

DRAGON

RADIOUX

MARS 88

n° 14

76 pages d'aventure
Scénarios AD & D®,
Guerre des Etoiles®, Cthulhu®...
Les Sandars, peuple de Trégor.

©Guy ROGER 87

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
13^{ème} 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 23^{ème} 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.



SOMMAIRE

Dragon Radieux n° 14 (Mars 1988)
 REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE RÔLES
 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, Jean Claude JULLIAND, Paul et Pascaline
 CHION.
 Dépôt légal : à parution.
 Commission paritaire : 67435
 N° ISSN : 0297-2069
 Publicité : Jean Claude JULLIAND
 Directeur à la recherche des fuites sous les chasses
 d'eau : Olivier Nemoz
 ONT PARTICIPÉ À LA REDACTION DE CE
 NUMÉRO :
 Pierre MONDIE, Michel MAXIMIN, Frank DREVON,
 Alexis LANG, Christian CAROLI, Olivier NEMOZ,
 Gilles PAPON, Frank CHOLLET, Philippe AURIOL,
 J.B. HEBRAUD, Jean Paul TAFANI, Patrick
 DURAND-PEYROLES, Alain BERARD, Frédéric
 MENAGE, J.M. RULIER, Paul CHION.
 ADAPTATION ET CORRECTION DES TEXTES :
 Pascaline CHION.
 ILLUSTRATEURS : Benoit DUFOUR, Franck
 DREVON, Jean-François RAGON, Philippe
 MASSON, Guy ROGER, Gilles PAPON -
 Couverture de Guy ROGER.
 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 : La
 Guerre des Etoiles, l'Appel de Cthulhu, en Version
 Française, ainsi que Légendes de la Vallée des Rois
 sont édités par JEUX DESCARTES - Les Trois
 Mousquetaires, V.F. est édité par HEXAGONAL -
 AD&D est un jeu TSR distribué en France par
 Transecor

SCENARIOS

- 12 _____ GUERRE DES ETOILES : Commando des sables.
- 22 _____ ADVANCED D&D : La peau d'un orc ...
- 44 _____ APPEL DE CTHULHU : Joyeux Noël, Bonne Année !
- 57 _____ LES TROIS MOUSQUETAIRES : Partie de Chasse

AIDES DE JEU

- 28 _____ CHRONIQUES DE TREGOR : Le peuple des Sandars.
- 32 _____ LEGENDES DE LA VALLEE DES ROIS : Caprice de Pharaon.
- 54 _____ JEU AVEC FIGURINES : Gaulois et Romains face à face.
- 64 _____ LE MONDE DE GLORANTHA.
- 69 _____ LE GRIMOIRE D'IMLADRIS :
 Noms elfiques et JRTM au premier âge.

INFORMATIONS

- 8 _____ LE FRISSON DE L'AVENTURE :
 Grandeur Nature, infos, photos.
- 10 _____ BANC D'ESSAI : Quatre nouveautés sous les projecteurs.
- 35 _____ COUP D'OEIL : Vitrites, Revue de Presse ...
- 37 _____ SEMAINES DE L'HEXAGONE : Séjours été 88.
- 41 _____ CLUBS, calendrier, Compte-rendus.
- 61 _____ A PROPOS DE ...La nouvelle version d'Empire et Dynastie.
- 67 _____ DOC POUR LE MJ :
 Les modules TSR pour AD&D, récapitulatif.

LECTURE

- 5 _____ La TRIBUNE des lecteurs
- 20 _____ NOUVELLE : Une fille est passée.
- 52 _____ NOUVELLE : La dernière chance.
- 71 _____ NOUVELLE : Génésis II
- 74 _____ URK le TENEBREUX.

SANS OUBLIER : Notre bulletin d'abonnement page 65.

EDITO

Plus de pages, plus de couleurs, de plus en plus d'articles, et... pas plus de francs. Même dans le domaine des Jeux de Rôles, où l'imaginaire règne en maître, quelques impératifs matériels dominent, et les miracles sont rares. Tous ces "plus" tiennent bien à quelque chose, et nous n'avons aucune raison de le cacher. Il y a aussi plus de ventes (mais pas encore assez - il y en a un qui se cache et qui n'est pas abonné, oui... vous là-bas !), et plus de publicité. Cette dernière ressource nous permet en effet d'équilibrer un budget dont la réalisation tient parfois d'une véritable prouesse. Rassurez-vous, la partie "rédactionnelle" ne va pas en diminuant, bien au contraire...

Il est un autre domaine qui tient bien souvent de la prouesse, c'est celui du respect des dates de

parution, auquel nous sommes particulièrement attachés (que notre imprimeur, particulièrement efficace dans ce domaine, et aussi fort compréhensif, en soit remercié au passage !). Notre équipe s'est renforcée ces derniers temps et peut ainsi tenter de faire front aux multiples projets auxquels nous nous sommes attaqués. Nous pouvons aujourd'hui lever le voile sur certains d'entre eux, comme promis dans le dernier éditorial :

- Développement du monde de Trégor - Outre l'atlas publié à la fin de ce mois, une seconde campagne en Octobre, "La saga d'Ellessiel", et des "Chroniques" sous forme de supplément spécialisé à la revue (deux numéros d'ici Noël).
- Edition du jeu "Empire & Dynastie", et de ses

BUG QUEST

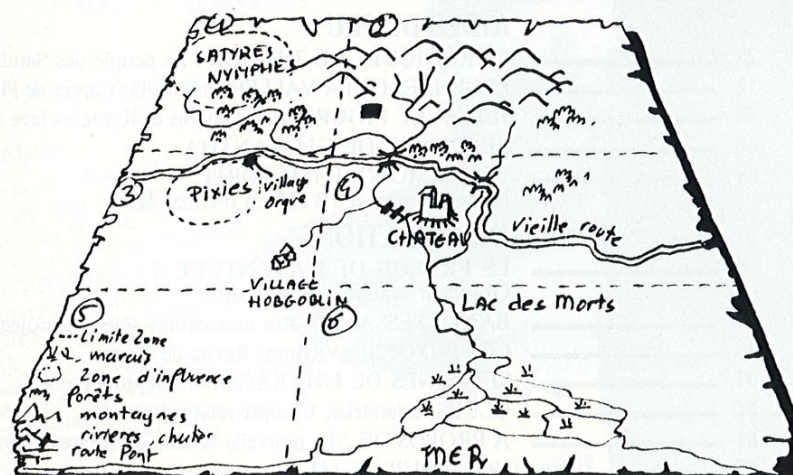
Quelques jolis petits bugs se sont glissés dans notre dernier numéro. Le scénario "Space Opera" intitulé "Renxis, la mine du trafic", était rédigé par David Collet, et son adaptation pour "Empire Galactique" par François Nédelec. Dans le scénario de Michel Maximin manquaient le plan de la région que nous reproduisons ci-dessous ainsi qu'une table des rencontres.

Nous demandons à toutes les personnes mises en cause de bien vouloir nous excuser.

Table des rencontres :

Zone 2 : 77-80 : troll 81-00 : 12 kobolds

Zone 4 : 61-70 : 4 orques "à la Hache" 71-80 : 12 orques "à la souche" 81-00 : rien



DRAGUONS, RADIEUSES.

ACCUEIL

SERVICE

CONSEILS

premiers suppléments, dans les délais les plus brefs.
- Edition du jeu de rôle pour enfants, "Royaume des Dragons" (encore disponible sous sa forme réduite et... gratuite !), en Octobre.

En ce qui concerne la revue, les numéros "à thème" ayant été fort appréciés par les lecteurs, d'autres sont en préparation : "Démonisme et démonologie" (sauf contre-temps les créatures de l'enfer seront au rendez-vous des vacances, dans notre numéro de Juillet), et un autre sujet "brûlant", "l'amour dans les Jeux de Rôle" (mais non, mais non, n'angoissez pas, c'est bien "Dragon Radieux" que vous avez entre les mains... on vous expliquera en temps utile !). Là-dessus, je vous laisse à vos préoccupations, que j'espère ludique, le dragon est affamé et il réclame...

N° 15 LE 9 MAI
DATE LIMITE INFOS
18 AVRIL

CONCOURS DE SCENARIOS

Dragon Radieux organise un concours de scénarios sur tous jeux de rôle, à publier dans la revue. Tous les lecteurs sont invités à y participer.

Voici les modalités pratiques de ce concours :
- les textes devront être présentés de la manière la plus lisible possible (de préférence dactylographiés). Ils devront comporter le nom et l'adresse de l'auteur, une proposition de titre, une indication approximative de leur longueur en nombre de signes (longueur maximum, 50000 signes), l'indication du jeu auquel ils sont destinés, et leur niveau de difficulté. Les plans nécessaires à la conduite de l'aventure seront fournis également (un brouillon correct suffit). Tous ces documents doivent nous parvenir avant le 30 juin, date limite. Les scénarios sélectionnés seront publiés, et les auteurs recevront :

- pour le premier, un chèque de 1500 f
- le second, un chèque de 1000 F
- les trois suivants un chèque de 500 f.

Les textes seront choisis par le comité de rédaction pour leur qualité et leur originalité.

TRIBUNE

A la suite du dossier sur les "morts-vivants", nous avons reçu cette étrange missive.

Comte Strahd von Zarovitch
Château de Ravenloft
Transylvanie
Sub Carpathes

Honorable Dragon Radieux

Je viens à peine de finir l'article consacré aux morts-vivants dans votre dernier numéro, et la joie de voir que vous traitez enfin de mon peuple a malheureusement laissé la place à la plus profonde consternation, devant les omissions et erreurs manifestes qui s'y sont glissées.

Ainsi vous affirmez que le vampire recule devant un miroir. Il n'en est rien, le seul effet notable est l'absence de tout reflet, provenant, comme notre manque d'ombre d'ailleurs, de notre appartenance simultanée aux plans matériel et négatif. Cela fut expliqué il y a déjà un certain temps par ce cher docteur F. Einstein, à partir de la théorie développée par son cousin Albert, et je m'étonne que vous n'en ayez pas eu connaissance.

Pour ce qui est de l'ail, je dois reconnaître qu'il s'agit de la plus grande entreprise de désinformation de tous les temps. En effet, comme certains chercheurs l'ont montré récemment (les responsables de cette fuite sont activement recherchés, et je vous saurai gré de me faire parvenir toute information s'y rapportant), l'ail a une propriété très importante : il diminue le coefficient de viscosité du sang, c'est à dire qu'il le rend plus fluide ! C'est pourquoi il nous fut très

utile, à nous autres vampires, que les vivants aient si longtemps cru que cette herbe pouvait les protéger de nos attaques, alors qu'en fait elle nous était bénéfique. Maintenant que cette information, qui fut le secret le mieux gardé et le plus précieux de notre race, est tombé dans le domaine public, il ne sert à rien de plus longtemps perpétuer ce mythe.

Enfin, vous avez oublié de mentionner certains de nos pouvoirs, les plus spectaculaires pourtant. Nous dominons les éléments, comme la tempête, le brouillard, le tonnerre, et, dans une moindre mesure, les provoquons. Nous commandons aux rats, hiboux, chauve-souris, renards et loups. Nous pouvons non seulement nous transformer en brouillard, chauve-souris ou loup, mais aussi transformer notre aspect physique, grandir ou rapetisser à volonté...

J'espère que vous publierez cette mise au point dans un prochain avenir. En attendant cette occasion, je reste, cher lézard, votre ami et serviteur.

Comte Strahd von Zarovitch
Saigneur de Transylvanie
Prince des Vampires

PS : Je tiens à signaler à votre attention que s'il est vrai que le vampire craint la lumière et le pieu dans le cœur, cela ne concerne que les plus jeunes d'entre nous. Nous autres, anciens vampires, ne subissons pas cette infirmité déplorable, qui n'est due qu'à un appauvrissement graduel du sang de nos victimes, qui a contaminé nos nouvelles recrues.



PLUS DE CENT MAGASINS DE JEUX
A VOTRE DISPOSITION !

TRIBUNE...

L'affaire Auguste Chombier continue à faire couler une quantité impressionnante d'encre. Partisans et adversaires de la S.A.U.V.E. semblent décidés à en finir une fois pour toutes. Nous avons retenu ce témoignage :

Je me souviens bien du Colonel Chombier. J'appartenais au groupe du papy, comme nous l'appelions entre nous. Je me nomme Mickaël Jones. Je suis pilote privé (pas de ligne, Colonel), et avant d'entrer au S.A.V.E. (*NDT: nom donné à la S.A.U.V.E. dans les pays de langue anglaise. Rappelons que Mickaël Jones est Australien*), je faisais du transport de marchandise dans un peu tout le Pacifique Sud.

Mes premiers contacts avec le S.A.V.E. remontent à un incident au cours de l'un des transports.

J'avais déposé ma marchandise sur une petite île, et je flânais en attendant la nuit. Il me faut maintenant préciser que, de par ma taille imposante et mon physique avantageux, je ne passe que rarement mes nuits seul. Aussi, quand je rencontrai la fille sur la plage, il ne nous a pas fallu très longtemps pour nous apercevoir que nous allions partager le même lit. C'était une fille merveilleuse, et pas seulement pour son physique - une vraie déesse. Aussi, le matin, quand elle me demanda si elle pouvait partir avec moi, je n'avais vraiment aucune raison de le lui refuser. J'aurais dû.

Après une heure de vol, la météo passa brusquement du beau fixe au pire ouragan qu'ait connu le Pacifique Sud. Visibilité nulle. Et brusquement, la fille qui se dresse sur son siège tel un démon hors de sa boîte, tandis qu'à la lueur d'un éclair, une espèce d'oiseau deux fois grand comme mon coucou apparaît dans ma trajectoire.

Mon retour à la conscience se fait à l'hôpital, où deux types viennent me voir à mon chevet. Ils me racontent que l'on m'a repêché alors que je dérivais dans mon canot. Aucune trace de la fille. Ils me disent que dans mon délire, j'ai parlé d'elle et de l'oiseau. Et ils me racontent une légende, l'histoire d'une fille prisonnière sur une île et gardée par un oiseau gigantesque. C'était ma première rencontre avec le S.A.V.E. et avec l'Inconnu.

Et c'est comme ça que, par une chaude après-midi de Mars, je débarquais au Kenya (et pas Kenia, Colonel - NDLC : c'est moi qu'a dû faire erreur !) et faisais la connaissance du papy et des autres.

Nous étions tous des bleus dans le combat contre l'Inconnu, à part notre chef de

mission et sa femme, aussi le S.A.V.E. nous avait confié une affaire facile. Je me demande encore comment nous nous en sommes sortis vivants.

Quelques mois plus tard, nous nous retrouvons tous avec une nouvelle recrue, Willy Fumble, sur la Côte d'Azur pour préparer une mission à Venise. Mission à laquelle nous ne participerons pas. La veille de notre départ, l'un des deux véhicules dans lequel le groupe a pris place percuté l'autre. Auguste Chombier et Willy Fumble sont tués dans l'accident. Les autres membres de l'équipe passent tous près d'un mois dans le coma. Quand nous nous réveillerons dans une clinique du S.A.V.E., personne n'aura gardé souvenir de l'accident.

Suivra une mission presque sans histoire au Caire.



A notre retour, je reçus la visite d'une amie journaliste : elle me rapportait une lettre que je lui avais envoyée pendant mon coma. Le genre "*N'ouvrir qu'en cas de mort violente*". A l'intérieur, une dizaine de feuillets manuscrits. La date apposée en haut de chaque page remonte à la semaine précédent ma sortie du coma. Je reconnais sans peine l'écriture et la signature au bas des pages. Elles sont miennes.

