva de l'armée ennemie et sembla se diriger vers nous, mais, presque aussitôt, surgit du côté de nos magiciens un immense oiseau blanc qui se précipita sur l'apparition ; la bataille commençait.

Une nuée de traits partit de nos troupes avancées, pendant que nos cavaliers

légers fondaient sur les flancs ennemis.

De puissants jets de machine de guerre commencèrent à s'abattre autour de nous, et, en même temps, l'infanterie ennemie s'ébranla. Lent mouvement d'abord, il se transforma en une charge impétueuse au bout de quelques minutes de harcèlement de nos troupes. Visiblement, le général ennemi perdit le contrôle de ses hommes trop impatients de venger les tourments que nous leur avions fait endurer.

Devant cette charge aveugle, nos troupes légères s'esquivèrent rapidement, glissant soit sur les flancs, soit entre nos unités lourdes, et ce qui devait arriver arriva : dans un immense beuglement, les premiers rangs ennemis s'écroulèrent dans nos fossés. Leur rage était telle que cela ne les stoppa qu'un bref instant, et, malgré les pertes terrifiantes qu'ils reçurent, ces hommes piétinant leurs morts vinrent s'embrocher sur nos lances. Certes, le choc fut rude, mais pas un seul des nôtres ne lâcha pied, et, bientôt, ce fut la mêlée confuse et implacable.

Un étrange équilibre s'installa, rompu soudain par la charge féroce de nos lanciers : ils profitèrent de l'élan de la descente pour percer littéralement les rangs ennemis, jetant le désordre et la terreur parmi eux. Un de nos régiments, trop emballé, vint percuter un régiment de loups venu à la rescousse. Il mit celui-ci en déroute, mais, poursuivant trop loin son avance, il se fit intercepter par les chevaliers noirs qui en firent grand carnage.

Toutefois, la charge de la cavalerie avait ébranlé l'infanterie ennemie, et, peu à peu, les hommes quittèrent le combat, fuyant vers la plaine. Méraldar, voyant le danger, voulut engager ses troupes restantes, mais ses loups étaient maintenant accrochés par notre cavalerie légère et par nos archers glissés sur les dernières. Il ne disposait plus que de sa légion. Il hésita, et grâce aux dieux, cela lui fut fatal.

En effet, bientôt, nous vîmes de plus en plus d'ennemis lâcher prise, et, peu à peu, la déroute s'intensifia. Corn Affal choisit ce moment pour faire donner sa réserve de cavalerie et tout bascula. La plaine fut rapidement couverte de fuyards poursuivis à outrance, le massacre fut terrible. Seule au centre, la division de Méraldar restait formée en carré, trop fière pour fuir, alors que même les chevaliers du chaos avaient fui, entraînant le général avec eux. Corn Affal organisa rapidement la poursuite, lançant sa cavalerie sur les traces de l'ennemi avec ordre de tout tuer, de ne pas faire de prisonniers car cela retarde ! Puis il se tourna vers les renégats, les fit encercler d'archers et les fit tuer, un par un, sans pitié. Pas un ne se rendit.

Les résultats de la bataille furent édifiants : nous perdîmes 700 hommes, rapidement remplacés par les esclaves mâles libérés, tout heureux de se venger. L'ennemi perdit plus de 15 000 hommes, tous ses bagages et son trésor de guerre, et son artillerie. La poursuite à outrance des jours suivants fut goûtée au moins autant de monde et les survivants ne cherchèrent qu'un trou pour se terrer. L'armée ennemie avait littéralement disparu.

Hélas, tout n'allait pas si bien sur l'autre front, et c'est au moment de notre arrivée sur l'ancienne ligne de défense de Kirkwall que la nouvelle des désastres arriva, avec l'ordre de prêter main-forte au Roi le plus rapidement possible. En fidèle vassal, Corn Affal obtempéra immédiatement, remontant vers le nord en laissant sur place seulement la milice sous les ordres du général Ornai.



MYTHES ET LEGENDES

S'AGRANDIT !

42m² SUR DEUX NIVEAUX

Nouvelle adresse à partir du 1^{er} décembre

6, rue de la Gare

94110 Arcueil

Tél. : 46 64 80 99

juste à la sortie du

R.E.R. ARCUEIL CACHAN ligne B

à 15 mn de Chatelet les Halles

3 000 FIGURINES DIFFERENTES

GRAND CHOIX DE JEUX

- Jeux de Rôles
- Wargames
- Boardgames

Un espace spécialement
aménagé pour les joueurs
(4 tables à votre disposition)

LE 2 DECEMBRE

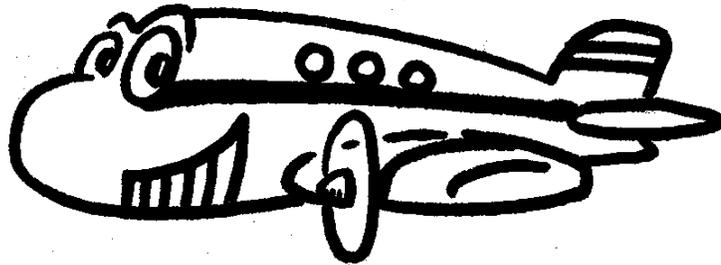
Journée exceptionnelle

Jeux à prix réduits

– 10% sur les figurines
et des cadeaux nombreux

SCENARIO

ONE WING WON'T WANG



DIRECTED BY TEX DEGRAAF

Les pirates ne
manquent pas d'air



Palpitez sur les ailes de l'avion, rebondissez de nuage en trou d'air, mais surtout faites tout pour ne jamais vous retrouver sur l'île maudite de Calcuba.

Distribution

Les personnages peuvent être de n'importe quelle *Espèce* et les animosités personnelles entre *Ennemis Naturels* sont à éviter. Les rôles à jouer sont ceux des premiers voyageurs du premier vol inaugural du premier avion expérimental "BOÏNG ! 117 !". Les joueurs peuvent également prendre les personnages de l'équipage, à leurs risques et périls... Ça mettrait en tout cas un peu de logique dans le scénario.

Situation

Le premier avion de type "BOÏNG ! 117 !" effectue son vol d'inauguration et les personnages (allez savoir pourquoi) ont été choisis pour prendre place à bord. Heureusement, une bande de pirates de l'air désire prendre possession de l'avion et tenter par tous les moyens (*j'ai bien dit TOUS !*) de ramener le prototype à Calcuba, petite île occupée par des guérilleros.

Dans ce scénario, l'abordage peut être développé comme une partie importante du jeu (faudra bosser dessus alors) ou bien être imposé par l'Animateur afin de ne pas s'attarder dessus.

LE "BOÏNG ! 117 !"

L'appareil se divise en au moins trois parties distinctes.

La cabine de pilotage :

Elle est occupée en temps normal par un pilote, un copilote et un "radio". On y trouve des manettes, cadrans, écrans et boutons multiples, tous plus inutiles les uns que les autres. Voici quelques exemples :

- Un altimètre : mesure l'altitude de "AU RAS DES PAQUERETTES" à "VACHEMENT HAUT".
- Deux manches à balai qui sont bien entendu de vrais balais.
- Un frein grâce auquel on peut faire piler l'avion.
- Un accélérateur très puissant : les occupants du "BOÏNG ! 117 !" se retrouvent collés à l'arrière de l'appareil.
- Une radio avec laquelle on peut lancer des messages, capter la FM ou la retransmission des matches de foot.
- Divers cadrans indiquant la température, la pression, le niveau du carburant, l'heure, le temps de cuisson, le tirage du loto etc.
- Un radar montrant la position de l'avion et entrecoupé de messages pubs débiles.

La partie centrale du "BOÏNG ! 117 !"

Des rangées de fauteuils munis de :

- Ceintures : le système de bouclage/débouclage est défaillant. Sur 1d6 : 1-2-3, la boucle reste coincée ou refuse de s'enclencher ; 4-5-6, elle fonctionne.
- Parachutes : ils peuvent être, au gré de l'Animateur, des sacs à dos, parapluies etc.
- Système d'aération : en appuyant sur le bouton au-dessus de sa tête, le passager est "aéré" par un souffle glacial, ou une véritable tempête, ou bien il reçoit une douche...
- Masques à oxygène (voir plus loin "Alerte Rouge") qui ressemblent à des masques de Carnaval, de plongée, de chirurgie, mais pas à des masques à oxygène !!

- Gilets de sauvetage : bouées en forme de canards etc.

Les hublots sont ronds et tout personnage qui regarde à travers pourra voir un poisson au milieu de la mer, du linge tourner (machine à laver), un match de foot télévisé, une autre personne le regardant, une dame oiseau se désha-

billant puis qui baisse le rideau en se voyant observée etc.

La soute à bagages

Elle renferme toutes sortes de valises et d'objets divers. Un personnage réussissant un jet de *Hide/Spot Hidden* (Trouver Objet Caché) pourra y découvrir n'importe quel objet de son choix. L'Animateur détermine s'il s'agit de camelote (*Shoddy Good*) ou pas.

Laissez les personnages prendre connaissance avec l'appareil, et, éventuellement l'équipage, avant de faire intervenir les pirates.

LES PIRATES ATTAQUENT

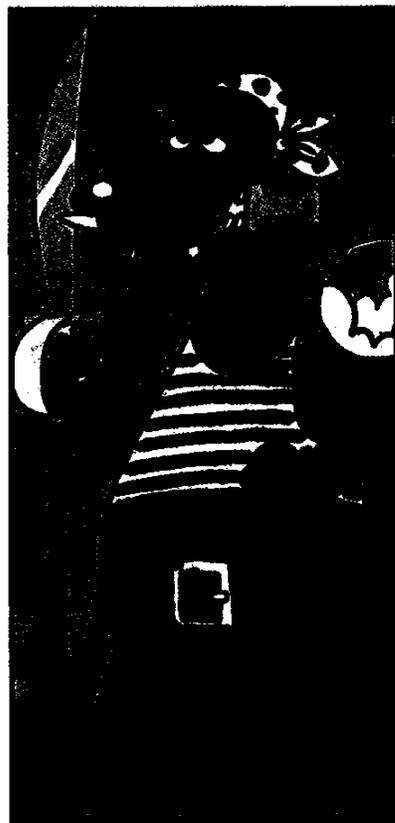
Soudain, le "Radio" capte (pendant la mi-temps du match de foot) un message provenant d'un avion pirate. Les passagers pourront alors apercevoir, naviguant sur une mer de nuages agitée, un avion faisant force de rames pour les rejoindre. La vigie est plantée au sommet d'un immense mât.

Puis les rames sont rentrées par les hublots et l'on voit à leur place pointer les gueules des canons, menaçant le "BOÏNG ! 117 !", prêt à le prendre d'abordage. Des grappins sont lancés, et bientôt une passerelle est dressée entre les deux avions. La porte s'ouvre, deux pirates entrent (voir caractéristiques). Sam, dit N'A-QU'UN-CŒIL-ET-UNE-JAMBE-MAIS-C'EST-BIEN-SUFFISANT", annonce que l'appareil est détourné vers Calcuba, qui se trouve à 6000 miles d'ici.

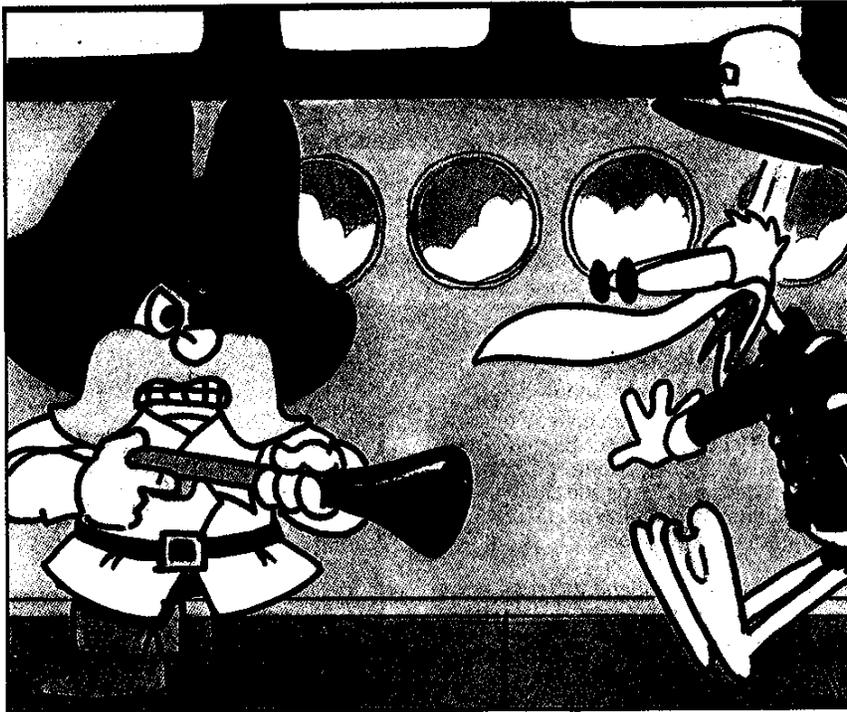
Les joueurs ont donc six scènes distinctes pour essayer de faire échouer les pirates. N'en mettre qu'un seul hors de combat (Fall Down) n'est pas considéré comme un succès. A l'Animateur de faire agir les agresseurs. S'ils sont repoussés, les personnages deviennent des vedettes internationales et gagnent chacun trois "Plot Points". Sinon, ils finissent otages du gouvernement révolutionnaire calcubain.

QUELQUES AIDES AU RYTHME, ET AUTRES GAGS

- **Trou d'air** : à un moment, l'avion passe dans une zone de perturbations. L'appareil et ses occupants sont secoués, ne pouvant plus entreprendre aucune action jusqu'à ce que le trou soit passé. Une fois le calme revenu, la situation a changé. Par exemple le pistolet a changé de main, l'Hôtesse de l'air se retrouve sur le siège du pilote etc.



SCENARIO
TOON



- **Alerte rouge** : une balle perdue, une fausse manœuvre : le bon fonctionnement du "BOÏNG ! 117 !" peut être mis fréquemment en difficulté. L'Alerte rouge est déclenchée. Un voyant clignote. Tous les passagers, pirates y compris, doivent se mettre bien sagement en rang pour suivre les instructions de l'Hôtesse installée devant son tableau. Très calme, elle indique un premier panneau : "PREMIERE LEÇON : ENFILER SA BOUEE." Chacun prend sa bouée-canard et souffle dedans.
DEUXIEME LEÇON : METTRE SON MASQUE A OXYGENE." Les passagers découvrent les masques décrits plus haut. L'Animateur peut demander à ses joueurs quel genre de masque ils enfilent. Du moment que ça ressemble à un masque (de beauté, à gaz...), c'est bon. Les plus originaux gagnent un *Plot Point*.
TROISIEME LEÇON : SAUVE QUI PEUT !" En disant cela, l'Hôtesse se met à hurler et panique, et tout le monde en fait autant ! Une indescriptible panique s'en suit.



- **Chute** : un personnage qui tombe de l'avion peut s'en tirer de plusieurs manières :

- 1 Le pilote effectue un looping et vient le récupérer.
- 2 Une cigogne passe par là et réceptionne le tombeur dans son petit panier qui sert habituellement à apporter les bébés. Elle met alors sa casquette de chauffeur et demande à "Monsieur où il désire qu'on l'emmène".
- 3 Le tombeur rebondit sur un nuage et peut rentrer dans l'avion.

Dans tous les cas, des pantalons ou des panties font un très bon parachute, c'est bien connu !

- **Vous avez dit impossible ?** Le fait d'ouvrir une porte ou un hublot, de se poursuivre sur les ailes de l'avion ou de se garer en plein ciel vous semble illogique ? Alors vous avez dû vous tromper de jeu...

FICHES DE PERSONNAGES

LE PILOTE

Description : c'est un albatros muni d'un uniforme de pilote et d'une casquette trop grande pour lui.

Motivations (Beliefs & Goals) : le pilote se prend pour le meilleur pilote au monde et il n'hésite pas à montrer ses talents par des loopings, des tonneaux et autres figures vertigineuses. Résister au mal de l'air est difficile avec lui !

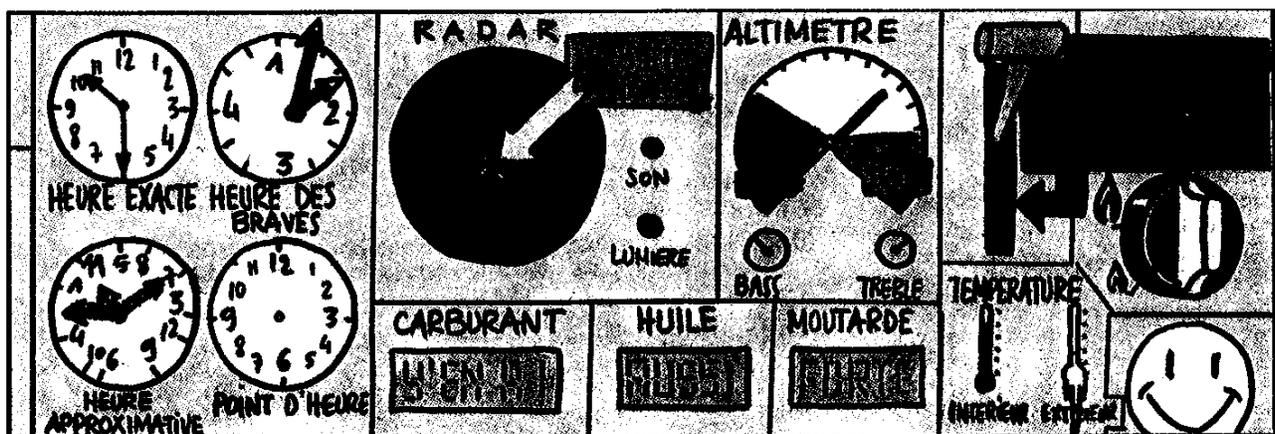
HIT POINTS : 10

L'HOTESSE

Description : c'est une hippopotame très grosse, aux longs cils, en uniforme bleu marine et talons hauts.

Motivations : elle fait *TOUT* pour ses passagers ! Très attentionnée, l'Hôtesse en devient encombrante, demandant sans cesse si tout va bien, si on n'a besoin de rien, un café, une revue, un cigare ? Elle peut tomber amoureuse (c'est pas interdit !). Elle deviendra alors encore plus pot-de-colle avec "l'homme de sa vie".

HIT POINTS : 7



LE COPILOTE :

Description : également un albatros, mais beaucoup plus petit. Lui aussi a un uniforme et une casquette. Il est constamment surexcité.

Motivations : il n'a d'yeux que pour son chef auquel il obéit aveuglément. Généralement, il veut tellement bien faire qu'il fait n'importe quoi, mais il est toujours content de lui.

HIT POINTS : 12

LE RADIO

Description : un vautour qui ne se sépare jamais de ses écouteurs. Il est habillé de plumes mais marche sur deux pattes et ne vole pas.

Motivations : le football ! La radio du bord lui permet de suivre les matches de son équipe favorite. Gare à celui qui le dérangera pendant les penalties.

HIT POINTS : 11

SAM, LE PIRATE, dit N'A-QU'UN-CEIL-ET-UNE-JAMBE-MAIS-C'EST-BIEN-SUFFISANT"

Description : humain, petit, borgne et unijambiste. Il porte de grosses moustaches et est habillé en pirate. Sa jambe de bois ne le gêne pas pour marcher.

Motivations : détourner tout avion et s'emparer des armes. Chef de la révolution calcubaine. Il est nerveux, colérique et autoritaire. Mais si on lui désobéit trop, il fond en larmes comme un enfant.

HIT POINTS : 9

GROMF LE PIRATE

Description : gros ours immense et stupide. Il tient *TOUJOURS* entre ses dents un poignard dont il ne se servira jamais.

Motivations : obéir au chef, suivre le chef, croire le chef et servir le chef. Il met sa force démesurée au service de Sam, même s'il ne comprend rien à la révolution.

HIT POINTS : 12

NOTE : Sam possède un fusil tromblon tirant des plombs, et Gromf, outre son inutile poignard, un sabre et un pistolet à mèche (2 coups).



	PILOTE	COPILOTE	HOTESSE	RADIO	SAM	GROMF
MUSCLE	1	3	3	4	2	6
BREAK DOWN DOOR	1	3	9	4	2	9
CLIMB	1	3	3	4	7	6
FIGHT	1	7	3	6	7	8
PICK UP THING	6	3	3	4	2	9
THROW	4	3	3	4	2	9
ZIP	5	4	1	3	4	3
DODGE	5	4	1	8	7	3
DRIVE VEHICLE	9	9	4	3	5	9
FIRE GUN	5	7	1	3	6	5
JUMP	7	9	1	4	4	3
RIDE	5	4	1	3	4	3
SWIM	8	4	7	4	4	3
SMARTS	2	1	5	1	3	1
HIDE/SPOT HIDDEN	2	1	5	9	5	1
DANGEROUS THING	5	1	7	1	3	1
READ	5	1	5	1	3	1
RESIST FAST-TALK	2	1	5	1	8	3
SEE/HEAR/SMELL	2	9	8	7	3	4
SET/DISARM TRAP	2	1	7	1	8	1
TRACK/COVER TRACKS	2	1	5	1	3	1
CHUTZPAH	5	4	3	4	6	1
FAST-TALK	8	4	8	4	6	1
SHODDY GOODS	8	6	6	4	8	1
SLEIGHT OF HANDS	5	7	3	6	8	1
SNEAK	5	4	3	6	8	5

**SCENARIO
TOON**

PLONGEONS

Le jeu de rôle le plus con du monde

DE GRAAF

Chapitre 1 - Qu'est ce qu'un jeu de rôle ?

Ben... C'est une bonne question, mais difficile d'y répondre. Pour plus de renseignements, procurez-vous le livre "Qu'est-ce qu'un jeu de rôle" de Paul Chion, aux éditions "L'œil du Dragon". Référence 00000001.

Chapitre 2 - Création d'un zigoto

Dans P&C (pour les pas-trop-branchés "Plongéons et Caleçons"), le joueur crée un zigoto. D'où le titre de ce chapitre...

1 - Métier

Lancer 1d13 et consulter la table A

Table A

Résultat d13	origine sociale
1 à 12	mendiant sourd-muet-aveugle
12/2	sculpteur de manches de casserole en os d'ornithorynx
13	relancer 1d13
14	tricheur va !

Exemple : vous lancez le d13 à 10 mètres : vous êtes très fort, votre zigoto sera un mendiant, et ça promet des parties passionnantes !

2 - Race

Là aussi on fait dans l'originalité : lancer un dé à 737 faces et consulter la table B

Table B

Résultat d737	Race
0	Sale race
1 à 737	leucoderme

Voilà un zigoto qui commence à bien se dessiner !



FIER GUERRIER SUR SON
FOUGUEUX CHEVAL DE
GUERRE, POUSSANT SON
TERRIBLE CRI DE GUERRE

3 - Caractéristiques

Chaque zigoto a droit à autant de caractéristiques que les autres, on n'est pas raciste ici ! Ces caractéristiques sont : **le muscle** et c'est tout. Pour connaître votre score en **muscle**, placer un palet de hockey sur la ligne médiane d'un terrain de basket, shootez dedans avec le pied qui vous sert pour tenir votre petite cuillère et consultez le bureau W Bureau W

Résultat du shoot	caractéristique
vous arrachez une touffe d'herbe	vous êtes bon pour ressemer la pelouse
vous tapez dans un caillou et vous vous foutez le pied	muscle : 600 R.M.S.T.C
le palet va jusqu'à dix mètres	c'est bien ! shoot again !
le palet va dans les tribunes	muscle : d'acier
le palet passe entre les poteaux	balle au centre - 2 points
vos chaussures passent entre les poteaux	muscle : 599, mais vous devez marcher à cloche-pied !
vous passez entre les poteaux	malus de 1,37 en sculpture de manche de casserole en os d'ornithorynx.

4 - Expérience

Vous pouvez augmenter votre score dans toutes les caractéristiques (même dans "Muscle") en soudoyant grassement le Meneur de Jeu. Lire pour cela l'ouvrage de Paul Chion, "Un sou est un sou" aux Editions "L'œil du Dragon". Référence 00000002.

Chapitre 3 - Le savoir-faire William Salt-Rien

Pendant l'aventure, les zigotos seront amenés à entreprendre de nombreuses actions. Certaines sont élémentaires (*Faire Passer D'Une Chose A Une Autre, Mollir, Galéjer, Tirer Un Pousse-pousse Sur Une Pente Enneigée, Zapper...*), d'autres nécessitent des connaissances et/ou/ou bien/à moins que/p'têt même/sans compter un apprentissage. Plus un personnage a de savoir-faire, plus il sait faire.

1 - Comment calculer son savoir-faire

Votre score en Muscle, plus le résultat d'un d20, plus l'âge du MJ (en années), moins le nombre de numéros de Dragon Radieux que vous avez dans votre ludothèque, le tout divisé par la somme de votre métier et du temps mis pour comprendre comment calculer ce score (en minutes) et celle de cheval, vous donnent un chiffre. Oubliez-le et notez 15

& CALEÇONS

dans votre savoir-faire. Simple, non ?

Comment utiliser un savoir-faire ?

Lancer un d15. Si le résultat est désastreux, tant pis pour vous. Sinon, tant mieux, vous avez réussi.

Règle avancée : si le dé est cassé, relancez-le.

Chapitre 4 - Tant qu'on a la santé...

Un zigoto n'est pas toujours au mieux de sa forme. Après une biture d'enfer (par exemple), bonjour le mal de tronche ! Pour traduire ces effets en terme de jeu, on utilise la notion de santé.

1 - La santé

- Moi ça va, et vous ?

- Votre score de santé dépend de votre tension artérielle. Par exemple, si votre tension est de 1,40, votre score de santé est : 68, et ainsi de suite...

- Si votre capital santé atteint zéro, c'est la quille bordel !!! ZE-RO ZE-RO ZE-RO ZE-RO... (air connu)

2 - Récupérer de la santé

Est-ce une plaisanterie ?

Règle avancée : les MALADIES : Bien des dangers attendent les zigotos dans le monde merveilleux de "P&C". Si le MJ le décide, un joueur qui lui doit une importante somme d'argent peut contracter une maladie. Lancer 1d(π) et consulter, de dépit, le guéridon C

Résultat du dπ	Maladie
π	le sida !

Chapitre 5 - la magie

Dans "P&C", la magie est très puissante mais n'en demeure pas moins n'importe quoi.

Pour déterminer votre score en magie, c'est très simple :

- A - Abonnez-vous à Dragon Radieux
- B - Comptez jusqu'à trois.
- C - Et voilà !

1 - L'acquisition des sorts

Croyez-vous sérieusement qu'il soit utile de s'attarder sur ce chapitre ?