A ce moment-là, je n'avais pas le souvenir d'avoir écrit et envoyé cette lettre dont le cachet de la poste indiquerait sa provenance : Venise, Italie.

Le début n'est guère original : *"Si vous lisez ces mots, c'est que je suis mort."* Mais les quelques phrases que je vais vous livrer maintenant ont de quoi frapper les esprits

simples. '...C'est ainsi que je suis devenu une créature de l'Inconnu, seul moyen pour nous de combattre sa part mauvaise (...) je suis à présent complètement entouré par les flammes. La monstruosité que nous venons de détruire se trouve derrière nous (...) les autres ont réussi à passer. Je suis le dernier. J'évite une poutre embrasée qui s'écroule sur le plancher derrière moi. J'atteins la porte. J'aperçois les autres à travers les flammes. Je sens à peine un choc violent contre ma nuque et je m'effondre au milieu des feux de l'enfer. Mort.

Dans le froid et le silence de cette nuit, des lèvres qui se séparent de mes lèvres, et la douce odeur de son parfum qui imprègne l'air à proximité de mon visage. J'ouvre les yeux et la voix qui m'observe, inquiète. Je me sens aussi reposé qu'après une bonne nuit de sommeil, moi qui gisais encore il y a quelques secondes, la nuque brisée, au milieu des flammes. (...) le charme est rompu. La créature de l'Inconnu prononce encore quelques mots de son incantation, tandis que nous nous enfuyons dans les airs (...) le ciel se remplit d'une noirceur terrible, mais il est bientôt déchiré par un éclair monstrueux qui coupe en deux le bâtiment que nous venons de quitter, et projette des gravats dans toutes les directions (NDT : Allusion à la catastrophe qui a vu la disparition de tout un quartier de Venise ?)... Il va nous falloir maintenant, nous, créature de l'Inconnu, rendre compte de cette mission au S.A.V.E.!

Le choc causé par la lecture des documents dont je viens de citer des extraits m'a permis de retrouver une part de ma mémoire. Je sais aujourd'hui que Chombier et Fumble ne sont pas morts dans un accident, mais qu'ils ont préféré quitter le S.A.V.E., et ce malgré les risques (NDT : d'après des sources de renseignements officielles, le record de survie d'un membre démissionnaire du S.A.V.E. se situerait entre six et dix huit mois).

J'ai appris par hasard qu'ils avaient retrouvé la trace de Willy Fumble. Ils savent qu'il a pris le nom de Croc et qu'il travaille dans le revêtement du sol. Malgré cela, je vais courir moi aussi le risque. Je commence à savoir trop de choses. Peut-être survivrai-je plus de temps hors du S.A.V.E.

Mickaël Jones

Dernière minute : nous venons d'apprendre qu'un avion piloté par Mickaël Jones se serait écrasé en mer. Il n'y aurait aucun survivant.

Traduction et commentaires de notre correspondant en Australie

Finelenglin



...TRIBUNE

GAULOISES BLONDES

A L L U M E T T E S

SUR LES TRACES DES FILS DE LA TERRE.

En mai et juin 88,
Gauloises Blondes Allumettes
invite les passionnés de jeux de rôle à partir sur les traces
des Fils de la Terre pendant des week-ends grandeur
nature organisés par Paradoxes,
dans les sites les plus sauvages de France,
et offre à l'équipe de joueurs gagnante un fabuleux voyage
de seize jours en Australie.
Pour participer à ces week-ends,
renvoyez-nous, avant le 15 Avril 1988,
le bulletin d'inscription que vous trouverez dans ce magazine.

5 VOYAGES EN AUSTRALIE ET 80 WEEK-ENDS D'AVENTURE A GAGNER

GRAND JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT.

GRANDEUR NATURE

Depuis un an ou deux, les jeux en grandeur nature ou en semi-réal connaissent un succès grandissant. Nous avons tenté de dresser une liste récapitulative de tous les groupes ou associations se livrant à ce type d'activité ludique de façon régulière afin que vous puissiez les contacter et éventuellement grossir leurs rangs. Une place plus importante a été réservée dans cet "annuaire" aux "anciens" ayant déjà un passé chargé et un programme bien établi pour l'avenir.

Que les "nouveaux" pour lesquels nous ne possédons que peu d'informations et ceux que nous avons oubliés nous épargnent leurs foudres et comblent nos lacunes au plus vite. Cette rubrique leur est ouverte et, dès le prochain numéro, nous publierons le complément à cet annuaire, indispensable avant la saison d'été toujours riche en manifestations. Nous conseillons à nos lecteurs de se reporter également à notre rubrique calendrier en pages centrales.



ALAIN BORREL



Précisons pour conclure que l'ordre dans lequel les différents groupes sont cités relève du dé à 20 faces et non d'un quelconque classement préférentiel.

STRATEGES ET MALEFICES, le célèbre club de Nantes, peut se vanter d'avoir été parmi les toutes premières associations à pratiquer des GN en France... Cela remonte à... 1984, à notre connaissance. A l'époque, c'était tout nouveau, tout beau, et les joueurs

n'étaient pas encore trop exigeants mais l'organisation n'en était pas moins au point. Nous gardons par exemple un souvenir ému du GN post-apocalyptique de Tinténac en Bretagne en 85. Depuis, les manifestations, rencontres diverses se sont accumulées, sur tous les thèmes et toutes les époques, Science-Fiction aussi bien que Diplomatie années 30. Vous pouvez les contacter en écrivant à Stratèges et maléfices - chez Philippe Perron - 2 place St Similien - 44000 Nantes.



PARADOXES. L'association "Paradoxes" a déjà réalisé un nombre important d'animations dans des cadres aussi divers que la ville médiévale de Parthenay, un centre commercial Up To Date aux Mureaux, en région Parisienne ou la forêt de Bouffémont, et dans des ambiances allant de Tolkien à la Guerre des Etoiles en passant par le médiéval historique. Les membres de cette association sont tous des "vieux routiers" du GN et abordent ce type d'animation sous un angle quasiment professionnel, à la grande joie du grand nombre de personnes qui ont déjà eu l'occasion de jouer avec eux. Bref du sérieux. Leur programme est chargé d'ailleurs : outre l'organisation du concours "sur les traces des fils de la terre" dont nous parlons dans ce numéro, au mois de juin, il est question d'un GN dans le cadre médiéval de la ville de Provins en Septembre, et de différentes autres animations pendant l'été. Pour en savoir plus sur leur calendrier, Paradoxes, 27 Boulevard Malesherbes, 75008 PARIS. Tél. (1) 42 66 56 00.

LES COMPAGNONS DU CREPUSCULE. Peut-être ne connaissez-vous pas encore ce groupe de joueurs, assez discrets jusqu'à présent. La constitution relativement récente de l'association ne l'a en tout cas pas empêchée d'être déjà terriblement active: scénarios multiples (dans l'ambiance médiévale fantastique), règles de jeu précises, PNJ bien rodés... Leur terrain de prédilection est une forêt privée (avec une taverne rassurez-vous !), en région parisienne. Pour tous renseignements, contacter Les Compagnons au 45 90 18 95, ou écrire à G. LEMOEL, 51, rue Daguerre, 75014 Paris.

LA GUILDE DE BRETAGNE. Celle-ci, présente dans toutes nos pages "infos" depuis quelques numéros, nous ne risquons pas de l'oublier. Il ne se passe pratiquement plus un mois du calendrier, sans que la Guilde n'intervienne d'une façon quelconque dans les multiples manifestations, ludiques, historiques ou traditionnelles qui se déroulent en Bretagne : démonstrations de combats, présentations de costumes superbes, ateliers de fabrication d'armes, de déguisement, et jeux bien entendu, avec une recherche intéressante concernant l'histoire de la... Bretagne. Il faut dire que l'on retrouve au sein de la Guilde des clubs comme ENFER ET CONTRE TOUT, de Rennes, qui avaient déjà une expérience

solide des GN et de l'animation. Là aussi, une adresse, valable pour la Guilde et pour Enfer et Contre tout : MJC 9, rue de la Paillette, 35000-RENNES.

Le GRAAL. Demi-tour vers l'Est, afin ne pas faire de jaloux, pour parler d'une association qui commence à être bien connue en Alsace, et qui porte le nom habilement choisi de GRoupe Animation Alsace. Après plusieurs coups d'essais réussis, et grâce à de nombreux appuis acquis auprès des municipalités et administrations, le GRAAL met en place petit à petit un programme d'animation ambitieux. Pour en savoir plus, voici leurs coordonnées : Compagnie du GRAAL, 9, rue Laurent, 68100 - MULHOUSE. Tél. 89 56 56 24.

ARIA. Afin de compléter ce tour d'Hexagone, il nous manquait notamment le Sud. Corrigeons vite cet oubli malencontreux. L'Association Rôle Imagination Aventure, est née de la fusion de plusieurs groupes originaires de différentes villes du Midi. ARIA est bien connue des habitués du FAST de Toulon en Juillet ou de Vitrolles en Février. Ce sont ses adhérents qui réalisent toutes les animations costumées de ces manifestations. Mais les activités de cette association méridionale ne s'arrêtent pas là. Des jeux en semi-réal sont organisés régulièrement, et un système de règles précises a été mis en place pour régir ces rencontres.

On peut contacter ARIA Quartier des Pins, 81, Le cytise, à VITROLLES (13127) ou téléphoner au 42 79 72 80.

SEMAINES DE L'HEXAGONE. S'occupant uniquement à l'origine d'organiser des rencontres de jeux pendant l'été, et maintenant bien connue de tous, l'association des Semaines de l'Hexagone propose également de nombreuses animations tout au long de l'année. Citons parmi ces dernières : GN sur le thème de la Guerre du Feu ou de la Migration Barbare (un Noël à cheval en Lorraine, il y avait de quoi conter à ses descendants !), ou jeu de dimension nationale dans l'ambiance "Highlanders". Pour toute information : Secrétariat des Semaines de l'Hexagone 37 route nationale 55200 LEROUVILLE, le Noir Solitaire vous répondra ...

A SUIVRE ...

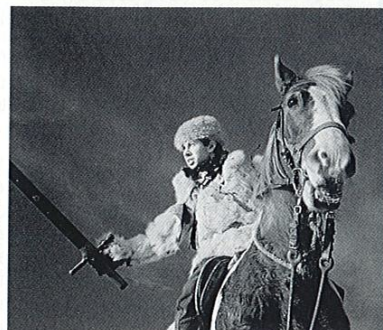
(figurent déjà au prochain menu, le FIEF DU DRAGON DIPLOMATE de La Roche sur Yon, LE BONHEUR DES STRIGES de Grenoble, AVENTURES EN DORIM de Lyon... et beaucoup d'autres qui ne manqueront pas de se manifester !



FREDERIC GRILLO

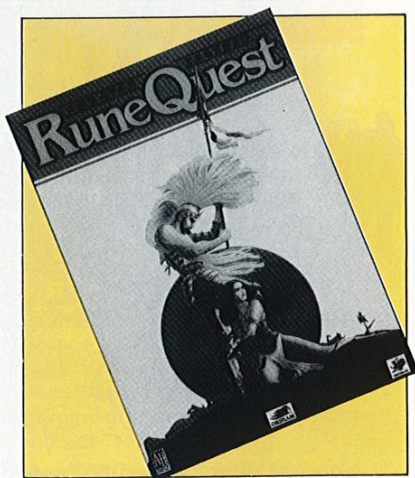


JEROME BOHROT



ALAIN BORREL

**GRANDEUR NATURE
PHOTOS, INFOS...**



Après bien des mésaventures informatiques, la traduction de Runequest est enfin là, dans les rayons de votre magasin favori. La boîte contient un livre unique de 240 pages, un petit livret "aide de jeu" rassemblant tableaux, résumé des principales règles, et feuille de personnage, et une carte du monde de Glorantha, rappelant par son graphisme celle des "Jeunes Royaumes" de Stormbringer. Les règles proposées sont celles de la troisième version de Runequest, avec quelques modifications. Quant au

monde, eh bien le choix s'est porté sur Glorantha et nous ne pouvons qu'en féliciter l'éditeur. La version française quoique moins luxueuse que son homologue Games Workshop (pas de couleur intérieure, et des illustrations originales), est cependant très soignée. Le livre de règles bénéficie d'une mise en page agréable, et avec quelques heures de pratique, les MJ n'auront aucun problème à retrouver tel ou tel point technique.

La société ORIFLAM a été victime de la réputation, bien méritée, de sérieux et de ponctualité, dont elle jouit sur le marché. De graves problèmes d'informatique (nous connaissons bien cela), ont perturbé le travail de mise en page du livre de règles et du coup, pour éviter qu'un retard trop important n'intervienne par rapport à la date de présentation annoncée, les "finitions" (relecture, contrôles divers) ont été beaucoup plus rapidement effectuées que pour Stormbringer.

D'où quelques anomalies, plus ou moins graves. La plus ennuyeuse est la disparition dans un univers parallèle de l'une des pages de règles (ce défaut a été

rapidement corrigé, et toutes les boutiques ont reçu des copies de ce précieux parchemin). Les autres "coquilles" sont du domaine de la typographie essentiellement et ne gêneront nullement la compréhension. Le caillou ne doit en aucun cas masquer la montagne, et en résumé, nous ne pouvons que féliciter Oriflam pour le travail accompli.

Runequest possède un système de jeu proche de celui de Stormbringer et de l'Appel de Cthulhu, et donc bien connu des joueurs (à la fois classique et efficace, dans tous les domaines). Il faudra sans doute un peu plus de temps aux maîtres de jeu pour se familiariser avec le Monde de Glorantha et sa mythologie complexe. La trentaine de pages du "pavé" consacrée plus spécifiquement à ce sujet, permettra d'en effectuer déjà une bonne approche, étoffée par les suppléments à venir. Futurs maîtres de la Quête des Runes, les aventuriers vous attendent...

P.C.

JEUX, MODULES...

ANIMONDE

divisé en trois parties : création du personnage et présentation des mécanismes du jeu, "pavé technique" réservé au maître et enfin présentation de l'univers choisi.

1ère partie : une ambiance originale.

A l'heure où les traductions de produits anglosaxons représentent la plus grande part de la production française, le phénomène récent des jeux auto-produits ne cesse de prendre de l'ampleur, et arrive désormais à rivaliser sur le plan créatif avec les éditeurs traditionnels. Cet état de fait se trouve encore confirmé par la sortie prochaine d'un jeu de rôle auto-édité, particulièrement original et innovateur par son thème : Animonde.

Animonde n'est pas un jeu médiéval-fantastique, même si cette catégorie de jeux est la plus proche de son ambiance très particulière. Sur une planète semblable à la Terre, les hommes, pour échapper à leurs tyrans, ont développé leurs pouvoirs latents d'empathie avec la nature. Apprenant peu à peu à communiquer télépathiquement avec la faune et la flore de leur univers, ils ont construit, en accord avec leur environnement, un monde dans lequel l'homme est parfaitement intégré dans le cycle écologique de la planète. Plutôt que de lutter contre les forces naturelles, l'espèce humaine s'en sert pour vivre. L'homme voit dans les autres créatures des éléments qui participent au même titre que lui à l'équilibre harmonieux de la vie et du monde.