2 - Les sorts

Sept sorts sont disponibles pour l'instant. Bientôt, aux Editions "l'Œil du Dragon" paraîtra une extension comprenant 79 nouveaux sorts, tous plus cons les uns que les autres (surtout les autres), sous le titre "79 NOUVEAUX SORTS TOUS PLUS CONS LES UNS QUE LES AUTRES (SURTOUT LES AUTRES)" par Paul Chion.

Les sorts

a - faire d'un carosse un potiron :

Ce sort permet de transformer un fiacre en citrouille.

b - à la fraise

c - traverser les portes ouvertes :

grâce à ce puissant sortilège, le magicien pourra éviter de passer par les fenêtres fermées.

d - lancer un sort :

Le lanceur de sort peut (si, et seulement

si, il réussit à lancer le sort, lancer le sort "lancer un sort".

e - Ptoui Pas Plof :

Ce sortilège permet au magicien de cracher dans l'eau sans faire de rond, et par conséquent de frimer devant ses potes.

f - prendre le train le dimanche soir sans se faire incommoder par les bidasses :



RUSÉ VOLEUR EN TRAIN DE SUBLILISER SA BOURSE A UN RICHE MARCHAND.

Si, par exemple, le lanceur de sort prend le train le dimanche soir (c'est un exemple), il ne se fera pas incommoder par les bidasses. Encore faut-il que le train soit plein de bidasses, car sans bidasses et sans train ça sert à rien de lancer le sort.

g - Karama :

Ce sort permet de quitter la table de jeu sans que les autres joueurs s'en aperçoivent.

Règle avancée : si un joueur est venu en voiture, le lanceur de se sort peut se faire raccompagner par lui. Exemple : un joueur lance le sort b ("à la fraise"). Il lance le dé et consulte la table.

Exception : sauf si c'est un Arabe.

Chapitre 6 - La civilisation

Le jeu de rôle "Plongeurs et Caleçons" se déroule dans un fantastique univers médiéval.

1 - Géographie

Y'a des montagnes (au nord), des plaines (au sud), des plateaux (à l'est), et rien de nouveau (à l'ouest).

La plus grande partie du continent est couverte par des forêts et envahie par les sculpteurs de manches de casseroles en os d'ornithorynx.

2 - Histoire

C'est une fois un mec qui va chez le cordonnier et qui lui dit :

- Mais vous travaillez comme un pied !
- C'est tout.

3 - La langue

Le monde de "P&C" est assez primitif, pour ne pas écrire con. Donc, la langue se résume à quelques mots primordiaux :

LEXIQUE

BLESSER : NIARK

ESQUINTER : NIARK NIARK

TUER : NIARK NIARK NIARK

XANTHOMATHOSE : PÔ

NON : SOMARATRONOÏTHEGNEKE

STATAMEREMBOULE

L'écriture

Pour faire plus médiéval, les gens écrivent avec des runes, parfois avec des stylos bic.

Le système des runes

A :

B :

C :

Exemple : le mot "caca" s'écrit :

Nous espérons que ce système de runes permettra au MJ de développer une ambiance personnelle et propre à l'univers de "P&C".

Note : lire à ce sujet l'opuscule "Rire Usselois chez les engoujures". Paul Chion y développe, avec moult détails, les controverses concernant la lettre A.

"Rire Usselois chez les engoujures" est disponible chez tous les bons marchands de "Dragon Radieux" (Référence 000000003).

Chapitre 7 - scénario pour "P&C" : la barque

1 - Situation :

L'action se situe dans une forêt montagnarde située en pleine plaine sise sur un plateau où il ne se passe rien de nouveau, au beau milieu du continent.

2 - Le début de l'aventure

Chaque joueur s'assoit sur une chaise. Information réservée au MJ : bientôt aux Editions "L'Œil du Dragon" l'écran du MJ pour "P&C".

3 - Le milieu de l'aventure

On peut aussi louer une barque, avec ou sans rames.

4 - La fin de l'aventure

Chaque rescapé reçoit la légion d'honneur

5 - Expérience

Mettre trois gouttes d'acide sulfurique sur du papier tournesol. Si ça change de couleur, vous avez plus de 0,8 grammes d'alcool dans le tournesol.

MON PERSONNAGE

QUERELLE D'IMMORTADELLE

Immortels de tous lieux, prenez garde ! Moi, Balahir Belegriand, vous l'affirme : de tous les dangers qui vous guettent, aucun n'est plus mortel que la perfidie de celui d'entre nous qui se fait appeler le *Noir Solitaire*.

Cet être abject n'hésite pas à employer les moyens les plus vils pour devenir le Dernier. Il ne combat que les plus faibles. Contre les plus forts, il a recours à la trahison et à des vilainies défilant l'imagination. De toutes ces armes, la plus redoutable est sans conteste son intelligence démoniaque, servie par une langue habile. Le Sombre Esseulé, tel un serpent retors, n'a de cesse d'endormir sa victime par des flots de louanges hypocrites. Gare à celui qui se laisse bercer par ses beaux discours, sa tête ne tient plus qu'à un fil.

Je veux aujourd'hui témoigner devant tous des moyens employés par l'Obscur Délaiisé pour éliminer sans vergogne l'un de ses semblables. Certes, bien avant de le rencontrer, sa sinistre réputation était parvenue jusqu'à moi. Mais l'on raconte tant d'horreurs commises par ce triste sire que la raison rejette cette accumulation de crimes. Attention, cette réaction est la première manifestation de la puissance de l'Unique Charbonneux. Déjà son emprise s'étend sur vous. Ayez constamment l'esprit éveillé car, déjà, son ombre pestilentielle plane sur vous.

J'ai failli payer de ma vie mon manque de méfiance à son égard. Pourtant, ce n'est pas faute d'avoir reçu maintes mises en garde... Que n'ai-je suivi ces conseils réitérés de prudence qui me furent si largement prodigués ? Je ne dois qu'à la chance, ou à quelque dieu vigilant, d'être sorti vivant, mais ô combien meurtri, du gouffre au fond duquel le Ténébreux Abandonné me poussait avec un ricinement glacial.

Dès notre première rencontre, l'Ombre Egarrée entreprit d'apaiser ma méfiance. Avec une habileté diabolique, il gagna, sinon ma confiance, du moins ma sympathie. Il n'avait de cesse de dénoncer ce qu'il nommait de basses calomnies ne visant qu'à le discréditer. Il étala sa séduction, qui est grande, pour faire taire mes derniers doutes. Plutôt que de me défier, il préférait détourner mon attention sur d'autres, prétendant qu'ils étaient des proies faciles, ou peu dignes de leur immortalité. Je savais qu'un jour nous devrions nous affronter, puisque tel est notre destin, mais ce que je ne savais pas, c'était qu'un de mes semblables pouvait être lâche.

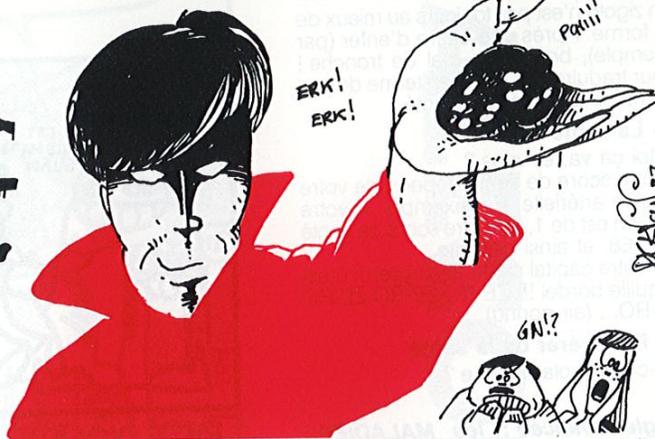
Cela se passait à la fin du huitième mois. Habilement mêlés à un groupe de mortels, nous passions notre période de repos dans un endroit fort charmant, bien que proche de la retraite du Ver Eblouissant. Ceci me valut d'ailleurs le plaisir de faire la connaissance de cette formidable créature bicéphale si attachante. Très vite, grâce à mon caractère... coulant, je m'attirai l'indéfectible amitié du chef de cette contrée. Par la suite, je n'eus qu'à me louer de l'affection de ce fruste, mais attachant représentant de la race gobeline. On comprendra aisément que, dans une telle ambiance, la vigilance extrême que tout Immortel possède s'était quelque peu relâchée. C'est le moment qu'attendait le Corbeau Rejeté pour fondre sur moi.

Après un dîner agréable, il proposa à certains d'entre nous d'accomplir, sans quitter notre table, un périple dans les étoiles. Le fait qu'aucun d'entre nous ne fut surpris par cette étrange proposition, indique bien l'incroyable pouvoir de ce démon. Inutile de préciser que les seuls astres que nous vîmes furent ceux qui brillaient à travers les fenêtres. Malgré cela, la soirée fut plaisante, et ceci démontre parfaitement que cet être ferait un hôte parfait s'il n'avait le Mal ancré en lui.

La nuit tirait à sa fin quand nous nous levâmes pour nous séparer. Dehors, le calme de la campagne acheva de m'apaiser. Aussi, je ne fus pas surpris quand l'Isolé Assombri me demanda de le raccompagner jusqu'au Vallon Gracieux où il gîtait. Après un bref voyage, nous arrivâmes en fait dans l'ancre du Dragon Soyeux.

Cela ne m'émut pas car je savais ne rien avoir à craindre de ce sympathique reptile. Prétendant les nombreuses heures écoulées depuis le dîner, le Basané Perdu me proposa une petite collation. J'acceptai. Funeste erreur. Après l'avoir coupé, il me tendit un morceau de charcuterie. J'eus à peine le temps de le porter à ma bouche que le Retiré Foncé m'attaqua. De l'intérieur.

J'ai toujours tenu pour sûr que notre seule façon de mourir, à nous autres, Immortels, était d'être décapité. De l'extérieur. Le fourbe frappa de l'intérieur. Sitôt dans ma cavité buccale, le morceau de saucisson se précipita



(fût téléporté ?) dans ma gorge pour m'étouffer. Sensation horrible. Dans un râle d'agonie, je tentai de repousser l'attaque. Bien des fois, je crus mourir. Je résistai désespérément à cet adversaire insaisissable. Ce corps à corps démentiel m'épuisait, mettant ma farouche volonté à rude épreuve. La sueur dégoulinait de mon corps tendu par l'effort. Je commençais à sombrer dans les affres de l'agonie quand je vis surgir les visages du chef et de sa douce favorite. Ayant alerté les puissants shamans de leur tribu, ils venaient me soutenir dans le combat titanique qui m'opposait au Saucisson Infernal, Rejeton du Porc Bersek, créé par le charcutier zombi fou. Je sentai cette horreur descendre en moi lentement. Grâce à cette aide, je puisais en moi les dernières ressources de mon corps épuisé et, alors que les shamans m'emmenaient dans leur Maison de Guérison, je vainquis le Prince Démon des Salaisons.

J'ai terrassé le monstre. J'ai dompté la force terrifiante du Cochon nécromant. Son pouvoir est en moi. Il est mon esclave.

FUIS, NOIR SOLITAIRE !!!

Je contrôle maintenant les charcutailles de l'Univers. Jamais plus tu ne connaîtras le repos. Toujours un morceau de lard te guettera, prêt à fondre sur toi. **TREMBLE, LARVE IMMONDE !** Car partout, un grognement sera pour toi l'Appel du Porc, qui te fera subir un sort pire que la Mort. Tes nuits seront peuplées de groins baveux, de couinements stridents.

TU ES PERDU !

Je fus vite remis sur pied, grâce à ma robuste constitution. C'est Khâli la Préférée qui vint me chercher à la Maison de Guérison. C'est elle qui me permit, avant mon départ, de contempler un spectacle stupéfiant. Je suis un des rares humains à avoir assisté à cette chose rarissime : la reproduction du Dragon Pas Vieux. J'ai juré le silence, mais, ma vie durant, je me souviendrai avec émotion de cette fantastique genèse.

Si vous cheminez un jour dans les Marches du Sud-Est, allez saluer le chef et Khâli, leur accueil est chaleureux et leur érudition est grande.

SCENARIO

FRANCK DEVRON

"Alors que les mandroïds approchaient, le déclic de vos griffes d'adamantium se fit entendre dans le couloir noir. Encore quelques mètres et Colossus vous lancerait sur ses carapaces d'acier qui ne dureront que quelques minutes face à la fureur de Serval."

Certes, je vous l'accorde, jouer son super-héros préféré, c'est grisant. Mais celui-ci possède déjà son caractère propre, ses souvenirs, sa vie. C'est pour cela que cet article a pour but de vous présenter un nouveau groupe de super-héros, tout frais tout beau, voulant eux aussi se faire une place sur le podium des sauveurs de la veuve et de l'orphelin. De plus, c'est un groupe français que vous pourrez faire évoluer dans un cadre que vous connaissez :

"Je lance une par une les voitures du parking niveau 1 de la Part-Dieu (grand centre commercial de Lyon) sur la sentinelle pour arrêter sa progression..."

Voici donc révélé pour vous un groupe de héros à l'expérience vierge : les Protectors.

UN PEU D'HISTOIRE

En 1986, le SHIELD décide de créer sur le vieux continent un groupe de surhommes dépendant directement de cette organisation, tout au moins plus que les Vengeurs d'Amérique. Le SHIELD regroupe donc des mutants, européens pour la plupart, pour ce projet codé : Protect 1. Hélas, la campagne antimutant battant son plein, le SHIELD décide d'abandonner ce projet. Arrive alors un personnage nommé "le Baron", qui se propose de récupérer le groupe nouvellement formé. Après maintes recherches, le SHIELD accepte. Le Baron propose de fournir un QG, l'entraînement et une couverture aux super-héros. Le projet Protect 1 devient les



LES PROTECTORS

— POUR LES REGLES AVANCEES DE MARVEL SUPER-HEROES —

UN TEAM COMPLET DE SUPER-HEROS FRANÇAIS

Protectors (nom arbitraire et pouvant être changé par une imagination plus fertile que la mienne). Vous lirez donc la description des membres du groupe, chacun ayant d'ailleurs vu d'un œil meilleur le fait d'être sous la tutelle d'un "privé" plutôt que sous celle d'une organisation gouvernementale de contre-espionnage. L'histoire de chaque héros peut elle aussi être transformée au gré de vos phantasmes. Nous sommes maintenant en 1987.

Caractéristiques générales

Costume : toutes leurs tenues sont faites en cellules instables pouvant en quelques secondes se transformer en tenue de ville. Le rang de matériel de ces costumes est remarquable (30) et n'apporte aucune protection, sauf pour le froid et le chaud - bonne (10). Enfin est inclus



dans les costumes un micro-récepteur

permettant aux Protectors de communiquer entre eux dans un rayon de 1 km, et une balise pour localiser un membre du groupe, toujours dans un rayon de 1 km.

Ressources : elles sont typiques (6) et correspondent à de l'argent de poche, mais le groupe peut avoir accès, au besoin, aux ressources bien plus importantes du Baron (*Incredible* : 40/5000), après avoir obtenu l'accord de ce dernier.

Le groupe et le Baron : le groupe ne connaît rien de son nouveau mécène. Ceux qui ont eu affaire à lui ne se sont adressés qu'à des intermédiaires. Tout ce que les héros verront de lui sera un visage de synthèse sur l'écran du terminal. Il s'adressera à eux avec une voix tout aussi synthétique. Il sera évidemment impossible de découvrir la source des messages envoyés.

MANDORA

NOM : Mandora Etre dimensionnel
Identité secrète Frida Mandora
(Mandy pour ses amis)
Nationalité Allemande (fée)
Age 25 (190)
Profession Aucune

COM	Bon	10	SANTE	120	Poids soulevé	10 t
AGI	Excellente	20	KARMA	80	Distance Jeté	5c
FOR	Incredible	40	Ressources		Vitesse	3c/R
END	Stupéfiante	50	Popularité	0 (50 dans le royaume des fées)	Saut hauteur	12m/4c
RAI	Bonne	10			Saut longueur	12m/0c
INT	Excellente	20	Initiative	+1	Chute	18m/6c
PSY	Stupéfiant	50				

Mandora utilise la magie féerique. Elle est d'un niveau adepte.

1 - ENERGIE PERSONNELLE

A Soins 20 par apposition des mains et ceci deux fois par jour.

B Bouclier individuel : 20 de protection (durée 10 rounds). Mandora crée un bouclier mystique qu'elle dirige pour éviter une attaque. Si le bouclier est attaqué par un sort plus puissant, il est détruit. Elle peut aussi s'entourer de 4 boucliers protégeant chacun de 10.

2 - ENERGIE UNIVERSELLE

A Glamour : 50. Mandora peut créer de nombreuses lumières colorées pour distraire un adversaire (jet de PSY ou -1C) et ceci sur une case. Elle peut aussi choisir une cible spécifique (2 C - durée un mois - dist. 12c).

B Vapeurs de sommeil : 30. Mandora peut conjurer des vapeurs couvrant deux cases (dont celle où elle est). Toute personne prise dans ces vapeurs et ne réussissant pas un jet d'END tombe endormie 1d10 + 2R (durée 1 R).

ENERGIE DIMENSIONNELLE

A Seraphim : 40. Mandora a appris l'accès à cette dimension lors de son emprisonnement dans cette dernière. Lorsqu'elle appelle l'énergie de cette dimension, elle peut avoir accès à un puissant sortilège : "le signe de Seraphim". En premier lieu, il y a un risque lors de son utilisation. Si Mandora ne réussit pas un jet de PSY -3 C lors de la conjuration, alors elle tombe inconsciente 1d100 h. Si elle réussit, elle pourra contrôler, prendre sous son pouvoir la prochaine attaque magique dirigée contre elle.

TALENTS

- Démonologie
- Antiquité
- Runes

HISTOIRE

Mandora est une fée, fille d'Antogaralha, 2^e gouvernante de la cité des Trois Lunes. Mais elle fut enlevée il y a 130 ans lors d'un raid de créatures démoniaques venant de la dimension de Seraphim. C'est là qu'elle fut retenue comme esclave pendant 50 ans jusqu'à ce qu'elle s'évade. De honte, elle n'osa retourner dans sa propre dimension et se réfugia sur Terre où elle rencontra le Baron.

C'est lors de cette période honteuse d'esclavage et d'ignominie qu'elle apprit en secret à utiliser l'énergie dimensionnelle de Seraphim.

Comme tous les membres de sa race, Mandora est extrêmement sensible au fer et à l'acier. Les dégâts pris à cause de ces matériaux sont doublés, et un malus de -1 C est appliqué à ses pouvoirs si elle est entourée par une trop grande quantité de fer et d'acier. De plus, ses pouvoirs sont considérablement augmentés dans des lieux nordiques, de Bretagne, d'Angleterre ou d'Irlande.

ANUBIS

NOM Anubis humain altéré
Identité secrète Marc Page

Nationalité Française

Age 30

Profession Professeur d'histoire

COM	Typique	6 (30)	SANTE	32 (160)	Poids soulevé	90 kg (50 t)
AGI	Bonne	10 (20)	KARMA	105	Distance Jeté	5c (6c)
FOR	Typique	6 (50)	Ressources	6/50	Vitesse	2c/R (3c/R)
END	Bonne	10 (50)	Popularité	0	Saut hauteur	1,8m/0c (15m/3c)
RAI	Excellente	20			Saut long.	1,8m/0c (15m/0c)
INT	Monstrueuse	75	Initiative	+5	Chute	2,7m/0c (23m/5c)
PSY	Bon	10				

1 - TRANSFORMATION : lorsqu'il le désire, Marc peut se transformer en une réplique de cinq mètres de haut du dieu égyptien. Des griffes apparaissent et sa tête devient celle d'un chacal noir. Cette transformation prend un round et modifie aussi certaines de ses caractéristiques. Les dégâts reçus sous chaque forme se transfèrent de l'une à l'autre. Si, sous sa forme d'Anubis, Marc tombe à 0 de Santé, il reprend sa forme humaine avec 0 de Santé. Assommé, il ne se retransformera pas en humain.

2 - GRIFFES : dégâts 40 - rang de matériel 20.

3 - COMMUNICATIONS AVEC LES MORTS : transformé ou pas, Marc peut parler aux morts et les faire parler. Il doit réussir un jet de PSY pour une mort remontant à moins de 24 h, jet jaune entre 24 et 48 h, jet rouge au-delà de 48 h (limite : 4 jours).

TALENTS

- Histoire
- Archéologie

HISTOIRE

Marc est le premier du groupe à n'avoir aucun rapport avec le SHIELD. Il fut inclut aux Protectors par le Baron.

Il y a cinq ans de cela, le professeur d'histoire Marc Page n'existait pas. Il y avait simplement un jeune archéologue qui, fouillant dans la vallée des Rois, découvrit à l'écart un tombeau inviolé, celui d'un prêtre maudit : TAH. A l'intérieur, il découvrit entre autres une immense canope de un mètre de diamètre. L'ayant ouverte, il libéra et absorba une partie du pouvoir mystique du dieu Anubis que le prêtre avait réussi à emprisonner là. Mais, sous cette explosion d'énergie, le tombeau s'écroula.

L'archéologue réussit à s'en extraire, mais, pour ses proches, il était mort. Pensant que ses pouvoirs pourraient être dangereux pour sa femme, il demanda asile au Baron qui lui fournit de plus une nouvelle identité.

NOTE : son INT de 75 est due à une perception nouvelle du monde qui l'entoure, et ceci pour tous ses sens. C'est une perception mystique captant toutes les énergies, en trois mots : une perception divine.

LOTUS ROUGE

NOM Lotus rouge
Identité secrète Satoru Hawayama
Nationalité Française

Age 27

Profession Professeur de kendo

COM	Incredible	40	SANTE	130	Poids soulevé	180 kg
AGI	Stupéfiante	50	KARMA	66	Distance Jeté	2c
FOR	Bonne	10	Ressources	10/100	Vitesse	3c/R
END	Remarquable	30	Popularité	0	Saut hauteur	3m/1c
RAI	Typique	6			Saut longueur	3m/0c
INT	Excellente	20	Initiative	+1	Chute	5m/1c
PSY	Bon	10				

1 - NINJAGARB MYSTIQUE : cette ninjagarb protège Lotus Rouge de 10 contre les attaques physiques, le froid, le chaud, et les acides. De plus, lorsqu'il le désire, elle peut prendre la couleur du milieu où elle se trouve, et ceci selon la volonté du Lotus (jet d'INT contre un potentiel de 30).

2 - NINJATO MYSTIQUE : CLASS 1000 incassable, dégâts de 30, il absorbe les attaques comme une armure de 30 si Lotus Rouge réussit à parer l'attaque. Si son sabre se trouvait séparé de lui, à moins de deux cases Lotus Rouge peut l'appeler en réussissant un jet de PSY.

3 - BAGUE MYSTIQUE : cette bague, ornée d'un lotus rouge, et sertie de rubis, lance des shurikens d'énergie (dégâts 30 - distance 5c).

4 - SENS DU DANGER : 40. Lotus Rouge peut, lorsqu'il se concentre, sentir tout danger 40 secondes avant que celui-ci n'arrive.

TALENTS

- Arts martiaux A
- Arts martiaux D
- Arts martiaux E
- Armes orientales
- Lancer d'objets
- Acrobatie
- Chute

HISTOIRE

Les pouvoirs du Lotus Rouge se transmettent par une série d'épreuves initiatiques depuis la création du ninjato. L'ancien Lotus Rouge était le grand-père de Satoru, le père n'ayant pas été digne de ces pouvoirs. Le Lotus Rouge avait déjà travaillé pour le SHIELD lors de missions suicide, et il accepta, comme "maintien en forme", d'être inclut dans le projet Protect 1. Il fut tout aussi d'accord pour ce qui fut de la prise en charge du groupe par le Baron. Son père et sa sœur de 20 ans résident tous deux dans le nord.



TECHNOTRON

NOM Technocron Humain cybernétisé
Identité secrète Eric Morraut
Nationalité Suisse
Age 16
Profession Etudiant

COM Typique	6	SANTE	116	Poids soulevé	50t
AGI Bonne	10	KARMA	18	Distance Jeté	6c
FOR Stupéfiante	50	Ressources	4/20	Vitesse	3c/R
END Stupéfiante	50	Popularité	0	Saut hauteur	15m/3c
RAI Typique	6			Saut longueur	15m/0c
INT Typique	6	Initiative	+0	Chute	23m/5c
PSY Typique	6				

1 - **CORPS EN VIBRANIUM** : protection de 40. Tous ses pouvoirs sont dus à son corps cybernétique.

2 - **ABSORPTION** : le corps de Technocron peut absorber toute énergie électrique, et ceci avec un rang *Incroyable*, 40, la transformant en points de Santé.

3 - **INVULNERABILITE** aux poisons, toxines, maladies et gaz.

4 - **SENS PROTEGES** : son ouïe et ses yeux sont protégés avec un rang excellent, 20.

5 - **VISION RADAR** : 30. Distance 1 km.

6 - **VISION TELESCOPIQUE** : 4. Distance 40 km.

7 - **RAYON D'ENERGIE** surgissant des doigts. Distance 7c, dégâts 30 dans la colonne Force.

8 : **REACTEURS PLANTAIRES** : vitesse 30 - 6/15c/R - 600 km/h.

TALENTS
Aucun

HISTOIRE

Eric serait mort dans un terrible accident d'avion si celui-ci ne s'était écrasé près d'un centre de recherche secret du gouvernement installé dans les Alpes. Le groupe de cybernéticiens y travaillant réussit à intégrer son cerveau dans un corps robotisé. Ils firent cela sans prévenir le gouvernement et préférèrent confier le jeune Eric au SHIELD. Les cybernéticiens l'ont greffé dans un corps de 1m75 pour pallier aux problèmes de croissance. De plus, ils l'ont muni d'une peau en cellules instables qu'Eric peut faire apparaître et disparaître à volonté. Son cerveau baigne dans un

liquide nutritif qui s'autorégénère. D'origine, Eric est orphelin. Il n'est pas encore assez mature pour s'apercevoir de tous les inconvénients qu'apporte le fait de n'être plus humain. Pour le moment, il ne voit que les bons côtés de son état, mais il contrôle ses pouvoirs avec sagesse et n'en abuse pas... trop.

L'AMIBE

NOM L'Amibe Humain altéré
Identité secrète Pierre d'Albiron
Nationalité Française
Age 19
Profession Etudiant

COM Excellent	10	SANTE	86	Saut hauteur	6m/1c
AGI Incroyable	40	KARMA	20	Distance Jeté	3c
FOR Excellente	20	Ressources	4/20	Vitesse	2c/R
END Typique	6	Popularité	0	Saut hauteur	6m/1c
RAI Bonne	10			Saut longueur	6m/1c
INT Pauvre	4	Initiative	+0	Chute	9m/2c
PSY Typique	6				

1 - **FORME ANDROIDE** : 30. Pierre peut se transformer en une grosse amibe noire recouvrant toute une case. Sous cette forme, il englobe (30 points de dégât). De plus, sa forme flasque et mouvante lui procure 30 d'armure contre les coups physiques et 10 contre les énergies. En réussissant un jet de pouvoir, il peut s'étendre sur deux cases. Mais, tous les rounds, il doit réussir un jet d'END ou s'évanouir 1-10 rounds.