Il a peu à peu établi des liens de symbiose (aide réciproque) avec la majorité des espèces animales, qui l'aident dans sa vie quotidienne. Dans l'univers d'Animonde, l'usage des métaux et des minéraux a été complètement négligé. Tous les produits manufacturés et outils sont fabriqués à base de corps d'animaux morts, et fréquemment, les créatures vivantes elles-mêmes se rendent utiles. Le joueur se retrouve donc dans une ambiance où il devra apprendre à communiquer avec ses bijoux et parures (de superbes papillons aux ailes multicolores). Même son argent, des gastéropodes à la coquille précieuse, vit et pense. L'omniprésence de la vie donne à l'univers d'Animonde une féerie et une magie dignes des plus grands classiques du fantastique. Dans un monde fou et baroque, les inévitables accrocs au réalisme sont sans peine aucune noyés dans l'ambiance vivante et colorée du jeu, où se mêlent parfois l'utopie naïve et un certain cynisme vis-à-vis de l'homme. En résumé, un thème superbe et original fait le grand point fort d'Animonde.

Le jeu lui-même se présente sous la forme d'un grand livret enveloppé dans un écran trois rabats, dont la couverture est signée Mézières (Wa ! la classe !). Le livret est sub-

Nous aurons le temps de revenir plus en détail sur le système de simulation proposé, dans la seconde partie de cet article (à paraître, avec un scénario, dans le numéro de Mai du "D.R."). Les règles exposées sont dans l'ensemble claires et cohérentes. Elles offrent une grande variété de possibilités, notamment en ce qui concerne la création du personnage, qui n'est pas sans rappeler un autre jeu du même auteur. Certains points, complexes, nécessiteront aide et intervention du maître de jeu, surtout si les joueurs ne sont pas très expérimentés. Le caractère très particulier du monde de référence obligera aussi le MJ à être très attentif lors des premières parties, notamment en ce qui concerne la gestion des relations entre PJ et PJ ou PJ et PNJ. Notons cependant que les règles sur la communication, la séduction et la communication avec les animaux, constituent justement l'un des points forts du jeu. La technique des combats, elle aussi, est particulièrement travaillée : la vue du sang, l'évaluation du risque encouru, interviennent sans cesse sur le moral des combattants, et comme bien souvent dans le monde animal, l'intimidation est fréquemment plus efficace que la violence à l'état pur. Nos premières conclusions : un jeu particulièrement attirant pour son originalité. (à suivre...).

Pierre Mondié.

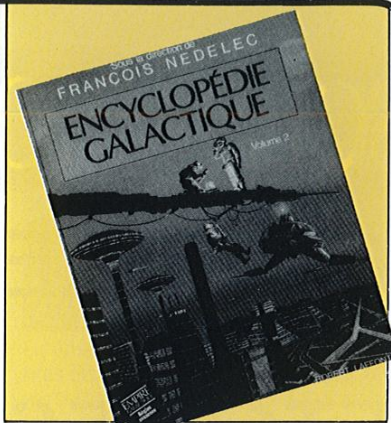
L'ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE

DE FRANÇOIS NEDELEC

(2 tomes parus chez Robert Laffont).

La Science-Fiction, parent pauvre du jeu de rôle ? Les productions françaises "légères" à côté des super-productions américaines ? Il est temps de reléguer ces deux clichés dans le vide interstellaire d'où ils n'auraient pas dû sortir. François Nédélec, et l'équipe qui a travaillé avec lui sur cette "encyclopédie" (à l'honneur, Pierre Zaplotny, Philippe Sallerin, Jean-Charles et Sylvie Rodriguez) nous proposent un travail d'une qualité rivalisant sans peine avec ce qui se fait "outre-...". Grâce à la documentation proposée, aux extensions de règles, aux illustrations magnifiques de Manchu, le jeu Empire Galactique, pour lequel cette encyclopédie a été conçue, peut passer à une vitesse supérieure, pour ne pas dire subluminaire. De façon générale, tous les MJ et tous les joueurs appréciant les jeux de S.F. pourront se servir de l'encyclopédie comme référence. Les extensions de règles ne forment en effet qu'une partie de l'ensemble, et une bonne partie du matériel proposé par exemple trouvera sa place dans n'importe quel système de simulation.

Le Tome 1 traite de l'histoire et de l'organisation de l'empire, explique les concepts de "grand univers", de "propulsion Varlet", de "propulsion Lehouine", et précise les règles d'Empire en ce qui concerne le combat spatial. La dernière partie de ce premier volume est un scénario "l'honneur des corsaires". Dans les différents chapitres, sont insérés des documents divers, abondamment illustrés, présentant différents équipements et modèles de vaisseaux. Si vous disposez des "crédits" nécessaires (70 832 000 ce n'est pas

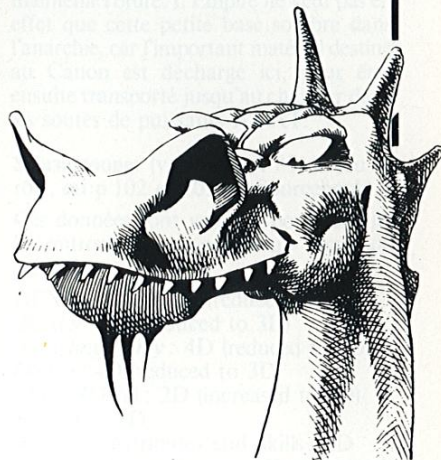


rien !) vous pourrez faire l'acquisition d'un très aérodynamique chasseur nommé "Baston" à moins que vos tendances "pirate" ne vous poussent à préférer un "Dolorosa".

Le tome 2, de présentation analogue, aborde plus en détail la vie quotidienne dans l'Empire, ainsi que les différentes guildes dans lesquelles les PJ pourront faire carrière. En conclusion, deux longs scénarios intitulés respectivement "Cas de Conscience" et "Le Kerl de Mélancol". De nombreux portraits de personnages, ainsi que des croquis d'objets familiers aux habitants de l'Empire, permettront de se familiariser avec une ambiance S.F. souvent difficile à recréer.

Bien que l'achat des deux tomes de l'encyclopédie représente un investissement important, maîtres de jeux et joueurs amateurs de S.F. le rentabiliseront rapidement. La documentation proposée enrichira considérablement les parties.

Paul CHION



ROBOTECH

Non, pas Battletech, Robotech ! Le seul, le véritable jeu de rôle tiré de la série Robotech/Macross, le dessin animé japonais, et publié par Palladium. Ce jeu se compose de quatre livrets dont trois sont des extensions et des aides de jeu, tous vendus séparément. Grâce au premier, les règles proprement dites, les personnages pourront évoluer lors de la première partie du dessin animé, c'est à dire pendant la saga du SDF-1, ainsi qu'après la destruction de celui-ci. Les joueurs sont évidemment des membres de la RDF (Robotech Defence Force), protecteurs de la Terre, ou de ce qu'il en reste, combattant les gigantesques Zentraediens. Ils peuvent appartenir à différentes sections de l'armée, celle-ci leur apportant des aptitudes de base, ainsi que d'autres laissées au libre choix des joueurs.

Les caractéristiques de base des personnages sont classiques : END Physique, END Psychique, INT, Force.... Certains pourcentages et bonus en découlent. Les joueurs définiront l'apparence et les antécédents de leur héros, qui pourra ensuite s'élancer dans l'aventure aux commandes de son Veritech, ou de son destroid, et ceci même s'il a choisi d'être technicien ou homme de sécurité. En effet, le choix libre de certaines aptitudes lui permet d'accéder aux joies du pilotage, et ainsi d'accompagner ses petits camarades,

mais évidemment à un pourcentage moindre (chaque spécialisation donnant des bonus dans les aptitudes s'y rapportant). Sinon, les règles sont souples, sans être simplistes, et reconstituent parfaitement l'ambiance de la série. Les combats sont menés bien plus rapidement que ceux de Battletech, et rendent bien l'atmosphère des affrontements du dessin animé. Enfin l'on trouvera dans les règles la description de tous les équipements de la RDF, dont les Mechanoids, ainsi que ceux des Zentraediens.

Les deuxième et troisième livrets, "RDF Manual" et "The Zentraeds" expliquent aussi, mais succinctement, l'état de la Terre à cette époque (an 2000 au début du dessin animé), ainsi que les fondements de la civilisation Zentraedienne.

Le premier comprend entre autre une chronologie du dessin animé pour ceux qui auraient raté des épisodes, du matériel nouveau, ainsi que des plans de la Terre après les assauts de la flotte Zentraedienne, mais aussi des extensions aux règles. La civilisation zentraedienne est, quant à elle, entièrement disséquée dans le deuxième livret, avec à l'appui la description pont par pont de toutes ses forteresses de combat. Le joueur pourra même incarner un de ses clones guerriers, puisque dans la série télévisée certains Zentraediens se joignent à la cause terrienne.

Tous ces livrets contiennent enfin toute une série de tables de rencontres allant parfois jusqu'au mini-scénario.

Pour ce qui est du dernier livret, "Southern Cross", que je n'ai pu hélas avoir entre les mains, il se base sur la deuxième partie du dessin animé : "les aventures de Dana Sterling" et "les Armées de la Croix du Sud", apportant la description du matériel spécifique à cette époque.

En conclusion, Robotech colle très bien au dessin animé, et, de plus, est superbement illustré. Son orientation, loin d'être celle d'un wargame (cf Battletech), permet un jeu rapide et dynamique. Encore faut-il évidemment aimer les robots, les dessins animés japonais, et les jeux de rôle basés sur des contextes déjà existant - certains trouvant ce dernier point trop "claustrophobique". Personnellement, je remplis les trois conditions.

Franck Devron

**NOUVEAUTES
A LA LOUPE...**

SCENARIO

GUERRE DES ETOILES

RAPPORT AU COMMANDEMENT IMPERIAL

BREAKZZ8912

Code ----- secret

ComImpTat

Tatooine 4 Secteur

Mission 2023/C

C12520-A

C12520-A au rapport. Travaux canons à ions Tatooine 4 avancés. Région calme. Aucun problème avec Rebelles. Fin probable des travaux d'ici deux mois.

FINRAP BREAK BREAK

LE COMMANDO DES SABLES

Olivier Nemoz / Dark Lord of the Sith

Introduction

Annonce concernant tous les membres de l'Alliance. Annonce concernant tous les membres de l'Alliance. Le Commandant Burana désire que tout le personnel se rende au poste de commandement. Priorité code un. Priorité code un...

Le long des travées du gigantesque vaisseau, l'animation est grande. Nombreuses sont les personnes qui convergent vers le poste de commandement.

Le Commandant est un petit homme râblé. Il se tient près d'un projecteur holographique. Autour de lui se presse un grand nombre de Rebelles, techniciens, pilotes, aliens étranges et autres droïdes. Ils forment une espèce de cercle à une distance respectable du Commandant. Les personnages auront du mal à s'insérer dans cet anneau vivant et mouvant. Quand le Commandant commence son discours, toutes les conversations cessent :

- Bienvenue, Camarades. Nos agents sur Tatooine nous ont contactés dernièrement. Il y a une petite ville là-bas. Elle s'appelle DanBee. Depuis longtemps, un important matériel y est régulièrement déchargé. Nous nous sommes intéressés à la chose et nous avons découvert que les

Impériaux étaient en train de construire un gigantesque Canon à ions dans les environs de cette petite cité du désert.

Le Commandant presse un bouton. Aussitôt, un éclair de lumière jaillit du projecteur holographique. Le rayon se concentrant, l'image tri-dimensionnelle de la planète Tatooine apparaît au-dessus du projecteur, toute crépitante et éclatante d'une lumière ocre. Dans un fantastique zoom avant, les contours du Canon se précisent. L'image de l'engin accroché au flanc d'une vertigineuse falaise pivote sous tous les angles.

- Or, comme les derniers rapports l'indiquent, les livraisons se font de plus en plus fréquentes et de plus en plus importantes en quantité, ce qui tendrait à prouver que les travaux sont maintenant passés dans leur phase finale. Il faut absolument détruire cet engin de mort avant qu'il ne soit opérationnel. Je laisse à ce sujet la parole à l'Amiral Dockbar.

L'Amiral sort du rang. C'est un petit Sulustan qui parle rapidement et qui s'emmêle souvent les pinceaux.

- Le Canon est un engin relativement bien protégé. Une attaque aérienne, un bom-

bardement avec une escadrille de Y-wing par exemple, se solderait sûrement par un échec. Par contre, un petit commando bien armé pourrait parfaitement s'introduire à l'intérieur de la base et y déposer des charges destructrices. Les techniciens de l'Empire n'ont pas dû envisager cette hypothèse, vu l'altitude à laquelle ils ont accroché cette base. Il nous faut donc des volontaires pour remplir cette dangereuse mission...

De nombreuses personnes s'apprêtent à esquisser un pas en avant quand l'un des personnages sort du rang : "J'irai là-bas".

- Très bien, continuera l'Amiral Dockbar, nous allons vous confier un vaisseau marchand, avec lequel vous allez vous poser à DanBee. Une fois sur place, vous devrez contacter notre agent local. Il s'appelle Na'bah et tient une petite auberge, le Wampa Repu. Il vous fournira tous les renseignements nécessaires.

Que la Force soit avec vous...

Le matériel pour la mission

Le personnage doit maintenant constituer son équipage et déterminer les membres du commando, en invitant les autres per-

sonnages par exemple. La petite bande peut s'équiper auprès des officiers de maintenance. Consultez à ce sujet les tableaux situés à la fin du jeu ou les tables plus complètes fournies dans le Sourcebook pages 96 et 97.

Le vaisseau marchand confié aux personnages est d'un type des plus courants. Surnommé le Dewback, il devrait permettre aux personnages de passer quasi-inaperçus dans cette petite cité commerçante qu'est DanBee. C'est un bon vaisseau, qui a été largement modifié, armé et protégé. Il serait regrettable de le perdre.

Dewback

Craft : Incom S-56 Freighter "Dewback"
Type : Modified Bulk Freighter
Length : 123.5 meters
Crew : 2
Passengers : 15
Cargo Capacity : 1000 metric tons
Consumables : 5 months
Hyperdrive Multiplier : x1
Nav Computer : Yes
Hyperdrive Backups : Yes
Sublight Speed : 2D
Maneuverability : 1D
Hull : 5D
Weapons :
Five Quad Laser Cannons
Fire Control : 3D
Damage : 5D
Shields : Rating : 2D

De faux papiers faisant passer les personnages pour des marchands d'épices leur seront remis. Les immenses soutes du Dewback ayant été chargées avec plusieurs centaines de tonnes d'épices en tout genre, les risques de problèmes avec les pointilleux douaniers impériaux sont donc réduits au minimum.

L'une des caisses d'épice est quelque peu spéciale. Elle contient quarante détonateurs thermiques, qui devraient permettre aux personnages de pulvériser le Canon à ions. Elle est camouflée dans un coin de la soute 4, la moins accessible. Rappelons pour mémoire que la possession de tels explosifs est totalement illégale.

Thermal Detonator : Voir Weapons Chart p 139.

Le départ

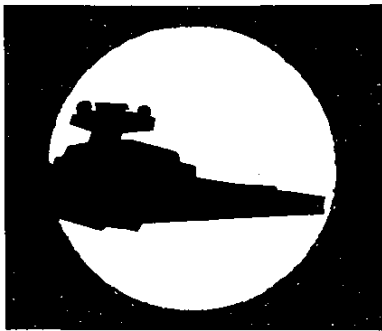
Une fois tout le matériel chargé et tous les renseignements recueillis, les personnages pourront quitter le croiseur sur lequel ils se trouvent pour entamer l'expédition qui va les conduire sur Tatooine.

Le Dewback est équipé avec un puissant ordinateur de bord et est doté de nombreuses et redondantes sécurités. Inutile d'effectuer un jet d'Astrogation, car les techniciens de l'Alliance ont déjà chargé l'ordinateur avec les complexes données concernant le trajet jusqu'à Tatooine. Le voyage devrait donc se dérouler sans problème de navigation majeur...

Whzzzzzzz Pouf !!! Les étoiles se transforment en de magnifiques lignes radiatives quand le Dewback effectue son saut dans l'hyperespace.

Tatooine. Phase d'Approche Finale.

Tatooine est en vue. Le Dewback pénètre l'atmosphère de la planète désertique



en émettant un léger grincement, causé sans doute par la mise en route des boucliers thermiques. Vue d'ici, Tatooine ressemble à une énorme boule de sable lisse et chaude, brûlée par les feux de deux soleils jumeaux.

En cette phase de descente finale, il faut piloter le vaisseau manuellement, en se servant des données fournies par l'ordinateur de bord. Tout à coup, une petite lumière s'allumera sur le tableau de communication du Dewback : quelqu'un essaie d'appeler.

- *Astroport impérial de DanBee à transporteur lourd. Donnez votre identification, s'il vous plaît.*

Les personnages devront alors répondre de leur mieux, en utilisant les papiers fournis. Après un court instant, l'Astroport reprendra la communication. Il n'y a aucun problème. En ces jours de marché, de nombreux appareils se rendent sur Tatooine pour y commercer. Les formalités d'usage se voient donc réduites à leur plus simple expression.

- *Astroport Impérial de DanBee à transporteur lourd Dewback. Tout est okay. Atterrissage autorisé zone 5. Roger. Préparez-vous pour une inspection des douanes.*

L'Astroport Impérial

L'Astroport Impérial est en fait une immense étendue de sable fin, sur laquelle de nombreux vaisseaux sont déjà posés. Tout près de là se trouvent les bâtiments des douanes impériales, puis, plus loin, une imposante plateforme utilisée par les navettes et les transports de l'Empire. D'ailleurs, une navette Classe Lambda est en train de décoller, alors qu'un lent AT-AT se dirige vers les docks situés sous la plateforme. La ville de DanBee est toute proche, à une centaine de mètres de l'Astroport à peine.

En se posant, le Dewback soulève un épais nuage de poussière. Atterrir au milieu des vaisseaux, des tentes et des nombreux passants n'est pas chose aisée. Il faut que le pilote réussisse un jet de Starship Piloting difficile (Difficulté 20) pour n'écraser rien ni personne. Si le jet est raté, les joueurs seront assaillis à leur descente du vaisseau par des personnages tout enrubbés et parlant une langue étrange ressemblant assez à l'arabe. Quelques crédits, et l'affaire sera réglée...

Dès que le vaisseau arrive, une escouade de dix Stormtroopers s'approche, accompagnée d'un frêle fonctionnaire. Ils demanderont à vérifier les soutes. Après avoir ouvert quelques caisses et inspecté les deux premières soutes, la petite troupe s'en ira.

Quand vous incarnez un Stormtrooper, placez vos mains devant votre bouche pour parler. Cela rendra à merveille leur voix mécanique.

La garnison impériale de DanBee est très active. Les Stormtroopers effectuent de nombreuses et fréquentes rondes pour y maintenir l'ordre. L'Empire ne veut pas en effet que cette petite base sombre dans l'anarchie, car l'important matériel destiné au Canon est déchargé ici, pour être ensuite transporté jusqu'au chantier dans les soutes de puissants AT-AT.

Stormtrooper (voir p 84 et 85 du jeu de rôle, ou p 102 et 103 du Sourcebook).

Ces données sont valables pour tous les Stormtroopers rencontrés au cours du scénario.

DEXTERITY : 2D (reduced to 1D)

Blaster : 4D (reduced to 3D)

Brawling Parry : 4D (reduced to 3D)

Dodge : 4D (reduced to 3D)

STRENGTH : 2D (increased to 3D)

Brawling : 3D

All other Attributes and Skills : 2D

Stormtrooper Armor : + 1D to strength code for damage purpose only. Reduces dexterity code and all dexterity skills by 1D.

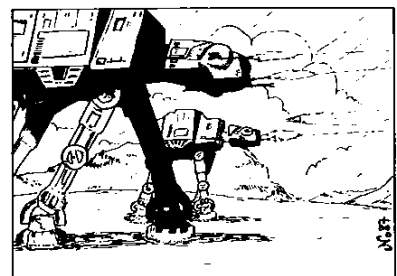
Stormtrooper Weapon Damage Codes :
Blaster pistol 4D, Blaster rifle 5D

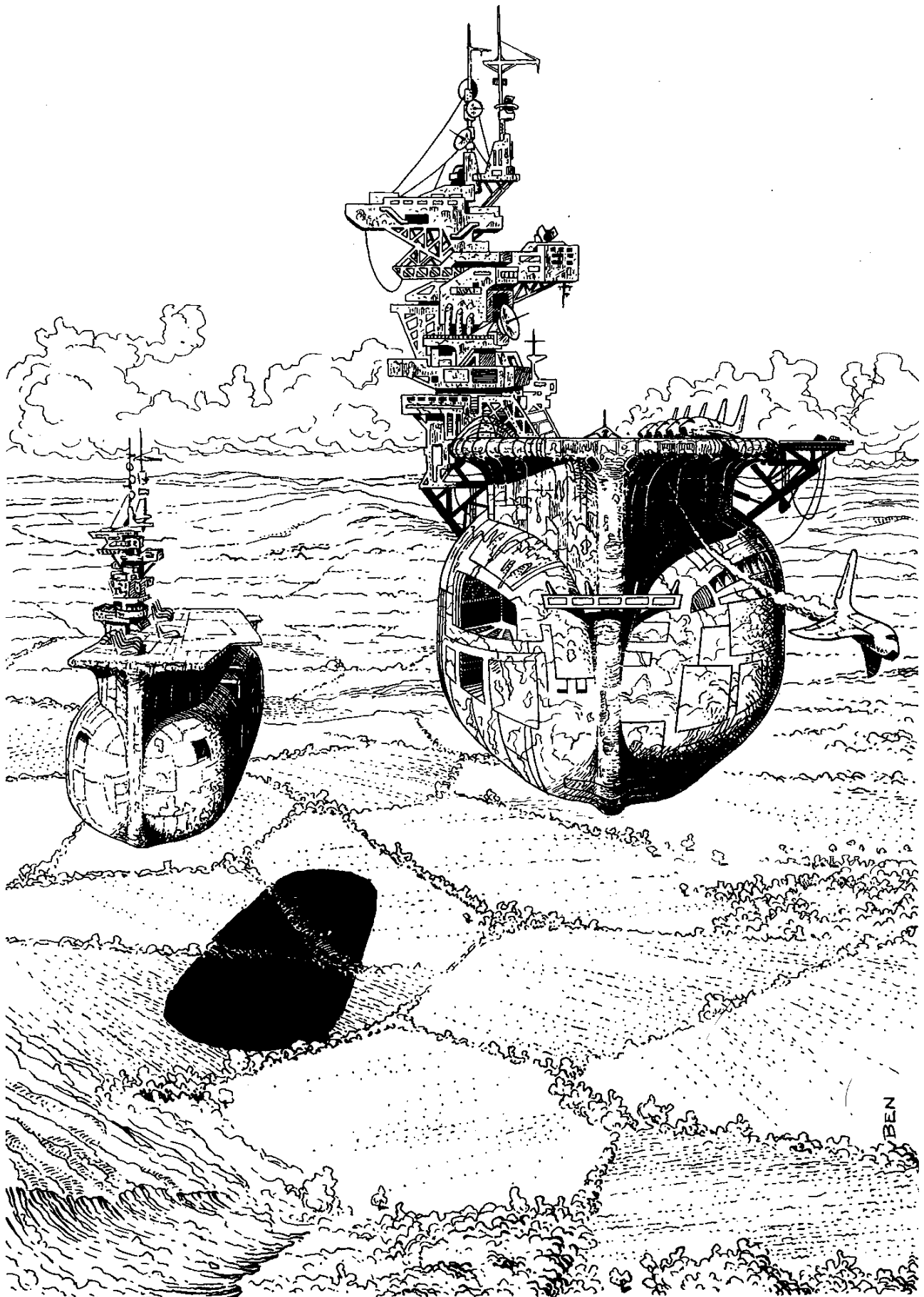
DanBee, une Petite Ville Animée

DanBee est une cité du désert typique. Ses rues tortueuses et poussiéreuses abritent de nombreux commerces, cafés et autres maisons de jeu intergalactiques. Il est facile de se perdre dans ce dédale de places, recoins, escaliers, montées et ruelles. Les maisons ne sont pas hautes, deux ou trois étages au grand maximum, et sont construites avec de la terre séchée.

Aujourd'hui est un jour de marché. Le marché de DanBee est célèbre, et nombreuses sont les personnes qui sont venues faire des affaires. Arrivés de tous les coins de la planète de sable, de systèmes proches ou d'étoiles lointaines, des extraterrestres en tout genre, marchands d'esclaves, vendeurs d'épice, de pierres précieuses, de carburant, trafiquants d'armes, importateurs de droïdes et bandits de tout poil circulent et grouillent dans les rues. Des tentes et des roulottes sont installées un peu dans tous les coins, et des tréteaux ont été mis en place près des vaisseaux pour que la marchandise y soit étalée.

Se renseigner dans une telle cohue est une tâche plus que difficile. Les personnages devront faire des pieds et des mains pour trouver un autochtone, et utiliser de nombreuses fois leurs Talents Langues, Streetwise et Cultures. Assaillis par toute une foule de charlatans divers, ils devront aussi faire preuve de sang-froid et de ruse.





Les rencontres dans la rue

LancerID	Résultat
1-2	Un vendeur Corellien avec un grand manteau vient vendre des communicateurs volés aux personnages. Une patrouille de Stormtroopers approche. L'homme part en courant. Les Impériaux lui filent le train, non sans avoir bousculé les personnages en passant.
3-4	Toute une troupe de jeunes enfants de diverses races vient demander la charité aux personnages. Si les aventuriers ne se montrent pas généreux, les gosses filent, grimpent sur un toit et leur balancent tout un tas de cailloux.
5	Les personnages sont pris au milieu d'une rixe générale. Des Stormtroopers arrivent pour régler l'affaire...
6	Un pickpocket essaie maladroitement de voler quelque chose à l'un des personnages...

A l'enseigne du Wampa Repu

Finalement, les personnages réussissent à trouver la petite auberge. Deux ou trois marches qui descendent, et ils se retrouvent dans une salle enfumée et bruyante. Accoudés au comptoir ou attablés dans un coin, tous les clients se retournent quand ils poussent la porte à battants de bois. Une danseuse Twi'lek effectue un ballet compliqué sur une petite scène mal éclairée.

Dans une arrière-salle plus calme se trouve un gros homme bedonnant. C'est Na'bah le Turken, le tenancier de cet établissement. Il fut élevé sur une planète à forte gravité, ce qui lui confère une force et une constitution hors-pair. L'accueil qu'il réserve aux personnages est des plus chaleureux. Bien vite, il s'apercevra qu'ils sont les Rebelles qu'il attend.

Il les conduira à l'étage, où ils pourront discuter en paix. Na'bah a l'intention de guider les personnages jusqu'au Canon :

- Nous nous servirons de Banthas. Les Impériaux ne prêtent aucune attention à de tels animaux, car les Sand People s'en servent fréquemment. Le voyage sera plus long, mais c'est le moyen le plus sûr. Où sont les détonateurs ?

Ayant écouté la réponse des personnages :

- Bien. Il nous faudra aller chercher la caisse et la transporter dans une petite ferme située en dehors de la ville. Prenez tous l'équipement dont vous avez besoin, car nous partons dès l'aube. N'oubliez pas votre matériel d'escalade.

Traverser une ville sous contrôle impérial avec une caisse de détonateurs thermiques est une expérience des plus enrichissantes. Qu'ils fassent le trajet de jour ou de nuit, foutez un peu les boules à ces héroïques personnages.

Na'bah

Height : 1,65 m

Sex : Male

Age : 50+

STRENGTH : 4D

Brawling : 5D+1

Lifting : 6D

PERCEPTION : 3D

Bargain : 5D+2

Command : 4D

Gambling : 9D

All other Attributes and Skills : 2D+1

Le Trajet à Dos de Bantha

La ferme aux Banthas est une petite ferme classique, avec des hangars et des bâtiments en terre séchée. Les Banthas sont parqués dans un enclos de bois. Le fermier, ami de Na'bah, selle les animaux et donne les conseils de rigueur aux personnages.

Pour se ballader sur le dos de cette espèce de gros bison poilu, il faut réussir un jet de Beast Riding supérieur au jet d'Orneriness du Bantha. Ces animaux sont plutôt dociles, mais leur étrange déhanchement peut donner le mal du Bantha à un personnage peu résistant. Pour voir si un personnage est pris de nausées, faites lui effectuer un jet de Beast Riding très facile (difficulté 5).

Bantha (Voir Sourcebook p 84 à 86)

DEXTERITY : 2D

PERCEPTION : 2D

STRENGTH : 8D

Orneriness : 2D

Speed Code : 2D

Les deux premiers jours de voyage se passent sans problèmes. Tatooine est une planète désertique, mais les personnages peuvent admirer les nombreuses espèces animales qui peuplent sa surface desséchée. La nuit est très froide sur Tatooine. Les personnages doivent s'arrêter, faire du feu et monter la garde à tour de rôle, pour prévenir les attaques des Sand People.

Rencontres aléatoires

LancerID	Résultat
1-3	Un énorme serpent bicéphale sort de dessous un caillou et rampe vers l'un des Banthas.
4-5	Le sol du désert est balafré d'une profonde saignée, trop longue pour être contournée. Les personnages et Na'bah doivent faire passer les Banthas par le fond.
6	Au passage d'une vallée, une avalanche de rochers se déclenche.

Contrôle Impérial

Au milieu du troisième jour, les deux énormes soleils jaunes étant à leurs zéniths respectifs, les personnages entendent un bruit de moteur : quatre Eclaireur Impériaux arrivent à grande vitesse, chevauchant leurs célèbres Speeder Bikes. Effrayés par le terrible bruit des engins, les Banthas deviennent nerveux. Il faut les contrôler en surmontant leur jet d'Orneriness avec un jet de Beast Riding.

- Bonjour. Beau temps pour se ballader, n'est ce pas ? Qu'est-ce que vous transportez là ? On peut jeter un petit coup d'œil ?

Deux des Eclaireurs descendent de leur Speeder et s'avancent vers les caisses que transportent les Banthas. S'ils trouvent les détonateurs, les personnages vont avoir de gros problèmes...

- Vous savez que cette région fait partie d'un périmètre interdit. Où vous rendez-vous ?

Les personnages n'ont pas le choix. Si aucun d'eux n'arrive à contrôler ces Eclaireurs en utilisant la Force, il faut dégainer les blasters et shooter dans le tas. Dès que l'un des leurs est touché, les Eclaireurs ont pour ordre de fuir au plus vite pour avertir une unité de Stormtroopers. S'ils

réussissent à prévenir les gens du Canon, tout est fichu...

Les Eclaireurs se lancent dans une petite gorge toute proche, poussant leurs Speeder Bikes au maximum de leurs possibilités. Les motos sont équipées de systèmes divers. Un personnage qui en enfourche une pour poursuivre les Eclaireurs peut brouiller leurs communications. Si la poursuite s'engage, inventez divers obstacles et consultez les règles p 34 et 35.

Eclaireur Impérial (Voir Sourcebook p 105 et 106).

DEXTERITY : 2D

Blaster : 4D

Brawling Parry : 4D

Dodge : 4D

MECHANICAL : 3D

Speeder Bike Op.: 3D+2

STRENGTH : 2D (Increased to 2D+2)

Brawling : 3D

All other Attributes and Skills : 2D

Stormtrooper Scout Armor : +2 pips to strength code for damage purpose only. Does not reduce dexterity code and dexterity skills.