2 - **PHASER** : 30 sous forme humaine et forme d'amibe.

3 - **RAFALE FORCE NOIRE** : sous forme humaine (dégâts : 20 - distance : 5c).

4 - **REGENERATION** : END de 20 sous forme d'amibe.

TALENTS :
- Informatique

HISTOIRE

Alors qu'il visitait les laboratoires en recherche nucléaire de son père, Pierre fut enfermé par accident dans un accélérateur de particules expérimental et bombardé par des particules inconnues. Il fut soigné dans un service spécialisé et le SHIELD s'intéressa à son cas. Il accepta de se joindre au projet, espé-

rant une vie d'aventures. Son père soupçonne ses pouvoirs.

PERLE NOIRE

Nom Perle noire mutante
Identité secrète Helena Paterson
Nationalité Américaine
Age 19 ans
Profession Etudiante en chimie

COM Bon	10	SANTE	56	Poids soulevé	91 kg
AGI Excellente	20	KARMA	80	Distance Jeté	1c
FOR Typique	6	Ressources	4/20	Vitesse	3c/R
END Excellente	20	Popularité	0	Saut hauteur	1,8m/0c
RAI Excellente	20			Saut longueur	1,8m/0c
INT Bonne	10	Initiative	+0	Chute	2,7m/0c
PSY Stupéfiante	50				

1 - **PLANER** : 4 (4 cases/round).

2 - **TELEKINESIE** : 50

A Bouger une masse de 50 t, la projeter à 6 cases.

B Attaque télékinétique : 40 (dégâts : 40 C FOR - distance : 11c)

C Prison télékinétique : 30 (rang de mat : 30).

3 - **TELEPATHIE** : 20

4 - **ATTAQUE MENTALE** : 30

TALENTS

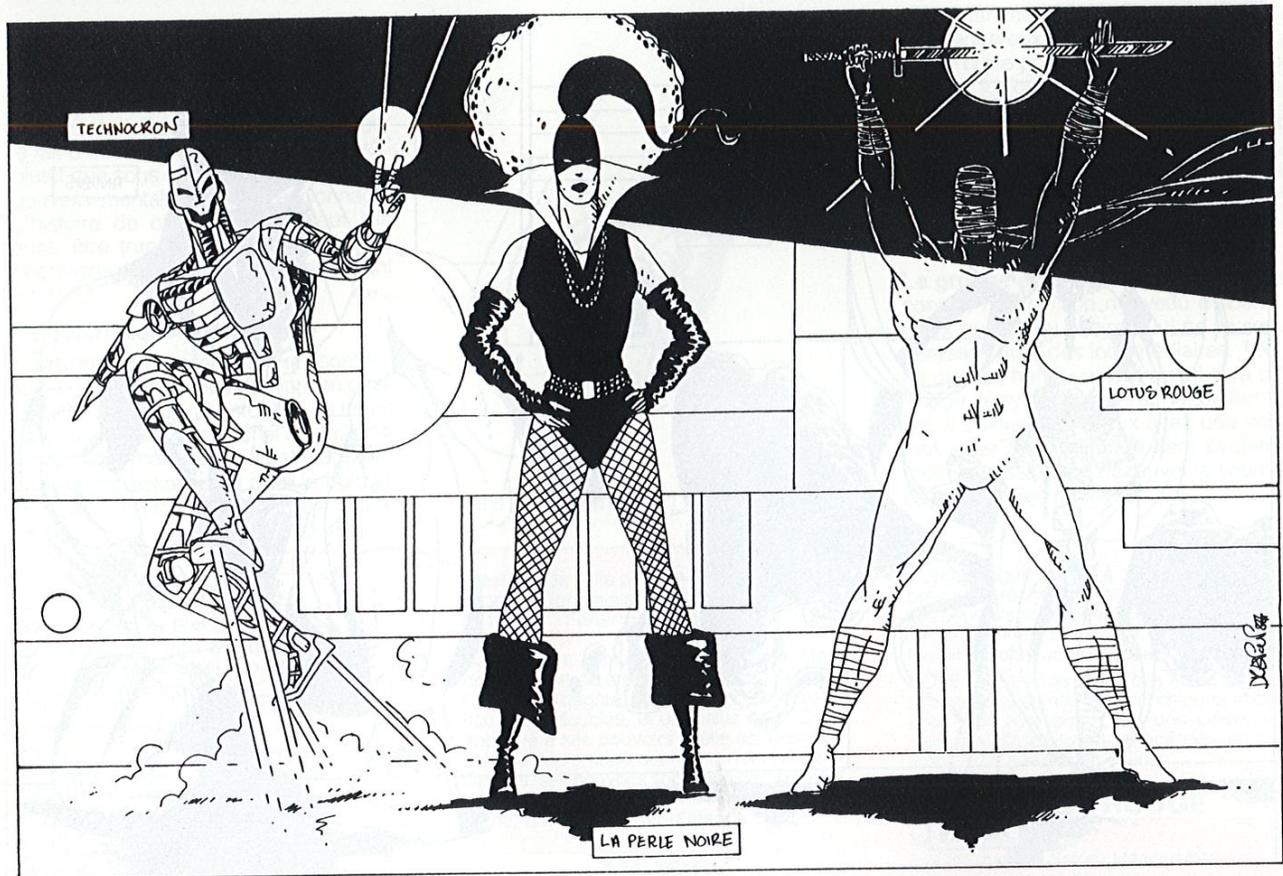
- Etudiante en chimie

- Electronique

HISTOIRE

Helena est une mutante qui découvrit ses pouvoirs mentaux à l'âge de 14 ans. Suite à des examens qu'elle avait passés, et quelques années plus tard, le SHIELD la recruta, lors de la création du projet Protect 1. Helena est très idéaliste et veut combattre le mal et la souffrance. Elle parle couramment le français grâce à des cours en hypnose que lui a fait subir le SHIELD. Sa famille (ses parents et ses deux sœurs) réside près de Los Angeles et tous croient qu'elle a réussi à continuer ses études dans un service de recherche privée en France (où elle travaille d'ailleurs). Tous sont très fiers d'elle.

**SCENARIO
MARVEL**



“LA RESIDENCE”, QG DES PROTECTORS

Que ce soit une propriété à Salem Center, un hôtel particulier au 721 de la 5^e avenue ou un building entier, tous les grands groupes de super-héros possèdent un QG, un “home sweet home” des plus confortables et des plus sophistiqués. Les Protectors se devaient donc de ne pas échapper à la règle, surtout avec les finances que possède le Baron. D’ailleurs, celui-ci avait promis au SHIELD un toit pour le groupe lors de la transition. Nos héros logent donc dans une superbe résidence, une villa qui, dans l’esprit des voisins, a été rachetée par un groupe d’amis désirant y vivre ensemble.

Evidemment, le Baron a légèrement modifié l’équipement original de la résidence. Voici en premier lieu les différents rangs de matériel des murs et portes de la villa :

Murs extérieurs RDC et 1 ^o	30
Murs intérieurs	10
Portes donnant sur l’extérieur	30
Portes intérieures	4
Fenêtres (vitres pare-balles)	20

Mur du complexe souterrain	40
Porte d’accès au complexe	40
Murs des pistes d’envol	50

De plus le Baron a ajouté : un système de surveillance, un ordinateur, tout le complexe souterrain ainsi qu’une piste d’envol pour l’Aigle (voir paragraphe). Enfin, le Baron a accepté, dans la résidence, la présence d’un observateur du SHIELD, pour juger des bonnes intentions du Baron. Cet observateur se nomme Anne et servira de cuisinière à la résidence. Le groupe n’est pas obligé de savoir que leur nounou est un agent du SHIELD. Tout ce qu’ils sauront est qu’elle est au courant de leurs pouvoirs respectifs. Anne possède une voiture très spéciale. C’est une des trois présentes à la villa puisque le Baron a fourni une Kadett GSI et un 4x4 cherokee au groupe. Certes, tout cet équipement est assez luxueux, mais pensez, cher MJ vicieux, que tout cela attire toujours une foule de personnes extérieures...

Voici maintenant la fiche analytique de Anne, celle de sa voiture, puis commencera la visite guidée de la résidence.



ANNE

NOM Anne

Nationalité Française

Age 28

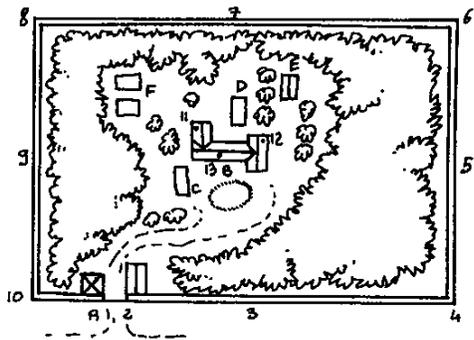
COM	Bon	10	SANTE	36
AGI	Bonne	10	KARMA	22
FOR	Typique	6		
END	Bonne	10		
RAI	Typique	10		
INT	Bonne	10		
PSY	Typique	6		

TALENTS :