Stormtrooper Scout Weapon Damage Codes :

Blaster pistol 4D, Blaster rifle 5D, Concussion Grenades 5D.

Speeder Bike (Voir Sourcebook p 62 à 64).

Craft : Aratech 74-Z Military Speeder Bike

Crew : 1

Passenger : None

Cargo Capacity : 3 kg (personnal gear)

Speed Code : 4D

Body Strength : 2D

Weapons :

Laser Cannon

Fire Control : 2D

Damage : 3D

Flight Ceiling : 25 meters

Si les Eclaireurs réussissent à s'échapper, cela n'aura que des conséquences mineures. En effet, ils se rendront à DanBee pour y prévenir la garnison, et non au Canon. De toutes façons, il sera trop tard.

La Falaise

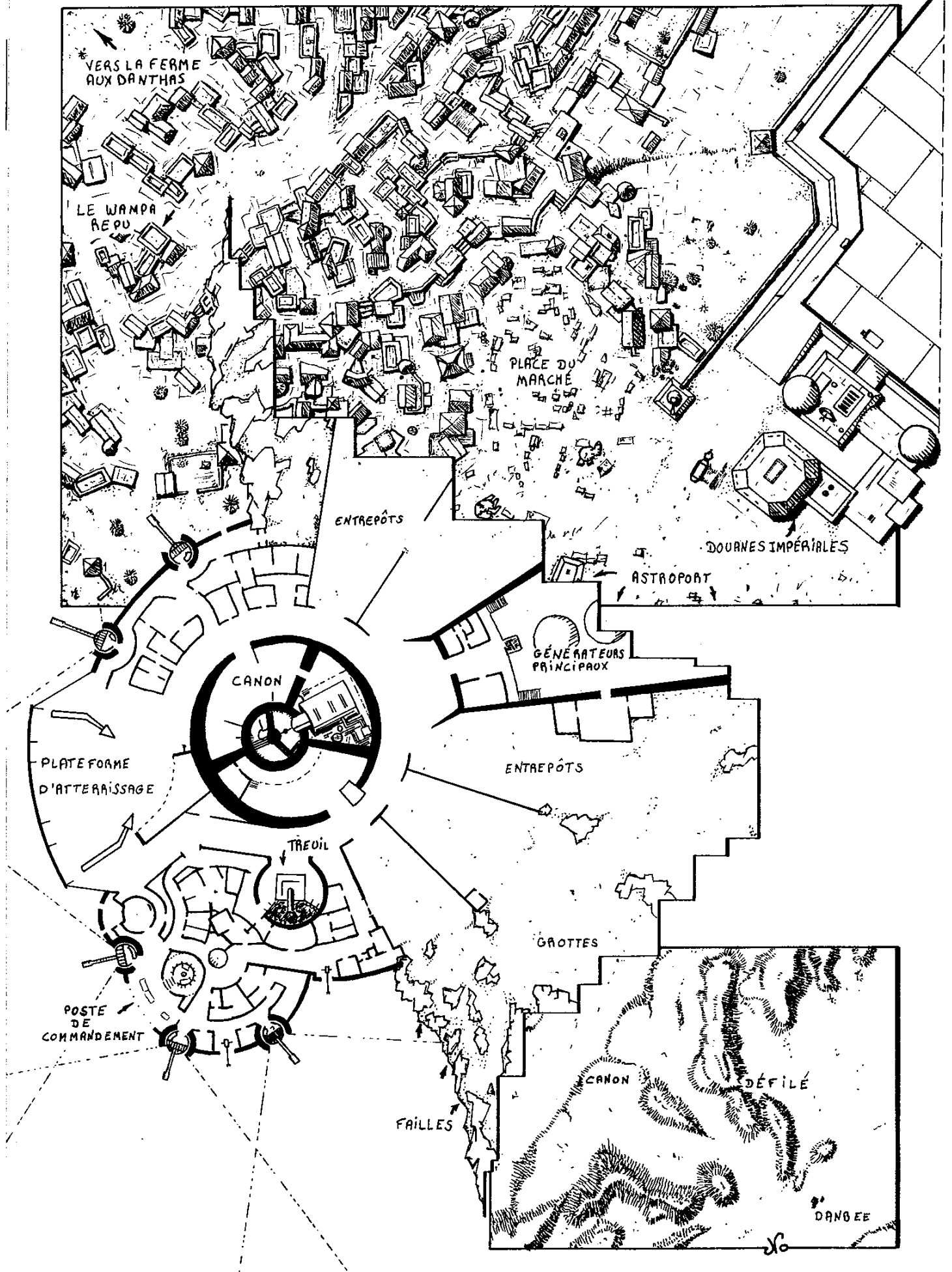
Le premier soleil de Tatooine est déjà couché, alors que le second, très bas sur l'horizon, embrase la planète d'une lumière orangée. Les personnages arrivent alors au faite d'une vertigineuse falaise. Un millier de mètres plus bas, des AT-AT aussi petits que des fourmis semblent s'animer frénétiquement. A mi-falaise environ se trouve une énorme construction bétonnée : le Canon Impérial Tatooine 4...

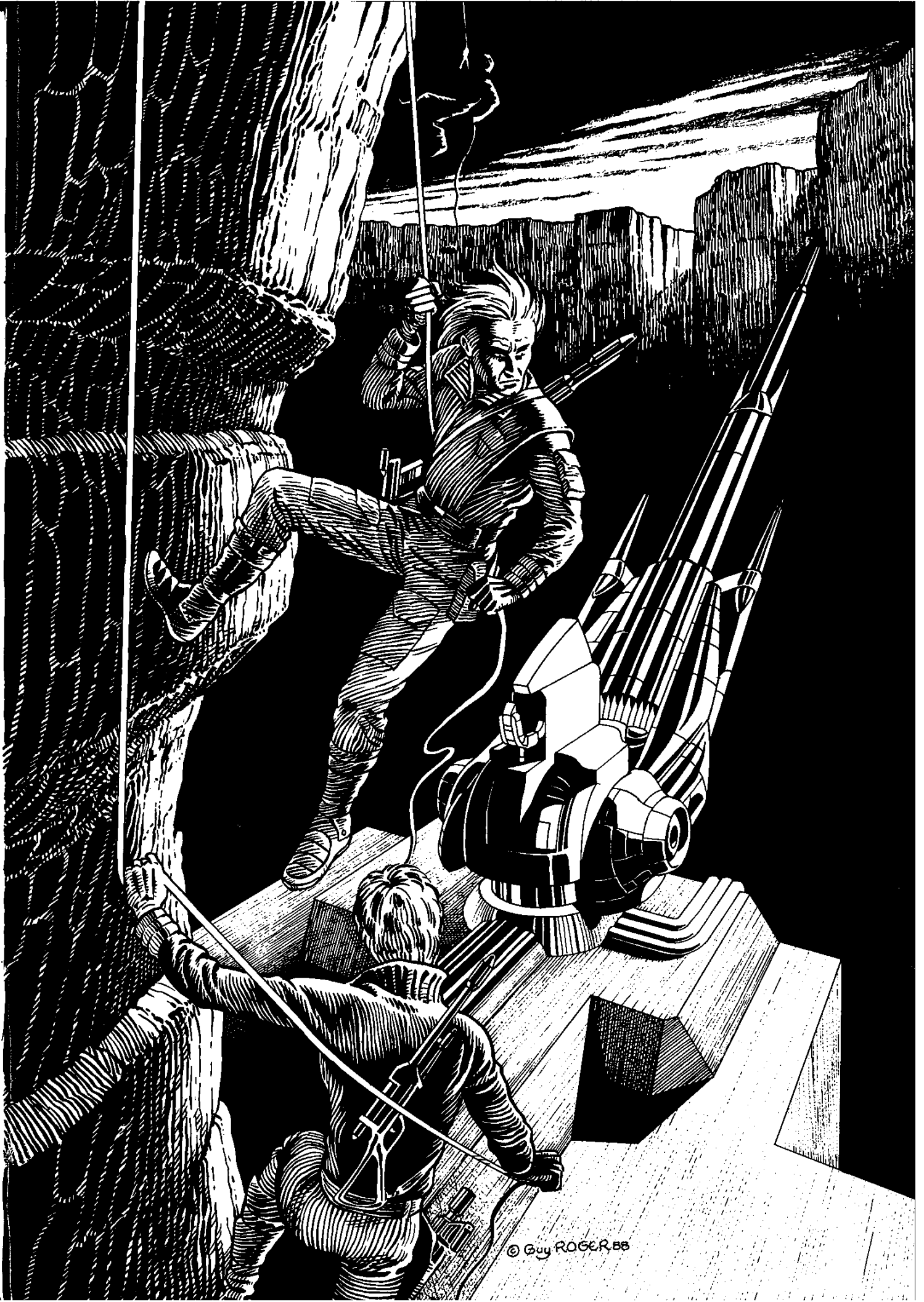
- Il faut descendre, lance Na'bah. Attendons la nuit.

La sombre et froide nuit de Tatooine ne tarde pas à recouvrir les immenses étendues poussiéreuses de son voile épais. Il est temps pour les personnages d'entamer la plus fabuleuse descente de leur vie. Na'bah, un peu vieux pour ce genre de gymnastique, reste en haut pour garder les Banthas.

SCENARIO

"GUERRE DES ETOILES"







SCENARIO "GUERRE DES ETOILES"

La falaise est faite de roche à base de silice. Les prises y sont nombreuses, les corniches pour se reposer fréquentes. Néanmoins, cette roche est friable et il arrive souvent que des morceaux déboulent. Régulièrement, les personnages sont confrontés à un passage un peu plus délicat, et ils doivent réussir des jets de Climbing plus ou moins difficiles. Consultez à ce sujet le paragraphe correspondant, p 42 et 43.

Arrivés au niveau du canon, les personnages doivent rester silencieux. Chose étrange, des failles dans la roche laissent filtrer des rayons de lumière : les grottes situées derrière le canon, inexploitées pour l'instant, sont accessibles par ici. Les personnages peuvent se glisser à l'intérieur de celles-ci.

L'intérieur du canon

Les personnages se trouvent dans d'immenses cavernes humides. Des stalactites tombent du plafond pour s'enfoncer dans le sol, comme de gigantesques piliers de pierre. Le long de la grande voûte se trouvent deux ou trois illuminateurs qui diffusent une lumière blanchâtre dans cette crypte de pierre. Ces grottes donnent sur l'arrière des entrepôts utilisés par les Impériaux, et qui ne sont bien sûr pas gardés. Les personnages peuvent se cacher au milieu de ce dédale de matériaux et caisses diverses. Les grandes portes, là-bas au fond, donnent sur le couloir principal. Des portes automatiques, plus petites, donnent sur les parties administrative et technique du bâtiment. Ces issues sont protégées, et il faudrait disposer d'une unité R2 pour les ouvrir.

Pour pénétrer à l'intérieur même du canon, il faudrait que certains personnages se déguisent pour passer inaperçus. Attendre que des ouvriers viennent déposer du matériel dans l'entrepôt où se trouvent les personnages paraît être une tactique intelligente. Un bon blast méchant sur la tête et hop ! le tour est joué. L'uniforme des ouvriers est plein de poches et d'outils divers. Tous possèdent une carte standard qui leur permet d'ouvrir toutes les portes de la base, sauf bien sûr celles donnant sur des parties ultra secrètes. Elles autorisent néanmoins les personnages à rentrer dans la grande salle des générateurs et dans la partie énergétique du canon.

Personnel Technique

All Attributes : 2D
Technology : 4D
Comp. Prog./Repair : 4D
Security : 4D

A l'intérieur du Canon, de ses multiples couloirs et de ses nombreuses salles, l'agitation est grande. Une visite de l'Empereur lui-même n'est en effet pas impossible. De toutes parts, on soude, on découpe au laser, on pose et on scelle. Les énormes pièces sont montées grâce à un gigantesque treuil, qui les hisse depuis la base des AT-AT, là-bas en bas. Les objets moins encombrants sont directement livrés par des navettes Class Lambda, qui se posent sur la plateforme prévue à cet effet. Les générateurs principaux et le fût du canon sont les parties du chantier qui drainent le plus d'énergie et de main d'œuvre. La salle des générateurs est une immense salle située en contrebas du niveau principal. Au milieu de cette salle se trouvent d'énormes boules, les générateurs principaux.

Des Stormtroopers effectuent de temps en temps des rondes, mais la plupart du temps ils sont occupés à des tâches plus pratiques et plus productives. Quand ils rencontrent des ouvriers, ils se montrent parfois très désagréables, leur position hiérarchique leur conférant un pouvoir limité mais bien réel. Il se pourrait bien qu'ils molestent nos aventuriers, s'ils venaient à les rencontrer le long d'une travée.

On peut aussi rencontrer des esclaves et ouvriers extraterrestres, surtout des Gamorreens.

Les détonateurs sont de petites boules discrètes. Une fois armés, leur explosion est commandée à distance. Il faut les placer aux endroits adéquats, en réussissant un jet de Démolition moyennement difficile (15 par exemple). Les personnages doivent veiller à ce que ces engins ne soient pas visibles. Pour ce faire, il faut réussir pour chaque détonateur un jet de Hide/Sneak très facile (difficulté 5). Le plus simple, c'est de dévisser une plaque et de placer les engins au milieu des nombreux cables et cartes électroniques. Les bouches d'aération constituent également une cachette appropriée.

Pour bien faire, il faudrait qu'une dizaine de charges soient réparties dans la base. Ceci fait, les personnages pourront quitter le Canon en utilisant le moyen qu'ils désirent. Le plus simple, c'est d'escalader la falaise à nouveau, mais les personnages sont libres de se barrer comme ils le désirent.

Arrivés en haut, le personnage qui dispose de la télécommande ultrasonique peut avoir l'honneur et l'avantage de presser le bouton rouge... Blaаааааааааааааааааааа. Une fantastique lueur blanche illuminera le désert à perte de vue. La détonation, audible à des kilomètres, fera trembler la montagne toute entière.

Le Retour

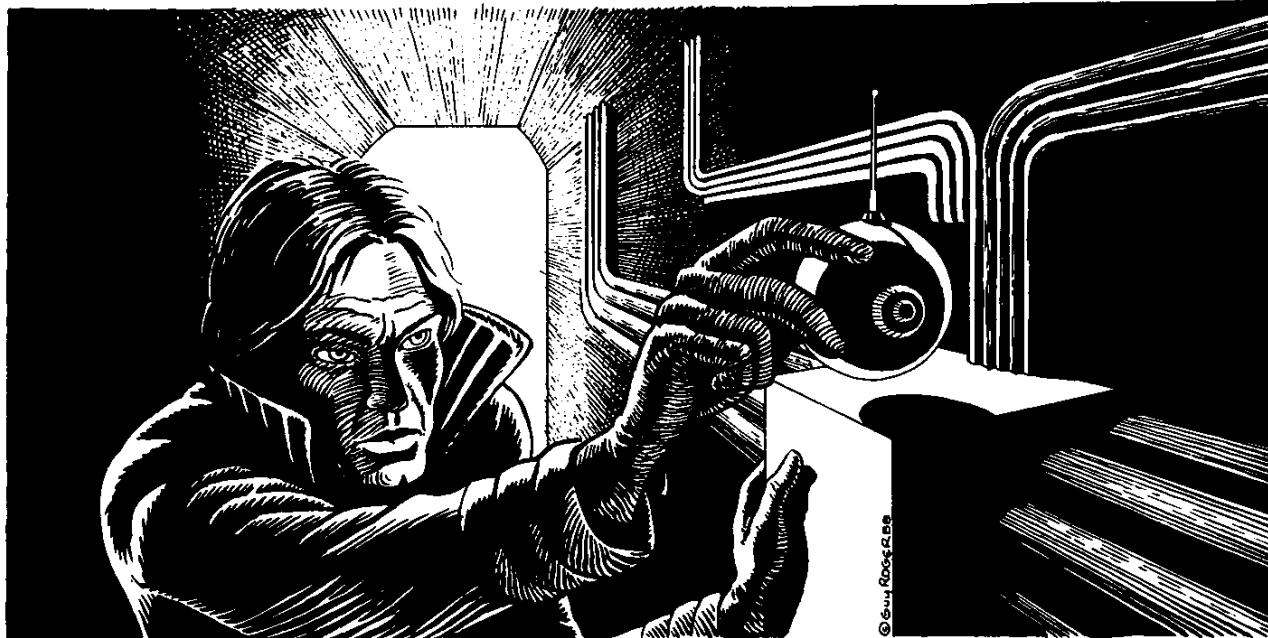
Na'bah, la mine réjouie, attend les personnages près d'un petit amas de pierres :

- *Nous allons emprunter une autre route pour revenir à DanBee. Comme ceci, nous pourrions éviter d'autres patrouilles. Vite, en selle.*

Au cours des deux jours de voyage qui suivront, les personnages auront souvent à se mettre à couvert, en utilisant les multiples anfractuosités et grottes qu'offre la roche de Tatooine, pour éviter d'être vus par les Landspeeders qui parcourent les étendues désertiques, à la recherche d'un "hypothétique" commando rebelle.

Un matin, les Banthas des personnages s'engagent dans un défilé extrêmement profond, si profond que la lumière double des soleils de Tatooine n'en a jamais effleuré le sol. Les personnages progressent dans une toute relative fraîcheur.

A mi-gorge environ, ils découvrent un spectacle fabuleux. De gigantesques ruines semblent retenir les parois du défilé. Il se dégage de ces pierres millénaires une telle impression de puissance et de force que même le plus rationnel des droïdes s'en trouverait déconcerté. D'énormes piliers de pierre moussue s'encastrent dans la roche des parois. Au sol, des pierres aux dimensions cyclopéennes semblent délimiter des pièces immenses.



Ebahis, les personnages auront tôt fait de descendre de Banthas pour visiter ces étranges ruines.

Un cri retentissant résonne tout à coup, et une vingtaine d'aliens déboule des flancs de la falaise. Ils devaient s'être cachés dans des failles en entendant arriver la petite troupe. Ils portent des robes amples, leur corps est entouré de bandelettes, et ils ont des respirateurs : des Sand People, les Tusken Raiders...

Ils ont l'air agressifs. Ils baragouinent une espèce de langage fait de grognements sonnants. Pour eux, la petite troupe semble être une proie de premier choix : des Banthas, des armes et de la viande...

- *Des Sand People ! Ils veulent nos Banthas et nos peaux ! s'écriera Na'bah.*

Bien que puissamment armés et peu enclins à la peur, les Sand People seront impressionnés si les personnages font preuve d'une imposante puissance de feu.

Tusken Raiders (Voir Sourcebook p 79).

DEXTERITY : 2D + 1
KNOWLEDGE : 2D
MECHANICAL : 1D
PERCEPTION : 2D
STRENGTH : 3D + 2
TECHNICAL : 1D

Après quelques jours de voyage, les personnages reviennent à la ferme aux Banthas. Là, le paysan les avertira :

- *Gaffe. En ville, les Stormtroopers sont excités. Ils cherchent un groupe de Rebelles qui aurait fait sauter leur pétoire, là-bas, vers les falaises.*

DanBee, une Petite Ville Encore Plus Animée

Vu l'ambiance qui règne à DanBee, les personnages ont tout intérêt à se faire tout petits. Les rondes des Stormtroopers se suivent. Les Eclaireurs fouillent les environs à grand renfort de Speeder Bikes. Des barages ont été installés à toutes les entrées principales de la ville. Plus aucun vaisseau n'a le droit de décoller.

Même s'ils choisissent de rentrer à DanBee par une petite ruelle ou une cour de maison, les personnages se feront intercep-

ter par une patrouille de trois Stormtroopers.

- *Papiers s'il vous plaît.*

Les personnages, confiants, peuvent leur donner leurs papiers. Mais cette fois, les Stormtroopers seront moins négligeants que leurs homologues douaniers.

- *Ces papiers sont faux. Où vous les êtes-vous procurés ? Que faites-vous ici ? D'où venez-vous ?*

Si les personnages n'ont pas envie de finir leur vie dans les mines de silicium impériales de Ganymède III, ils ont tout intérêt à se faire la malle en vitesse.

Branle-bas de combat ! Tous les Stormtroopers de la ville seront avertis. La description du commando rebelle sera transmise à toutes les troupes impériales de DanBee. Patrouillant chaque ruelle, les Impériaux se lanceront à la poursuite des personnages s'ils les rencontrent. Venu de la base toute proche, d'agiles AT-ST viendront renforcer les troupes et sèmeront la mort dans les rues.

Les personnages peuvent néanmoins compter sur l'aide des habitants de la ville. Ils ne portent pas spécialement les Impériaux dans leur cœur et, même s'ils ne s'engagent pas dans des combats directs, ils seront d'un grand secours pour les personnages. Ainsi, les habitants montreront-ils aux personnages des passages moins fréquentés, des souterrains, les entrées des égouts, etc.

Par petits bonds successifs, les personnages devraient donc rejoindre la place du marché. Là, la cohue est encore plus importante. Des AT-ST, couverts par des pelotons de Stormtroopers, arrachent les tentes et écrasent les présents. Repérés au dernier moment, les personnages arriveront donc au Dewback sous un feu nourri de blasters lourds.

L'Empereur !

Au milieu d'un gigantesque nuage de fumée et de poussière, le Dewback s'élève lentement. Tout ce qui est capable de tirer à DanBee fera feu sur le vaisseau, mais les solides coques modifiées résisteront sans trop de problèmes. Il faut s'extraire de

l'attraction de la planète pour se lancer dans l'hyperespace.

- *Ici astroport Impérial de DanBee. Il est formellement interdit de décoller ! Arrêtez, au nom de l'Empereur !*

Le Dewback s'arrachera donc de la maudite atmosphère de Tatooine pour... tomber sur une escadrille de quarante huit TIEs ! Un Imperial Stardestroyer s'approche en effet de la planète, suivi de son escorte habituelle de Victory Class, TIEs et autres vaisseaux de combat : l'Empereur a décidé d'avancer la date de sa visite pour faire activer un peu les travaux du Canon.

Le désordre est si grand à DanBee qu'ils n'ont pas encore été prévenus. A vrai dire, personne n'a tellement envie d'annoncer la nouvelle à Sa Majesté, pour ensuite essuyer les feux de sa colère. On raconte tout un tas d'histoires...

Les TIEs se trouvent à très longue distance pour l'instant. Mais les personnages ne sont pas à l'abri. Ils ont tout intérêt à déguerpir au plus vite, quitte à bâcler un peu la procédure de calcul de coordonnées. Si jamais le Dewback s'approchait un peu trop du Destroyer, il se ferait pulvériser en une fraction de nanoseconde. Consultez les règles p 59 en ce qui concerne l'astronavigation.

Fin de mission

Une mission si dangereuse, si importante et si risquée mérite bien 5 Skill Points. Modifiez cette prime en fonction du comportement de chacun : s'ils vous ont bien fait rire, donnez-leur un ou deux points de plus. S'ils ont pris des risques, récompensez-les. Si vous vous êtes emmerdé, pénalisez-les...

RAPPORT ALLIANCE N° 1045-b

Canon Ions Tat détruit. Route Tat praticable. Lourdes pertes impériales. ROGERSTOP.

SCENARIO
"GUERRE DES ETOILES"



NOUVELLE INÉDITE

UNE FILLE EST PASSEE...

Michel Maximin

... Echaudé par de trop récents événements, le groupe s'arrêta juste à l'entrée de la salle éclairée de torches fumeuses à demi-consommées. Aucune draperie n'en masquait les murs taillés dans le roc brut ; aucun tapis ne couvrait le sol raboteux. De simples anneaux maintenaient aux murs les branches résineuses. La pièce semblait carrée, et, dans un renforcement, une porte cloutée de fer noirci attira leurs regards.

"Mff !" Le gros homme tendit sa lanterne derrière lui et extirpa un bout de parchemin d'une sacoche. "On est presque arrivé. Après cette porte, il faut aller à droite." Il chuchotait.

Comme il rangeait son document, le porteur de lanterne la lui rendit éteinte par mesure d'économie.

Avec circonspection, l'humain d'imposante stature s'avança, non sans avoir taté le sol devant lui de la pointe de son épée. Il boitait bas, et les anneaux de sa cotte déchiquetée tintèrent jusqu'à ce qu'il s'immobilise à quelques pas de l'entrée. Presque aussitôt, une femme s'accroupit soudainement à ses côtés, rejetant les lon-

gues mèches de ses cheveux par-dessus ses oreilles pointues.

L'homme se tourna vers elle, et, en essuyant son visage d'un pan de manteau lacéré, il souffla :

"Alors, ma caille, quoi de neuf ?

- Tu n'es qu'un pourceau lubrique Jondr ! Et ce n'est pas une nouveauté !" Elle avait presque craché les mots. Plus calmement, elle annonça :

"On dirait bien que notre petit camarade est passé par ici. Pour aller là..." Et en se redressant, elle pointait sa lame vers la porte close.

Sans se retourner, Jondr commanda :

"Faëwin, amène-toi ! Sybara et toi, inspectez la pièce ! Frère Iman, restez avec Moubak, là où vous êtes !"

A l'appel de Jondr, un elfe vêtu de gris se glissa dans la pièce, et se tint sur sa gauche, légèrement en retrait.

"Suivons les traces d'abord. Qu'en penses-tu Syb ?

- Hm ! Soyons prudents ! Et les traces sont faibles. Tu aurais pu le faire saigner un peu plus Jondr !"

Faëwin haussa les épaules et fit un pas vers le mur.

Frère Iman bougea un peu... Jondr essuya de nouveau son visage. D'une estafilade sous le casque, le sang perlait dans ses sourcils roussâtres. Sybara s'escrimait sur une torchère, mais s'arrêta soudain, découragée. De l'autre côté de l'entrée, le second elfe semblait absent. Il avait à nouveau dégainé l'épée qu'il venait pourtant de ranger peu auparavant, et sa main gauche étreignait une dague.

"Bon sang Faëwin ! A quoi penses-tu donc ?" lui lança le grand bonhomme sec qui se tenait sur le seuil.

"A une fille de la rue des cordiers, derrière le port, frère Iman."

La voix était un rien sarcastique. Son bras gauche s'abaissa brusquement, tandis que la femme se jetait en arrière en saisissant un bouclier suspendu à son arc.

La porte s'ouvrait à grand fracas sous la poussée d'une demi-douzaine de créatures au faciès bestial. La bave pendait à leurs lèvres. En hurlant,

... LA BATAILLE FAISAIT RAGE DANS UNE CACOPHONIE DE CRIS ET LE FRACAS DES ARMES...

elles découvraient de longs crocs jaunes et agitaient des lames qui luirent sinistrement. Mais le premier titubait déjà, l'épaule traversée, et Svbara fendit la broigne d'un ample mouvement, tranchant les chairs et enfonçant les côtes.

Au centre de la mêlée, le guerrier para difficilement un vicieux coup de vouge, mais son second adversaire lui abattit de toutes ses forces son cimeterre sur le bras.

Il grimaça.

Autour de lui, la bataille faisait rage dans une cacophonie de cris et le fracas des armes. Bondissant sur leurs jambes torses, hurlant de haine, ils se ruaient à deux sur l'elfe-femme. Deux autres se précipitaient sur frère Iman, qui, bloquant l'attaque de l'un de son écu, fit tourner sa masse. Les ailettes de bronze enfoncèrent le casque, crevant l'œil, fracassant le nez. Le visage ne fut plus qu'une bouillie informe.

Abrité par la grande carcasse du frère, le ventripotent Moubak fouillait frénétiquement les replis de sa robe.

Dos au mur, l'elfe vêtu de gris esquiva les coups de deux attaquants. L'un d'eux eut un hoquet de surprise quand le coup violent qu'il portait rebondit sur ce qui semblait pourtant être du cuir. L'elfe, qui maniait une courte épée et une dague luisante, se fendit : la lame trancha un doigt et la dague s'enfonça dans le bas-ventre, jusqu'à la garde. En retour, il reçut un méchant coup au jarret. Son sang se mit à ruisseler.

L'auteur de la blessure recula en jetant un coup d'œil autour de lui. Si le guerrier pliait devant ses ennemis, il assenait de rudes estocades. Un corps sans vie gisait à ses pieds. A la porte, l'opposant d'Iman prenait l'avantage, quand un trait de feu jailli de l'obscurité l'abattit.

L'elfe-femme, par contre, était dans une situation désespérée. Un lourd épéu, perçant son bouclier, avait profondément pénétré dans son flanc. Une massue de bois étoila son front d'une fleur de sang. La victoire hésitait. Profitant de l'hésitation momentanée de son adversaire, Faëwin l'expédia et se porta au secours de Jondr attaqué à trois contre un. Son arrivée rétablit l'équilibre, le grand guerrier fendit une tête. A la porte, le frère, serrant sa main sur un objet, leva l'autre vers le dernier ennemi et lança un ordre, si impératif que le survivant s'immobilisa net. Jondr se pré-

cipita vers la femme, mais Faëwin, rapidement, égorgea l'être sans défense.

"Merci Iman, mais j'aurais pu le terminer tout seul !"

- Cc.. comment as-tu osé..."

Le frère en bégayait d'indignation.

"Laissez cela pour plus tard, frère Iman, nous avons besoin de vous !"

Jondr, agenouillé, tenait dans ses bras le corps de Sybara. Iman accourut, suivi de Moubak portant une lanterne, car les torches s'éteignaient une à une.

Dans leur dos, l'elfe sortit une fiole glissée sous ses vêtements, et, à l'insu de tous, en avala le contenu.

Iman se redressa : *"Je ne peux plus rien faire pour elle ! Ni pour vous !... Puisse-nous ne plus faire de mauvaises rencontres !"*

Ils se regardèrent en silence : Jondr portait de nombreuses blessures, Iman un pansement sommaire au coude droit. Une large tache sombre de sang séché maculait le pourpoint de l'elfe, et un autre couvrait sa jambe.

Jondr se releva d'un seul mouvement, le frère cadavre en travers de ses bras. Il alla le déposer à l'écart, puis revint chercher l'épée, qu'il déposa sur le corps. Sans proférer une seule parole, ses compagnons entassèrent au pied les armes qui jonchaient le sol. Consciencieusement, le dernier elfe décapita les cadavres et entassa ces trophées à la tête du gisant. Même le prêtre n'osa l'interrompre.

Alors seulement, ils se remirent en route dans le couloir, aux aguets, suffoquant aux remugles qui montaient de passages ouverts de part et d'autre, et, enfin, ils poussèrent la Porte.

L'objet de leur quête scintillait sur un autel, dans une salle tendue de drap noir. Les dalles usées dessinaient un soleil radiant, mais nul piège ne s'ouvrait sous elles.

Jondr éleva une des dernières torches, pour mieux admirer le cristal.