- Armes à feu / Premiers soins / Opérations militaires / Arts martiaux A

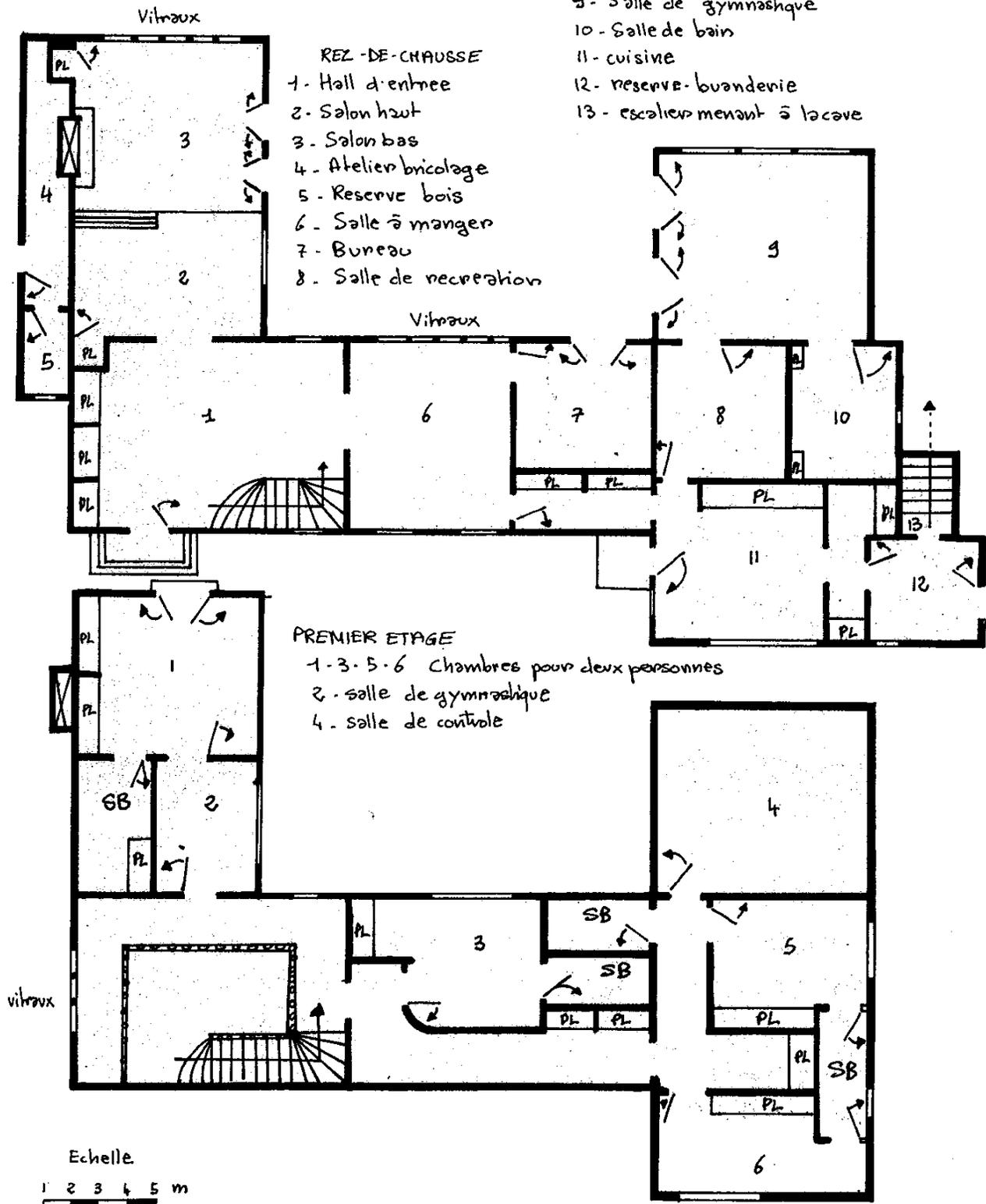
EQUIPEMENT

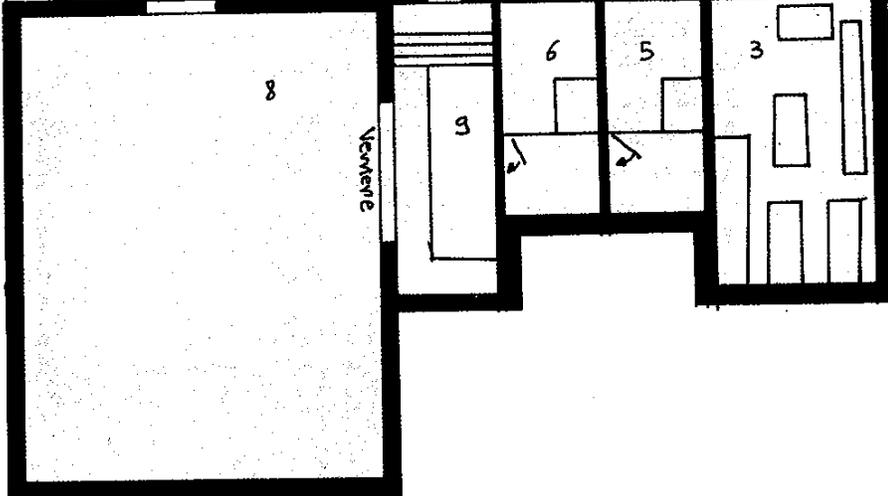
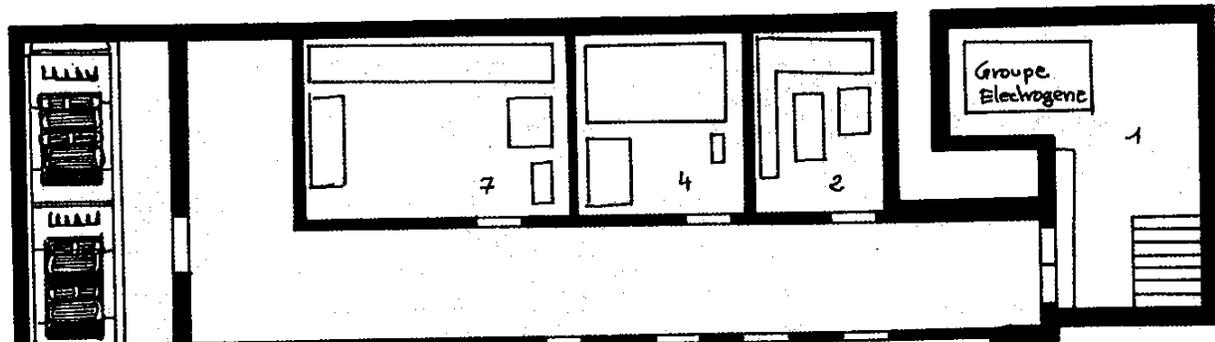
Revolver MAT 20 - Dist. 2c - dégâts 6
Grenades incendiaires / Grenades à fragmentation, dégâts 30 (edge attaque) / Grenades à gaz, potentiel de 30 / Blaster Dist. 5c, dégâts 30 / Pistolet mitrailleur dist. 7c, dégâts 20.
Voiture XR31 infrastructure 10
Protection 10
Contrôle 20
Vitesse de vol, 4 4c/R 100 km/h
Vitesse de route 30 6c/R 160 km/h
Canon électrique dégâts 20 Dist. 20c
Canon anti-missile dégâts 20 Dist. 11c
4 missiles AIR/AIR dégâts 40 Dist. 11c



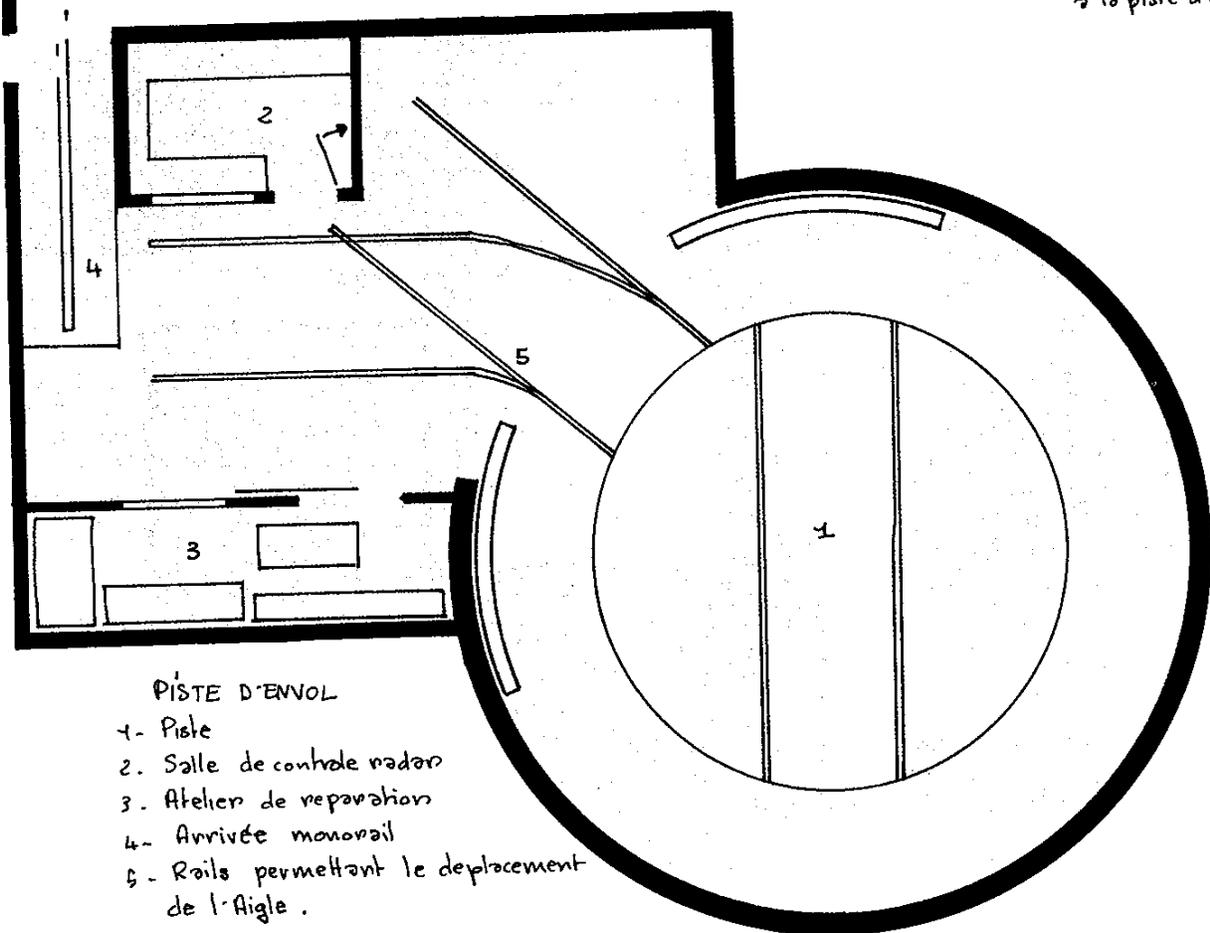
LA RESIDENCE

- A-Entree : maisons des gardiens (abandonnées)
 - B- La villa
 - C- Garage : cinq voitures maximum
 - D- Piscine chauffée
 - E- Pavillon des invités
 - F- Tennis
- 1-2-3... numero des cameras de surveillance





- Sous-sol
- 1 - cave
 - 2 - Labo biochimie chimie
 - 3 - Infirmerie
 - 4 - Ordinateur
 - 5 - Douche, vestiaire sauna homme
 - 6 - Idem femme
 - 7 - Atelier technique
 - 8 - Salle d'entrainement
 - 9 - Salle de controle
 - 10 - monorail menant à la piste d'envol



- PISTE D'ENVOL
- 1 - Piste
 - 2 - Salle de controle radar
 - 3 - Atelier de reparation
 - 4 - Arrivée monorail
 - 5 - Rails permettant le déplacement de l'Aigle.

LE SYSTEME DE SECURITE

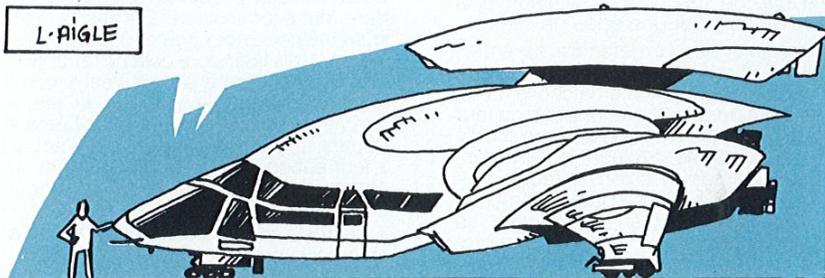
Comme représenté sur la vue d'ensemble, 13 caméras surveillent la villa. Elles sont toutes contrôlables depuis la salle de contrôle, et, bien que pivotant en automatique, elles peuvent être orientées manuellement. La nuit, les caméras passent automatiquement sur un système intensificateur de lumière. Le mur est équipé d'un système de détection de masse, une alarme se déclenchant dès que quelqu'un y grimpe. Enfin, toutes les fenêtres et portes de la villa sont équipées de cellules photoélectriques reliées elles aussi à l'alarme.

LA VILLA

L'équipement extérieur comporte deux courts de tennis, une piscine chauffée et un garage pouvant accueillir cinq voitures, ainsi qu'un pavillon pour invités.

L'intérieur :

Salle de gymnastique : matériel d'entraînement, aucun gadget.



Salle de récréation : un billard américain, deux consoles de jeux vidéo.

Le bureau : là se trouve le terminal de l'ordinateur, qui, entre autre, relie le groupe au Baron. C'est un appareil d'apparence normale. Pour l'accès à des programmes spécifiques, certains codes ne sont connus que du groupe et de Anne. L'ordinateur est en veille en permanence et une sonnerie retentit lorsque le Baron appelle le groupe. Sur cet appareil apparaît le visage en synthèse. Le téléphone peut commuter, comme tous les appareils de la villa, sur une ligne intérieure permettant de joindre toutes les pièces où il y a un combiné ainsi que le sous-sol. Tous les appareils possèdent un système de brouillage d'écoute.

La cave : Un groupe électrogène pallie à toute coupure d'énergie en se déclenchant quelques secondes après celle-ci. Là se trouve aussi l'accès aux équipements du sous-sol. L'ouverture est déclenchée par l'apposition d'une main sur une bouteille spécifique. L'étiquette comporte un système de plaques digitales ayant en mémoire les empreintes du groupe. En cas de non reconnaissance, un second système se déclenche. Un scanner étudie tout le corps de la personne et le compare aux données biologiques pré-mémorisées. Si, là encore, il ne reconnaît pas l'intrus, alors la salle est gazée (POT 30), rendant inconsciente pendant 1-6h toute personne ayant raté son jet. Sinon, le mur du fond pivote et permet l'accès au complexe souterrain.

La salle de contrôle : des écrans vidéo tapissent ses murs, elle contient de plus une radio. C'est le centre du système de sécurité de la villa et de la base de décollage.

LE COMPLEXE SOUTERRAIN :

- Laboratoire de biochimie/chimie : permet différentes recherches, telle la confection d'antidotes... Tout produit peut y être fabriqué, jusqu'à un rang remarquable de 30.

- Infirmerie : contient tout le matériel nécessaire, du pansement au scanner. Elle est reliée à l'ordinateur central qui a une raison remarquable (30) dans les domaines de diagnostic et chirurgicaux.

- Ordinateur : c'est un CREY II mais légèrement modifié par le Baron. Il peut avoir accès à tous les réseaux, ainsi qu'aux communications satellites. Il a une raison stupéfiante de 50.

- Atelier technique : cet atelier a un rang de réparation de 30 pour la mécanique et de 20 pour l'électronique.

- Salle d'entraînement : très proche de la salle des dangers des x.men ou de celle de l'école d'Emma Frost. Elle peut générer différents obstacles ou attaques

de rang maximum incroyable 40.

- Salle de contrôle : permet de programmer la salle d'entraînement. Il y a toujours quelqu'un dedans lors des entraînements pour pallier à tout problème

- monorail : il relie le complexe à la piste d'envol. Il glisse sur un champ électro-magnétique :

contrôle : pauvre 4 - vitesse excellente, 20 5c/R 120 km/h - infrastructure excellente, 20 - protection Bonne 10.

Lorsqu'il n'y a personne, le complexe souterrain est quadrillé par des cellules photoélectriques branchées sur le système d'alarme général. Il en est de même pour le couloir du monorail ainsi que pour la piste d'envol.

la piste d'envol :

- la piste : l'Aigle y accède par une cheminée dont le sas d'accès est évidemment camouflé, et est fait d'un alliage résistant, 40. En cas de danger, deux immenses portes peuvent l'isoler du reste du complexe. Un rail permet de dégager l'Aigle de la piste.

- la salle de contrôle : une vue des environs de la cheminée est transmise par un système de surveillance passant en intensificateurs de lumière la nuit. Un radar permet de localiser tout engin volant dans un rayon de 10 km autour de la cheminée. Les salles de contrôle de la villa et de la piste sont reliées et on peut trouver un terminal dans cette dernière.

- atelier de réparation : il est du même type que celui du complexe souterrain.

L'AIGLE

Dans son infinie bonté, le Baron a procuré au groupe un avion expérimental à décollage vertical dont la vitesse maximale lui permet de s'arracher à la gravité terrestre, et lui permet même quel-

ques voyages interplanétaires si ce n'est plus. Quant à savoir où le Baron s'est procuré cette technologie, c'est un mystère. Ce qui est sûr, c'est qu'elle est d'une complexité monstrueuse : 75.