Tout à coup, Moubak, avec une agilité insoupçonnée, s'élança vers l'autel en le bousculant. Brandissant la gemme, il s'écria :

"Elle est à moi ! Allons, compagnons, avons-nous tant souffert pour que cet objet magnifique vienne donner la puissance à un vieillard, sans coup férir ? Déjà je sens sa puissance. Je la revendique ! A vous l'or de la salle des arcades, je vous le laisse volontiers ! Et qui saura ce qui s'est passé ? Qui

ira le rapporter à ce vieux fou d'Anutcho ? Toi, Iman ? Sais-tu bien à quel usage il destinait ceci ? As-tu gobé ses belles paroles ? Toi Jondr ? Ton honneur se contenterait-il de l'aumône promise ? Toi Faëwin ? Tout sombre et mystérieux que tu sois, je gage que je ne me trompe pas. Ton honneur souffrira-t-il si tu agis en toute justice ? Allons ! Vous ne répondez pas ?"

A la tirade de Moubak répondit la plus grande confusion, car la torche venait de s'éteindre brusquement, entraînant force jurons. Jondr pestait en tentant de rallumer, mais la lumière vint d'Iman qui éclaira une bougie. La flamme grandit. Le guerrier réanima sa torche, et s'immobilisa. Moubak gisait devant l'autel. La pierre avait disparu. De l'autre côté se tenait Faëwin. Les deux humains réalisèrent soudain en le voyant glisser gracieusement sur le sol que toute trace des combats semblait l'avoir quitté. Il ne tenait aucune arme, mais lentement la main de Jondr vint sur la poignée de son épée. Frère Iman déglutit si fort que chacun l'entendit. Les deux hommes se regardèrent.

"Garder la pierre pour lui ! Moubak était savant, mais fort sot ! Qu'en dis-tu, Jondr ?"

- Faëwin, si..."

Dun bond, l'elfe fut devant le grand prêtre, et, avant qu'il ait esquissé un geste, lui tendit la pierre.

"La pierre, frère !"

Le ton était franchement moqueur.

"Allons, Anutcho attend, nous avons passé contrat. Il paiera !"

Sans attendre, il s'engagea dans le couloir.

Arrivés au coude que faisait le chemin, ils se retournèrent. La brume estompait la montagne, et même les yeux de Faëwin, pensa Iman, ne pouvaient distinguer le cairn élevé à l'entrée du souterrain.

D'ailleurs, l'elfe ne regardait pas dans cette direction.

"A quoi penses-tu ?" lui demanda le prêtre.

"Hm ? Oh ! A une fille. Dans la rue des cordiers..."

NOUVELLE



SCENARIO AD&D®

ALEXIS LANG

Scénario AD&D pour 3 à 5 orcs de constitution robuste

Les PJ sont des orcs au service d'un magicien noir. Ils doivent affronter un groupe d'aventuriers résolu et impitoyables.

Le cadre

Le Mont Vuntag est un volcan éteint depuis des millénaires. Un escalier part du sommet de la montagne et descend en s'enroulant sur la paroi intérieure du cratère. Par ce chemin, on atteint successivement :

- Les cavernes habitées par les orcs des tribus *Suul-Dunkur* et *Un-Kuduch*.

- *Le temple de la Fatalité* (actuellement abandonné). Le temple communique avec une nécropole souterraine où le magicien *Yulran* s'est fait construire une résidence.

Plus bas encore, dans les entrailles refroidies du volcan, s'étend un lac de profondeur inconnue. Tritons albinos et calmars aveugles peuplent ses eaux glaciales.

Les orcs des deux tribus sont au service du magicien. Ils doivent garder l'escalier du cratère et empêcher toute intrusion dans le temple ou la nécropole.

Suul-Dunkur et *Un-Kuduch* se haïssent mutuellement. *Yulran* les a contraints à faire la paix. Il a nommé à la tête de chaque tribu un chef qui maintient l'ordre à coups de massue.

Les orcs voient rarement le magicien. Ils reçoivent leurs ordres de *Tchendaz*, l'âme damnée de *Yulran*. *Tchendaz* signale à son maître les orcs rebelles ou indisciplinés. Il semble avoir le don d'arriver quand on ne l'attend pas, et de découvrir ce qu'on veut lui cacher. Tous les orcs le craignent, même les chefs de tribu.

Face à face : les orcs...

Les personnages des joueurs appartiennent à la tribu de *Suul-Dunkur*, que dirige le chef *Garkûn-le-Teigneux*. Ils sont des orcs exceptionnellement doués - selon les normes de l'espèce - et *Garkûn* les soupçonne de vouloir le supplanter. Dans l'espoir de se débarrasser d'eux, il leur confie toujours les missions les plus dangereuses. Voici les caractéristiques des cinq "personnages-orcs" que les joueurs se répartiront :

K'Nrug : F 18/60, I 7, S 7, D 14, C 17, Ch 14, DV 2, PV 20.

Rustug : F 16, I 9, S 6, D 11, Ch 9, DV 2, PV 14.

Knull : F 8, I 10, S 11, D 8, C 8, Ch 10, DV 2, PV 10.

Burglub : F 18, I 9, S 7, D 5, C 14, Ch 7, DV 2, PV 16.

Ful'Brach : F 14, I 15, S 7, D 18, C 13, Ch 15, DV 3, PV 15.

K'Nug est un grand guerrier. Il pourrait succéder à *Garkûn* si ce dernier tombait en disgrâce. *Rustug* ne vit que pour son estomac. On le soupçonne d'attirer les jeunes de la tribu à l'écart pour les dévorer. *Knull* est le shaman de la tribu. Il possède les pouvoirs d'un prêtre mauvais du 2^e niveau (en aucun cas il ne peut soigner les blessures !). *Burglub* espionne ses frères de race pour le compte du magicien. Il fait ses rapports à *Tchendaz*. En récompense de ses services, il a reçu trois doses de poison (insinuatif type C). *Fulbrach* est un voleur qui a été transformé en orc après avoir lu un parchemin maudit. Il a conservé sa personnalité et toutes les aptitudes d'un voleur de 3^e niveau. Rejeté par les hommes, il est parvenu à se faire admettre dans la tribu *Suul-Dunkur*. Aucun orc ne connaît le secret de ses origines. *Ful'Brach* sait que le baiser d'une jeune vierge pourrait lui rendre sa forme première. Attention ! le baiser doit être donné et non pris de force.

Note : pour les besoins du scénario, on a pris quelques libertés avec les règles :

- Les orcs possèdent des caractéristiques, comme les hommes. Le charisme mesure l'ascendant qu'ils exercent sur leurs semblables. Un orc, même s'il a 18 en charisme, n'inspire aux membres des autres races que dégoût et répulsion.

- Les orcs exceptionnellement forts et adroits ajustent le "To Hit" et leur Classe d'armure en conséquence.

- La plupart des orcs n'ont qu'un seul dé de vie, mais les PJ en ont deux ou trois. *Garkûn-le-Teigneux* en a quatre.

Rappelons enfin que les orcs ont une Classe d'Armure de 6 (sans ajustements). Leurs griffes causent 1-6 PV de dommages. Les *Suul-Dunkur* préfèrent utiliser leurs armes : massues, cimeterres, poignards à lame torsadée et haches de lancer.

...et les aventuriers.

Face aux aventuriers, les personnages des joueurs ne pèsent pas lourd. Qu'on en juge :

Seldekias : magicien 7^e, AI CN, PC 25, CA 2 ; possessions : dague + 2, bracelets de défense, parchemin de protection contre les morts-vivants, 2 fioles de soin, potion de polymorphie (5 doses), "wand of fire", "robe of usefull items".

Kendordal : guerrier 8^e, AI CN, PV 75, CA 0 ; possessions : bouclier + 1, épée + 2 "Vorpai", armure à plaque + 2, cor du Valhalla.

Sarduk : assassin 8^e, AI CM, PV 35, CA 0 ; possessions : dague + 2 "venom", armure de cuir magique, anneau d'invisibilité, bottes de lévitation.

Anaphrel : elfe guerrier-magicien de niveau 5-5, AI CB, PV 30, CA 2 ; possessions : cotte de mithril, bottes d'elfes, épée + 2 double dommage contre les créatures LM, arc court + 2, "arrow of slaying".

Les aventuriers ont décidé de tuer *Yulran* pour s'emparer de ses trésors. Ce plan a le mérite d'être simple, mais nous pouvons déjà vous révéler qu'il est condamné à

l'échec, ceci pour deux raisons : actuellement le magicien ne réside pas au Mont Vuntag et il n'y entrepose pas ses richesses.

Seldekias et Kendordal sont des chercheurs de trésor professionnels. Parcourir les souterrains, tuer les orcs, affronter les magiciens noirs fait partie de leur métier. C'est même devenu pour eux une sorte de routine. Sarduk a vu son village natal ravagé par les orcs. Son père, sa mère, sa femme et toute sa belle-famille ont été massacrés. Depuis, Sarduk collectionne les scalps d'orcs.

La fiancée d'Anaphrel a été enlevée par un marchand d'esclaves qui l'a vendue à Yulran. Anaphrel s'est joint à l'expédition dans l'espoir de la délivrer. Comme tous les elfes, il éprouve envers les orcs une haine froide et implacable.

Lancement du scénario

Dans la caverne des deux cheminées, Suul-Dunkur et Un-Kuduch se côtoient sans se mélanger. Chaque tribu est rassemblée autour de son feu. Les adultes se goinfrent de viande et les enfants se disputent les reliefs du festin. Quelques orcs malades, livrés à eux-mêmes, agonisent dans l'indifférence générale. Soudain, une épaisse fumée noire envahit la caverne. La cheminée des Suul-Dunkur ne tire plus et les orcs de cette tribu doivent éteindre leur feu. Ils prétendent s'installer aux côtés des Un-Kuduch, qui les repoussent. Une bagarre éclate, les chefs interviennent et séparent les combattants. Garkûn-le-Teigneux choisit un guerrier agile - de préférence l'un des PJ - et lui ordonne de se glisser dans la cheminée pour déboucher le conduit.

Note au MJ : quelques minutes auparavant, les aventuriers ont atteint le sommet du Mont Vuntag et massacré les orcs qui gardaient le cratère. Les sentinelles en faction sur l'escalier n'ont pas tenu plus de deux rounds. L'une d'elles, prise de panique, s'est jetée dans le vide. Son corps est tombé dans une faille qui s'ouvre au flanc de la paroi du cratère. Or la cheminée des Suul-Dunkur débouche précisément dans cette faille (cf plan).

Dès que les orcs comprennent ce qui s'est passé, ils quittent leur caverne et se précipitent vers l'escalier du cratère. Certains profitent de la confusion pour pousser dans le vide un membre de la tribu adverse. Arrivés en bas des marches, les orcs constatent que la porte nord du temple a été crochétée. Les Un-Kuduch s'y engouffrent tandis que les Suul-Dunkur passent par la porte sud (cf plan). Cette manœuvre est destinée à rabattre les aventuriers vers le Sanctuaire de la Flamme Éternelle.

Le chef Garkûn retient sept guerriers sur le palier. Il ouvre le passage secret qui mène au sanctuaire et émet une série de grognements dont voici la traduction approximative :

- Réamorcez tous les pièges du sanctuaire et postez-vous en embuscade dans les piliers creux. Que le travail soit bien fait ! Sinon je vous déchire le ventre et je fais jaillir en dehors tout ce qui devrait rester en dedans !

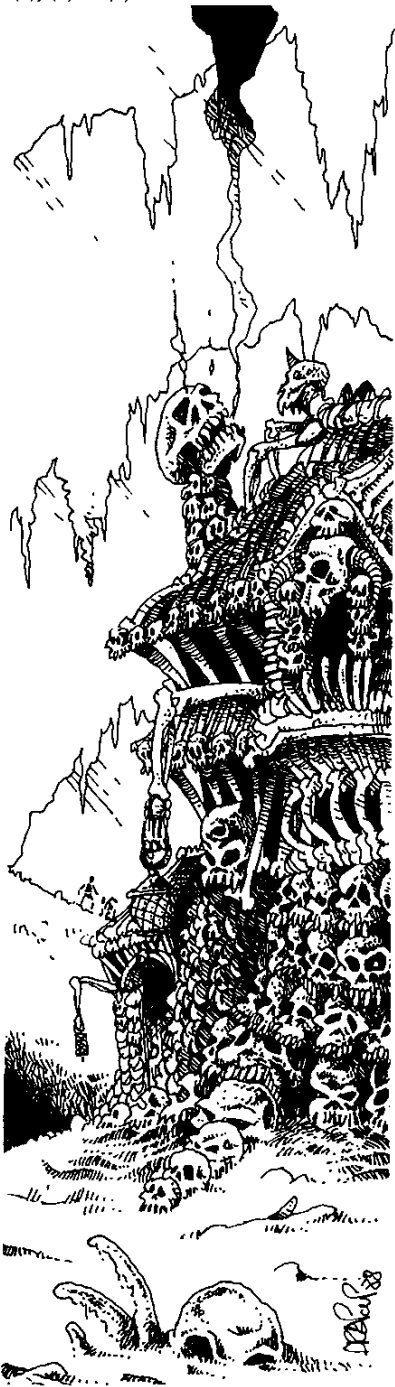
Bien sûr, les personnages font partie des sept guerriers désignés. Ils ne sont jamais allés dans le sanctuaire et ignorent tout du

fonctionnement des pièges. Garkûn refuse d'écouter leurs protestations. Il exige une obéissance immédiate et bloque le passage derrière eux pour être sûr qu'ils ne feront pas demi-tour.

Le Sanctuaire de la Flamme éternelle

Le sanctuaire est une salle hexagonale aux murs plaqués de marbre rouge. Un revêtement d'électrum couvre la voûte, des piliers de porphyre ornés de bas-reliefs complexes se dressent aux angles de la pièce.

Sur le mur Ouest pend une tenture écarlate qui s'arrête à 50 cm du sol. Elle dissimule un panneau de bois verni (1) où sont montés quatre volants et deux leviers. Dans le mur Est se trouve une porte de bronze (2), fermée à clef. Le centre de la salle est occupé par la statue (3) d'une hydre dressée sur sa queue enroulée. Les quatre têtes du monstre regardent respectivement dans la direction des couloirs (4), (5), (6) et (7).



L'hydre porte une vasque d'or sur ses quatre nuques. Dans ce cratère brûle une flamme que nulle force au monde ne peut éteindre. Elle projette une vive lumière. Les orcs, qui ont les yeux sensibles, sont incapables de la regarder en face.

Les pièges : des trappes sont installées à l'issue des couloirs (4), (5), (6) et (7). Elles donnent sur des puits profonds de 50 m qui débouchent dans la nécropole. La trappe (4) est fermée, prête à fonctionner. (5), (6) et (7) sont en position ouverte.

A chaque trappe correspond un volant du panneau de commande (1). Pour relever les trappes (5) ou (6), il suffit de tourner le volant adéquat. Pour (7), les choses sont moins faciles : des cloportes cavernicoles ont fait leur nid derrière le battant de la trappe et leurs sécrétions baveuses bloquent le mécanisme.

En abaissant le levier A du panneau de commande, on fait sortir des barreaux métalliques à l'intérieur de chaque puits. Il devient alors possible de visiter le puits de la trappe (7) et de débloquent le mécanisme. Malheureusement, les échelles métalliques descendent jusqu'aux catacombes : 1-6 morts-vivants (squelettes ou zombis) les utiliseront pour monter dans le sanctuaire et attaqueront les PJ.

Les piliers creux : le levier B du panneau commande l'ouverture simultanée de tous les piliers. Un orc qui pénètre dans une cache referme la porte en la tirant vers lui. Des trous lui permettent de voir ce qui se passe à l'extérieur. Pour sortir, il ouvre la porte d'une simple poussée de la main.