Le groupe est au courant de ses possibilités dignes de la navette spatiale, mais ignore l'accès aux vols interplanétaire et subluminaire. Il apprendra ses deux modes cachés quand la situation exigera qu'il sache les utiliser.

CONTROLE	Remarquable 30
VITESSE	Voir ci-dessous
INFRASTRUCTURE	Excellente 20
PROTECTION	Remarquable 30
MODE 1 Vitesse Y	100C/R 2400 km/h (1)
MODE 2 Vitesse class 1000	vitesse interplanétaire
MODE 3 Vitesse class 3000	vitesse subluminaire (2)

(1) en mode 1 l'engin peut aller aussi sous l'eau : vitesse 8C/R 192 km/h
(2) en mode 3 un bouclier énergétique se déclenche : protection inhumaine 100.

L'Aigle peut décoller verticalement. Il est équipé d'un radar d'INT 40 passant à 150 en mode 2 et 1000 en mode 3. Il possède sonar, scanner, I.R. et U.V. Il peut transporter 10 personnes et possède tout le matériel de survie. Il est équipé d'un brouillage radar de rang inhumain 100. En milieu hostile (sous terre, dans le vide...), un système de régénération de l'air s'enclenche automatiquement.

Aucun approvisionnement en énergie n'est nécessaire. Le Baron a annoncé qu'une mini-pile atomique alimente l'engin pour des années - en fait la source d'énergie, parfaitement inconnue sur Terre, n'a rien d'atomique. Pour ce qui est des réparations, elles se feront sur du matériel ayant un rang technologique de 30. Le rang monstrueux précédemment cité s'applique à toute la mécanique et l'électronique auxquelles on a accès en mode 2 et 3.

Selon la volonté du Baron, l'Aigle n'est pas armé. On y accède grâce à un système de code numérique et de reconnaissance vocale.

Enfin, il est recommandé au maître de jeu d'inclure une formation de pilote à l'un des super héros.

ET UN MINI-SCENARIO, UN I

TEL FRERE TELLE SŒUR

Alors que nos super-héros sont tranquillement installés dans la résidence qu'est leur QG, vaquant à diverses affaires, discussion au coin de la cheminée ou de la piscine (selon la saison), devoirs, entraînement... enfin... des occupations dignes d'un homo sapiens... que disais-je ? Ah oui ! Le soir tombe donc sur cette fin de journée tranquille lorsqu'un visiteur se présente au portail de la résidence. C'est un homme d'environ une trentaine d'années, à la calvitie naissante et portant de petites lunettes dorées : le type même d'un employé de l'administration. Mais si son apparence est des plus normales, ses propos, eux, en sont loin. Il s'exprime en bégayant, s'agitant, énervé, à un stade extrême de paranoïa. Il regarde de tout côté et se jetera littéralement aux pieds de nos héros en les suppliant de le "protéger, par pitié, pitié !" Il faudra toute la subtilité du groupe pour le calmer et en tirer autre chose que des pleurnichements et tremblements. L'homme a l'air vraiment terrifié et on ne pourra que lui souffrir des "Protégez-moi - Il ne faut pas..." Il ne se présentera même pas, ni n'expliquera pourquoi il s'est adressé au groupe. Il

possède des papiers au nom de Jean-Baptiste Echanget et si les personnages se renseignent, le Baron ne connaît rien de cet homme. Si le groupe se montre plus pressant dans ses questions, les phrases évolueront dans le sens "Protégez-moi d'Elle - Il ne faut pas qu'Elle me retrouve - Je ne veux plus être comme Elle". Evidemment germera dans les cerveaux de nos héros une question sûrement anxieuse : "Qui est-elle ?"

Soudain, l'homme se figera, levant la tête : "Elle arrive !..." Et, tremblant encore plus fort, il se roulera en boule dans un coin, la tête entre ses mains, s'écriant : "Elle m'a retrouvé, par les Dieux, Elle m'a retrouvé !..."

Si les héros sont à l'intérieur, ils devront réussir un jet d'INT -1c pour s'apercevoir qu'à l'extérieur le vent s'est levé. S'ils sont hors de la villa, une INT +1 le leur fera remarquer. Cette découverte sera automatique quelques minutes plus tard, puis une puissante bise succèdera à la brise légère. En dix minutes, la température tombera de 15° C.

"Elle approche ! Par pitié, protégez-moi ! - Je ne veux pas, non, ça n'est pas mon destin, qu'Elle me laisse !"

Des nuages s'accumulent dans le ciel, du genre *Ghostbuster* ou *Rencontre du III^e type*, c'est à dire d'une façon louche. Le vent souffle maintenant en rafales et la température descend encore de 10° C. A part des "C'est Elle" et des "Non non !", on ne pourra rien tirer de l'homme qui restera dans son coin, ne donnant aucune explication quant aux conditions climatiques.

Alors, dans le ciel, sortant de la masse grise et cotonneuse des nuages, elle apparaîtra, flottant dans les airs. C'est une femme d'environ 2 m de haut, dont le corps est constitué entièrement de glace, et les cheveux de flocons cristallisés. Son visage ne comporte ni d'yeux

ni de bouche, encore moins de nez et d'oreilles. Mais dans sa main droite elle tient une épée de glace dont la lame mesure bien trois mètres. Sa voix résonne, couvrant le bruit du vent.

"Ainsi je te retrouve, viens à moi, telles sont gravées nos destinées."

L'homme ne bouge évidemment pas, préférant se réfugier derrière nos héros : "Aidez-moi"

Si les héros s'interposent, elle dira en substance : "N'intervenez pas, mortels, mon frère et moi nous ne vous voulons aucun mal." Elle s'approche et son attitude semble quelque peu belliqueuse vis à vis de l'homme qu'elle appelle son frère. Elle ne frappera les super-héros que si ceux-ci l'attaquent. S'ils ne font rien, elle tentera de donner un coup d'épée à son frère. A chaque fois qu'il sera attaqué, son PSY sera réduit d'une colonne, et il en sera de même à chaque coup que recevra sa sœur si les super-héros décident de s'en mêler (voir jets de PSY dans les fiches). Si l'homme rate son PSY, alors il se transformera en une réplique masculine de sa sœur, mais avec un corps et une épée de flamme.

En premier lieu, il défendra sa sœur, mais, dès qu'il le pourra il la frappera. D'ailleurs elle fera la même chose. Lorsque leurs armes se rencontrent, ou leur corps, l'énergie du choc dégagé provoque des dégâts évoluant en intensité dans le temps et selon le tableau ci-dessous. Il se battent à quelques mètres du sol, virevoltant en apesanteur, se déplaçant légèrement vers le plus proche centre habité. Chaque coup porté emplit le ciel d'un rayonnement d'énergie pure qui évoluera dans ce sens.

S'ils sont séparés et s'arrêtent de se battre plus de cinq rounds, reprendre le décompte des coups à zéro.

Il est évident pour les super-héros qu'il leur faut interrompre les retrouvailles de cette charmante famille avant qu'ils ne

Total de coups échangés		1-5
		6-10
		11-15
		16-20
		21-35
		26-30
		31-35
		36
Energie dégagée par coup		
dégâts	rayon	
10	4C 170 m	
20	6C 260 m	
30	8C 330 m	
40	11C 480 m	
50	20C 880 m	
100	60C 2,6 km	
150	80C 3,5 km	
200	160C 7 km	

fassent des dégâts dignes d'une explosion nucléaire. Ils le peuvent évidemment en les attaquant, ce qui les détournera momentanément de leurs buts premiers. Mais le groupe ne tiendra sans doute que peu de temps face aux forces conjuguées de ces deux demi-dieux. Le groupe peut et doit aussi les éloigner des centres habités. Il peut surtout les affaiblir. En effet, soumis à des températures opposées à leurs constitutions, Gaahla et S'geeth perdent petit à petit leurs pouvoirs de demi-dieux jusqu'à les refouler même dans leur subconscient. Ceci est la meilleure méthode pour arrêter cette lutte fratricide. Mais là encore cela ne ferait que reculer l'échéance de nouveaux combats, vu surtout le PSY de la jeune femme. C'est ensuite aux super-héros à trouver un moyen pour annuler l'accès à leur subconscient dévastateur (tel un anneau inhibiteur, ou la greffe d'un contrôleur électronique etc).

Il ne reste plus aux super-héros qu'à affronter la curiosité du monde extérieur, vu que les débuts de la bataille ont normalement eu lieu au-dessus de chez eux. Pour les MJ vicieux, je préconise l'arrivée de journalistes, de policiers et de curieux en pleine bataille. Ou l'intervention de la brigade anti-mutants arrivée des USA selon les derniers accords franco-américains sur la menace mutante.

Gaahla et S'geethe

Tous deux ont les mêmes Habilités primaires sauf au niveau PSY où Gaahla est bien plus faible que son frère, ce qui explique la résurgence quasi-permanente de ses pouvoirs de demi-déesse.

Gaahla et S'geethe sont donc deux demi-dieux appartenant à une religion et à un plan aujourd'hui tous deux disparus. Frères et sœurs, ils sont condamnés à se battre éternellement. Lors de leurs combats, les dégâts qu'ils reçoivent régénèrent leur Santé, et ceci jusqu'à ce que l'énergie qu'ils dégagent les consume (au stade Class Y). Alors ils renaissent dans un nouveau corps et recommencent à se chercher à travers le monde pour un nouveau combat. Leurs pouvoirs divins sont normalement enfouis dans leur subconscient et ils doivent rater un jet de PSY contre une intensité Remarquable (30) pour y avoir accès. Cela se produit à des périodes de stress, ou lorsqu'ils se retrouvent, et ceci avec différents modificateurs.

COMBAT	40	SANTE	290
AGLITE	50	Bonus initiative	+2
FORCE	50	Poids soulevé	50 t
ENDURANCE	150	Distance jeté	6 cases
RAISON	30	Vitesse	3C/R
INTUITION	30	Saut hauteur	15m-3C
PSYCHIQUE	6 (30 pour S'geeth)	Saut longueur	15m-0C
		Chute environ	20 m-5C

- Transformation en glace : 40. Gaahla peut transformer par le toucher toute chose, organique ou inorganique, en glace d'un rang de matériel de 10. Les êtres vivants doivent réussir un jet de PSY ou d'END pour ne pas être transformés. Les objets ayant un rang de matériel supérieur au pouvoir ne sont pas affectés. Durée 1-10 mn. Si, pour une raison quelconque, un être vivant commençait à fondre, la Santé perdue lors de cette fonte serait retirée de son END lors de son retour à son état normal.

- Contrôle du temps : 50. Gaahla peut créer

des orages et abaisser la température, réduisant d'une case tous les jets d'action de -1C et les matériaux de 1 rang.

- Epée de glace : cette épée est d'un matériel de Class 1000, incassable. Elle provoque des dégâts de 30 en tranchant. Elle peut aussi lancer un rayon d'énergie de 7 cases et de dégâts 40. Toute personne essayant de prendre l'épée doit réussir un jet de PSY ou d'END -2C, ou être transformée en glace pendant 1-100 h. Il en est de même pour toute personne essayant de maîtriser Gaahla ou de l'attraper à bras le corps (pas pour les coups portés car le contact est trop bref).

- Corps en glace : son corps lui procure une armure de 10 contre les attaques physiques. On ne peut pas la casser - et puis quoi encore - car son "squelette", son "noyau" est aussi dur que du diamant.

- Immortalité : la tuer ne fera que la refaire ailleurs, avec mêmes PSY et END, ses pouvoirs latents et sa haine pour son frère.

- Voler : 20, soit 10C/R (240 km/h).

S'geethe

- Corps de feu : 40. Son corps le protège de toute attaque avec des matériaux de rang inférieur à 40. De plus, il lui procure une résistance aux énergies de 40. Enfin, toute personne le touchant prend des dégâts de 40 en énergie.

- Epée de feu : cette épée, Class 1000, est aussi indestructible que celle de sa sœur. Elle provoque des dégâts de 30 dans la colonne énergie. Elle lance aussi des rafales de feu à 7 cases et de dégâts 40. Toute personne essayant de prendre l'épée doit réussir un jet de PSY ou d'END -2C ou subir l'attaque d'une chaleur comparable à celle dégagée par un volcan : dégâts 100, sols vitrifiés, vêtements brûlés etc.

- Immortalité et voler : comme sa sœur.

COMMENT OTER LES POUVOIRS DE GAHILA ET S'GEETHE

En premier lieu, il faut éliminer leur halo de

température respectif, ce qui a pour conséquence d'éliminer leurs pouvoirs (les épées restant telles quelles). Pour cela, il faut pour Gaahla éliminer les -30° qui l'entourent, et, pour S'geethe, les 1000°. Ensuite, il faut abaisser leurs aptitudes jusqu'à un rang de 6, sauf pour l'END, la RAI et le PSY qui ne bougent pas. Gaahla perd un rang à ses aptitudes par tranches de 10° au-dessus de 20°. S'geethe quant à lui perd un rang par tranche de -10° au-dessous de -10°. Leur plus grande aptitude étant à 50, il faut arriver à 70° pour Gaahla et -60° pour S'geethe. A ce stade, ils doivent réussir un jet de PSY contre une intensité remarquable de 30 pour refouler leurs pouvoirs dans leur subconscient. Il faut évidemment les séparer pour ne pas exciter leur haine respective (-3C au PSY lorsqu'ils sont face à face).

LES EPEES

Si un personnage réussissant son jet de PSY ou d'END arrive à prendre une des épées, celle-ci se transformera en épée ordinaire. Normalement, ces épées apparaissent en même temps que les pouvoirs des deux demi-dieux et disparaissent de même sauf si elles sont devenues des épées ordinaires. Gaahla et S'geethe feront tout pour récupérer leur arme respective, avant de se chercher de nouveau pour se combattre. Ils ne sont pas particulièrement contents de cette privation ce qui provoque un malus de 1C pour leur jet de PSY. Dans leurs mains, les épées reprennent les pouvoirs qui leur sont propres.

LE KARMA

Maîtriser le frère et la sœur procure 150 points de Karma pour chacun d'eux + bonus de Karma selon les actions spécifiques de chaque super-héros. De plus, réussir à inhiber définitivement leur subconscient leur procurera 50 points de Karma supplémentaires. Les tuer élimine évidemment tout le Karma, les super-héros ne sachant pas que frère et sœur se réincarnent dans un autre corps.



**LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES**

et

JEUX DESCARTES

présentent

LIEU D'IMAGINAIRE BROCELIANDE

ANNE VETILLARD

Brocéliande... Ce nom résonne subtilement dans nos mémoires, éveillant le souvenir des temps passés, un écho des légendes oubliées. Si certains préféreront vous parler de "Paimpont" et des réserves de chasse privées, d'autres évoqueront une forêt ensorcelée où jadis un Enchanteur s'éprit d'une fée. Imagination ! Mythes futiles ! assèneront les premiers, gonflés du poids de leurs certitudes. Et pourquoi pas, aiment à se dire les seconds, un sourire au coin de l'âme.

Brocéliande n'a rien d'imaginaire si elle est irréaliste, lieu surnaturel où l'œil ne suffit plus à appréhender la beauté, un torrent dont l'eau coule avec une lenteur éclatante, un lac aux eaux tumultueuses. Sensations fugitives, impressions passagères

qui laissent dans le cœur l'empreinte d'une magie naturelle. Ne tentez pas de comprendre... Ouvrez simplement votre cœur et laissez vous guider.

Là-bas, la terre prend la couleur du sang alors qu'une brume légère court sur les rochers, respiration lunaire d'un géant immobile, père d'une autre réalité. Au détour d'un sentier torturé, un chêne élève sa ramure comme une prière aux anciens dieux ; qui saurait nous dire ce qu'il a contemplé depuis sa parcelle d'éternité ? Sans doute se souvient-il d'un jeune chevalier, portant haubert d'argent et heaume vermeil, endormi au sein de ses racines et oubliant, l'espace d'un soupir, le temps d'un rire, la fureur des combats et le goût des victoires.

Là-bas, une eau froide et claire s'anime, prend vie et bouillonne sous la margelle de Barenton. Le gobelet d'or et le cor d'argent ont disparu, emportés sur les ailes du temps, et le chevalier noir, gardien de la fontaine, ne chevauche maintenant son destrier que dans nos rêves. Il ne surgira plus d'entre les bruyères, couvert de son

écu de sable et lance pointée vers l'imprudent, celui qui osait déclencher la fureur des cieus en versant sur la roche l'eau de la source enchantée.

Là-bas, noms et légendes se mêlent pour ne former plus qu'un, naissance et renaissance, puissance des mots s'engendrant les uns les autres. Folle Pensée, Val sans Retour, le château du Lac,... demeurent et refuges des dames de Brocéliande. Viviane et Morgane hantent encore les eaux, les pierres grises et mauves de Brocéliande, mystérieuses, présentes et absentes, se refusant à nos sens pour mieux se révéler à notre âme. Mais si vous prêtez l'oreille, vous entendrez résonner entre les fragiles fougères et le feuillage des ormes l'appel de Merlin. La Tour du Vent se cache au détour des chemins...

Brocéliande, cachée sous une apparence anodine, touche notre cœur et éveille au plus profond de nous des sentiments inconnus. Plongée dans le passé, dans une autre réalité, elle appartient à un monde inchangé et gardera toujours son mystère, son aura, sa magie...

MODULES "DERNIER-CERCLE"

Une collection d'aventures médiévales... vraiment fantastique !

LA CAVERNE OUBLIEE (niveau 3 à 5)

Le puissant Malacar a convoqué la fine fleur des aventuriers du royaume ! Ferez-vous partie de ceux-ci ? Entreprenez-vous le voyage jusqu'aux Monts-Sous-La-Lune ? Réussirez-vous à ramener à Sphère le talisman disparu, méritant ainsi la gratitude du Roi ? 50 f

LES CLOCHES D'ERILDAN (niveau 4 à 6)

Dultur est assiégée ! Le barbare Lilita a massé ses hordes sous les murs de la capitale. Le seul espoir des défenseurs réside maintenant dans le succès de l'expédition que le magicien Grim'lawk a conduite dans le Nord. Mais celui-ci ne revient pas et l'inquiétude augmente d'heure en heure. Ferez-vous partie de l'expédition lancée à sa recherche ? Arriverez-vous à ramener vers Dultur l'armée oubliée dans la nuit des temps ? 50 f

LES CHEMINS DE MARBRE (niveau 1 à 3)

Tout commence dans le village de Lorendaël. Chaque année, lors de la nuit du sacrifice, un adolescent est conduit dans le Vert, une plaine située au Nord du village. Au matin, on n'en retrouve nulle trace ! Après avoir élucidé ce mystère, aurez-vous le courage nécessaire pour aller au cœur de la terre voir ce qui se trame dans les gouffres de l'enfer ? 50 f

LE SECRET DE CANDELIARN (niveau 3 à 5)

Mais quelle est donc la cause des troubles dans le village d'Erruyn Hann ? Le tabac vient à manquer ! Quoi de plus simple que d'aller s'informer directement sur les lieux de production ? C'est en rendant ce service que vous prendrez contact avec les mystérieux habitants de la forêt de Candeliarn. 50 f

LE REPAIRE (niveau 1 à 3)

Pendant un temps, Karhivar, le puissant mage, a accordé un répit aux villageois et paysans... mais voici le moment qu'il choisit pour piller à nouveau les villages et asseoir sur eux sa domination. Il est temps de réagir ! Serez-vous les aventuriers qui, venus du désert, iront le défier dans son repaire ? 50 f

LA SEVE DE L'ESPRIT (niveau 5 à 7)

A la suite d'un naufrage, vous vous retrouvez dans le port d'Agara. La ville est devenue le centre d'un trafic de plantes hallucinogènes, organisée par un mystérieux personnage nommé Narcos. Serez-vous résister au charme dangereux de la "sève de l'esprit" ? 50 f

PAYS DES VOLEURS (niveau 2 à 3)

Depuis trente ans, on n'entend plus guère parler du "pays des voleurs". Et l'on pense qu'il a été déserté. On raconte qu'un énorme trésor y serait encore caché. De nombreux aventuriers sont partis à sa recherche et bien peu sont revenus... 50 f

L'ILE DES MEOBS (niveau 2 à 3)

Un voyage banal peut parfois se terminer en naufrage sur une côte inconnue et hostile. Quand les éléments sont apaisés, il ne reste plus sur le rivage, du navire et de son équipage, que quelques débris épars et quelques aventuriers épuisés. Serez-vous parmi ceux-ci, et surtout saurez-vous triompher de l'hostilité des Méobs ? 50 f

LES BROUILLARDS DE TENROD (niveau 6 à 9)

Combien d'hommes sont tombés sur la route de la Cité d'Or ? Combien sont arrivés aux portes de ses temples ? Et de ceux qui ont eu l'audace d'y pénétrer, en est-il un seul qui ait revu le jour ? Il faut aujourd'hui que des aventuriers courageux aillent au bout de la route que tant d'autres ont suivie. 65 f

BON DE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

C.P. VILLE

Veillez me faire parvenir

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> La caverne oubliée | <input type="checkbox"/> Les chemins de marbre |
| <input type="checkbox"/> Le repaire | <input type="checkbox"/> Le pays des voleurs |
| <input type="checkbox"/> Les cloches d'Erildan | <input type="checkbox"/> Le secret de Candeliarn |
| <input type="checkbox"/> La sève de l'esprit | <input type="checkbox"/> L'île des Méobs |
| <input type="checkbox"/> Les brouillards de Tenrod | |

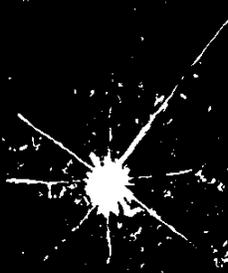
Port : 10 f pour une brochure, 15 f pour deux, 20 f pour trois, gratuit pour quatre et plus.

Offre spéciale : collection complète de neuf modules : 400 f, franco.

Montant total du règlement : Chèque à l'ordre de "Editions Dragon Radieux"

DIFFUSION : EDITIONS DRAGON RADIEUX - Le Charbinat - 38510 MORESTEL

Vente en boutiques spécialisée ou par correspondance.



**LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent**

STAR WARS™

**LE JEU DE RÔLE
DE LA
GUERRE DES ETOILES**

URK LE TENEBREUX

URK L'INDOMPTABLE

Episode n° : 2 mains + 3 doigts
SUIVEZ LE GUIDE...

Drame en trois parties plus une
Plan adopté pour la rédaction, et synopsis
(hips) de chacune des parties :

I INTRODUCTION

Relisez le chapitre précédent (photocopie
contre 5 mains d' Ecus, trois litres et deux
rondelles).

II CORPUS URKI

Où l'on s'aperçoit que l'auteur, artiste génial,
maîtrise parfaitement la technique de la pein-
ture impressionniste,

III ANTI-CORPUS URKI

ainsi que celles de la littérature surréaliste
et de la chanson populaire conjuguées.

III + I CONCLUSION

Où l'on constate enfin, avec tristesse, qu'il

faudrait que la rédaction contrôle plus sévé-
rement ce qu'elle publie.

Je ne ferai pas l'insulte au lecteur de déve-
lopper les parties I, II et III, dont il devine
parfaitement les lourdes implications, et je
me contenterai de donner quelques indica-
tions sommaires sur la partie III + I.

Et nous rentrâmes ainsi dans le vif du sujet,
avec une brutalité qui lui fit pousser un cri
de douleur...

"Misère... le chef est indestructible. Penser
que tous ces petits machins blancs qui cou-
rent partout sont les morceaux d'un ex-chef,
et que cet ex-chef va se reformer sous mes
yeux. A quoi songe donc Déadifas ? Veut-il
ainsi me punir d'avoir choisi comme dame
de compagnie un clerc humain d'une autre
religion ? Veut-il m'imposer définitivement
la vue terrifiante de cet être abominable ?
Mon âme, pendant ce court instant, est au
bord d'un abîme insondable. Je ne vois guère
d'autre solution que de me blottir dans les
grands bras velus de ma Carmen. Je n'ai plus
le courage d'affronter cette situation. Ma
compagne essaie de me consoler en me sus-
surrant de doux propos au creux de l'oreille...
En vain, une vague immense menace de sub-
merger mon âme gobeline. Et pourtant... les
desseins du grand esprit ne semblent pas très
clairs, à moins que les abattis du chef ne
soient mal numérotés.

Le squelette qui se reforme sous mes yeux
a une drôle d'apparence : il est porté par une
jambe et un bras, la tête se trouve au niveau
du bassin, la colonne vertébrale est placée
juste en dessus et se termine par un second
bras. Je savais que les voix de Déadifas
étaient impénétrables, mais à ce point... La
nouvelle créature, que je nomme instanta-
nément Lettesque, est terriblement handica-
pée par son schéma de montage. Le déséqui-
libre évident de ses membres inférieurs lui
donne une démarche dandinante, et chaque
fois qu'elle ouvre la bouche pour prononcer
une parole désobligeante, sa colonne bascule
vers l'arrière en provoquant un violent désé-
quilibre. En fait, le danger véritable ne sem-
ble plus venir du Lettesque, mais de la scul-
pture ornementale de son casque, qui semble
avoir échappé au contrôle de son créateur...
Le nain fou commence à courir partout en
poussant sa brouette et il me semble qu'il
grandit peu à peu. Va-t-il falloir que j'affronte
un nain géant armé d'une brouette
maléfique ?

Violente douleur dans mon crâne... La
lumière du jour m'aveugle... Que se passe-t-
il ? Pourquoi Carmen veut-elle que je la rejoigne ?
Qu'a-t-elle à crier ainsi ? Que sont deve-
nus le chef, le nain, et la brouette ? Je m'aper-
çois alors que mes deux compagnons sont là,
à côté de moi, dans une attitude étrange : l'un
est figé, tel une statue, les bras en croix,
l'autre le regard vide, la démarche hésitante,
avance vers lui, le gourdin haut levé. Nos
attaquants habituels auraient-ils fait usage
d'une nouvelle stratégie ? Le squelette du
chef et toute la scène de la caverne ne
seraient qu'un produit de mon imagination ?



LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent

STAR WARS™

LE JEU DE RÔLE
DE LA
GUERRE DES ETOILES



Michael Moorcock

STORMBRINGER®

*Jeu de rôle fantastique dans le monde d'ELRIC
tiré de l'œuvre de MICHAEL MOORCOCK*



KEN ST. ANDRE & STEVE PERRIN

ORIFLAM

avec l'accord de
CHAOSIUM

JOIGNEZ-VOUS AU COMBAT DE LA LOI ET DU CHAOS !

STORMBRINGER : une production ORIFLAM - 7, rue Villers l'Orme MEY - 57070 METZ