Il se peut qu'un PJ reste lâchement caché dans un pilier quand le danger surviendra. Voici un moyen de le contraindre à faire son devoir : d'abord, il reçoit de petits morceaux de plâtre sur les épaules, puis il entend le sifflement caractéristique d'un reptile-des-murailles. S'il ne se décide toujours pas à sortir, le serpent tombe dans son cou et glisse entre ses vêtements et sa peau. La porte du pilier s'ouvre dès que le PJ fait un geste brusque.

Premier contact avec les aventuriers

Tandis que les PJ organisent l'embuscade, les orcs rabatteurs progressent vers le sanctuaire en poussant des cris sauvages. Les chauve-souris épouvantées s'enfuient à leur approche. Quant aux aventuriers, ils pourraient facilement tenir tête aux deux tribus s'ils le voulaient. Ils préfèrent toutefois éviter le combat pour ménager leurs forces. Jamais à court de ressource, ils se partagent une potion de polymorphie qui les transforme en chauve-souris.

Les PJ entendent des clameurs de plus en plus rapprochées. Les nerfs tendus, ils se préparent à recevoir l'ennemi, mais c'est une nuée de chauve-souris qui envahit le sanctuaire. Elles tournent autour de la flamme en poussant des cris aigus. Soudain, quatre chauve-souris que rien ne distinguait des autres se posent devant la porte de bronze. Un éclair, et les quatre aventuriers apparaissent devant les PJ ébahis.

Sarduk l'assassin crochète la serrure de la porte tandis que les deux guerriers repoussent l'assaut des orcs. Seldekias se tient un peu en retrait, le bâton à la main, calme comme un homme qui peut déclencher la foudre quand il le juge nécessaire.

Heureusement pour les PJ, le combat est bref. Sarduk vient à bout de la serrure en 1-3 rounds. Les aventuriers s'engouffrent par la porte ouverte sans prendre le temps d'achever les orcs blessés. Seldekias est le dernier à quitter la salle. Il décourage toute tentative de poursuite en barrant l'entrée de l'escalier d'un mur de flammes. La pièce était déjà brillamment éclairée, maintenant la lumière est si forte que les personnages-orcs ne voient plus rien. *Note au MJ : si vous utilisez des figurines et un plan à l'échelle, cachez-les derrière votre écran.*

Un round après le départ des aventuriers, les orcs rabatteurs arrivent au pas de course par les couloirs (4), (5), (6) et (7). Les premiers tombent dans les trappes, les autres ont le réflexe de sauter par-dessus. Aveuglés par la lumière, ils se heurtent aux orcs qui viennent en face. De nouveaux renforts affluent par les couloirs. Derrière, les chefs fouettent leurs guerriers et promettent mille châtiments à ceux qui reculeront. Il s'ensuit une mêlée confuse, où chacun frappe tout ce qui est à sa portée.

La mêlée

Plus de cinquante orcs se battent dans le sanctuaire. Les règles habituelles ne s'adaptent pas à cette situation. Nous vous proposons de lancer un d20 pour chaque PJ au début de chaque round et de consulter la table ci-dessous afin de déterminer ce qui lui arrive. Relancez les dés si les indications ne s'accordent pas à la situation du personnage.

1-16 : le PJ est bousculé, griffé, mordu, mais n'est pas sérieusement blessé (dom : 1d4 PV).

17 : le PJ reçoit quelques coups mieux ajustés (dom : 1d4 PV).

18 : il perd l'équilibre et se fait piétiner (dom : 1d4 PV).

19 : il reçoit un coup dans le dos (dom : 1d8 PV).

20 : il est attaqué de tous les côtés à la fois (dom : 1d12 PV. Ce serait bien pire si la lumière ne rendait pas les orcs maladroits !).

Les PJ risquent en utilisant la procédure habituelle pour le "To Hit". Inutile de comptabiliser les dommages subis par les orcs-PNJ.

S'il veut se déplacer dans la mêlée, un PJ doit réussir une attaque. Il peut alors avancer de quelques pas dans la direction où il a porté son coup. Il est pratiquement impossible de reculer sans trébucher.

Gardez un œil sur votre plan : si deux PJ se rapprochent l'un de l'autre, ils peuvent très bien s'entretuer sans savoir qui est leur adversaire.

Si un PJ veut calmer les combattants, il doit crier fort et s'exprimer comme un orc : pas de prières, mais des insultes et des menaces ! De plus, on lance 1d20 pour savoir si les paroles du PJ sont comprises. Un résultat inférieur à 7 (intelligence moyenne des orcs) entraîne l'arrêt du combat.

Dans tous les autres cas, la lutte s'achève au bout de 4 rounds. Le mur de flammes disparaît, les orcs retrouvent l'usage de leurs yeux et constatent que les aventuriers ne sont plus dans la pièce.

Les chefs de tribu pénètrent à leur tour

dans le sanctuaire. Garkûn tend sa patte griffue en direction de l'escalier et s'écrie : *"Qu'attendez-vous pour poursuivre l'ennemi ?"*

Des profondeurs du labyrinthe monte un hurlement qui s'achève dans un horrible gargouillis. Les orcs se regardent, épouventés :

"Shaïtas... murmurent-ils. L'abomination du labyrinthe ! Non, non, nous n'irons pas par là !"

Garkûn comprend qu'il ne fera pas obéir ses guerriers. Pour sauver la face, il ordonne aux PJ d'aller seuls dans le labyrinthe. La foule des orcs approuve bruyamment : ceux qui n'ont pas su garder le sanctuaire doivent réparer leur faute. Ce n'est que justice ! Et puis, quel soulagement de ne pas être soi-même désigné...

Les PJ doivent se résigner à partir. Jusqu'ici, nous avons malmené les personnages tout en essayant de ne pas les tuer. Maintenant, plus de cadeaux ! S'ils reviennent bredouilles dans le sanctuaire, Garkûn les fera couper en petits morceaux.

Option : quelques temps après le départ des PJ, les chefs de tribu leur envoient un renfort de cinq guerriers. Ces orcs sont de fortes têtes de la tribu Un-Kuduch. S'ils le peuvent, ils suivront les PJ à distance en leur laissant prendre tous les risques. Ils n'hésiteront pas à poignarder un personnage dans le dos, soit pour s'emparer d'un trophée, soit par méchanceté gratuite. Il n'y a qu'un seul moyen de contraindre un guerrier Un-Kuduch à collaborer : lui mettre un cimetière sous la gorge.

Le labyrinthe de Shaïtas

L'irruption des aventuriers a tiré Shaïtas d'un profond sommeil. L'abomination est parfaitement réveillée quand les PJ pénètrent à leur tour dans le labyrinthe.

Shaïtas est un limaçoïde géant long de 25 m. En largeur, son corps remplit exactement la section d'un couloir. L'abomination n'a pas, à proprement parler, de tête ni de queue : ses deux extrémités sont pareillement hérissées d'un infâme bouquet de tentacules, d'appendices suceurs et cracheurs, et d'yeux pédonculés. Shaïtas se déplace à peu près à la même vitesse qu'un orc qui court pour sauver sa vie.

Shaïtas : CA 5 de face /10 sur le flanc, dégâts 1-10/1-10 ("tête" et "queue"), DV 15, PV 120.

Les aventuriers ont traversé le labyrinthe sans rencontrer Shaïtas mais les PJ n'auront probablement pas cette chance. Quand ils approchent d'un carrefour, lancez 1d8 :

1-4 rien en vue - 5, la "tête" ou la "queue" de Shaïtas se dirige vers le carrefour en obstruant complètement l'un des couloirs - 6, Shaïtas arrive par derrière - 7-8, la route des PJ est barrée par un mur flasque de chair en mouvement : le flanc de Shaïtas.

Lancez les dés jusqu'à ce que les PJ rencontrent l'abomination ou soient sortis du labyrinthe. Shaïtas n'est pas très intelligente, elle se contente de poursuivre les PJ sans chercher à les encercler. *Exception : si les orcs blessent Shaïtas au flanc, elle se contorsionne pour les attaquer par derrière. Les PJ se trouvent alors dans une situation très inconfortable (cf plan).*

La caverne du géant

On quitte le labyrinthe par une galerie naturelle (1) aux parois hérissées de concrétions tranchantes. Habituellement, Shaïtas évite ce passage : les aiguilles de calcaire déchireraient ses chairs molles, lui infligeant 2 PV de dommage par mètre parcouru. Mais l'abomination ne sent pas la douleur quand elle n'a rien mangé depuis longtemps. Il est donc possible qu'elle sorte du labyrinthe et poursuive les PJ sur une distance que le MJ appréciera.

La galerie (1) descend en pente douce sur 50 m et débouche dans une caverne (2). Au centre se tient un géant qui supporte la voûte à bout de bras. Il a commis l'erreur de défier Yulran Unalphagor et le magicien l'a réduit à l'état de pilier vivant. Le géant ne peut bouger ni bras ni jambe sous peine de voir la caverne s'effondrer sous lui. Pour comble de malheur, il est affligé d'une démangeaison chronique entre les deux omoplates. Le géant n'a aucune sympathie pour les PJ - des orcs au service de son ennemi Yulran - mais il a besoin d'eux. Il les supplie de monter sur son dos pour le gratter. Si un PJ s'exécute, le géant pousse un rugissement de satisfaction et secoue convulsivement les épaules. Le personnage doit réussir un jet de dextérité à -7 ou faire une chute de 6 m.

Les trolls

Une grille de fer sépare la Caverne du Géant de la salle (3). Les barreaux sont juste assez espacés pour qu'un orc - ou un homme - puisse s'y glisser. On entend gémir de l'autre côté de la grille.

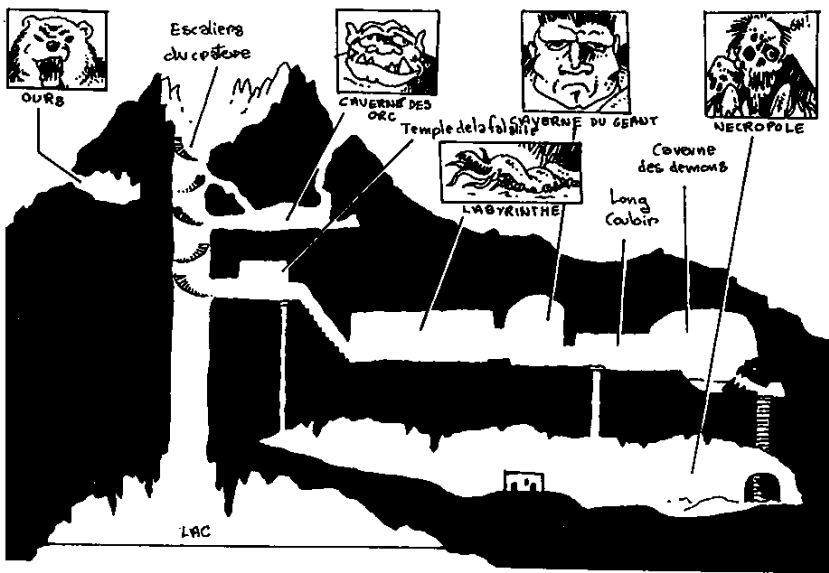
Dix trolls de combat sont enfermés dans la salle. Ce sont des bêtes superbes, que Yulran élève pour les faire concourir aux jeux Pandémoniques.

Les aventuriers ont imprudemment franchi la grille. Surpris par les trolls, ils sont parvenus à battre en retraite, mais non sans pertes : un terrible coup de patte a envoyé un aventurier s'écraser contre la voûte de la pièce. Les trolls ont eux aussi souffert du combat. Leurs blessures ne sont pas encore tout à fait cicatrisées, ce qui explique les gémissements entendus par les PJ.

Si un personnage passe entre les barreaux, il s'aperçoit que des gouttes de sang tombent sur lui. En levant la tête, il découvre une vision d'horreur : le cadavre d'un aventurier littéralement collé au plafond. Laissez deux secondes au PJ pour se ruer vers la sortie. Passé ce délai, les trolls bondissent du fond de la salle et le réduisent en charpie. Un monstre a les deux bras coupés, un autre sautille sur une jambe, un troisième monte à l'assaut en tenant sa tête sous le bras : l'épée Vorpai a fait des ravages ! Mais, comme chacun sait, les trolls ont de la vitalité : leur ardeur au combat est à peine diminuée.

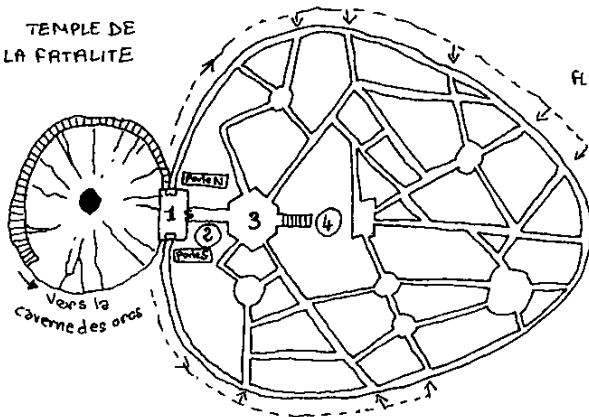
Le long couloir

Un couloir (4), taillé dans la roche, s'enfonce dans la paroi Est de la Caverne du Géant. Long de 300 m et large de 10, il est bordé par deux rangées de statues représentant des guerriers-squelettes armés de pied en cap. Les statues mesurent 15 m de haut et sont légèrement penchées en avant. L'atmosphère qui règne dans la galerie est particulièrement oppressante.



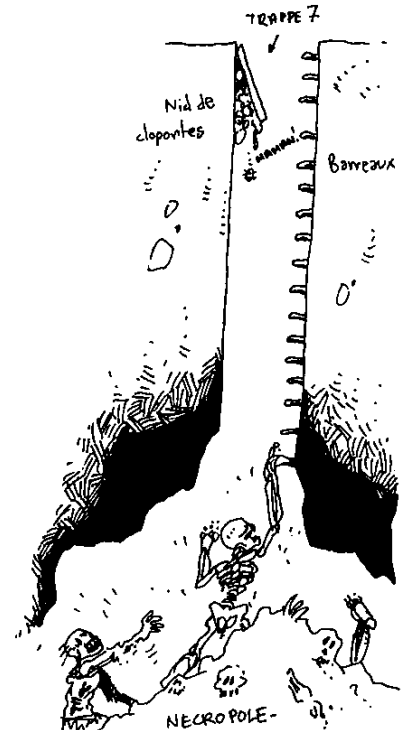
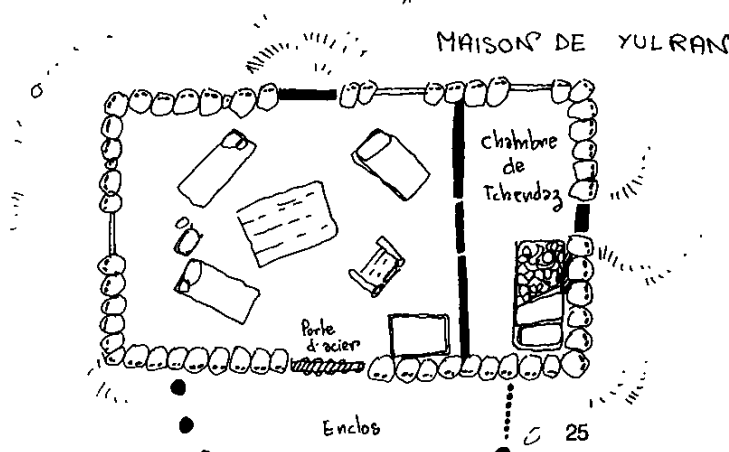
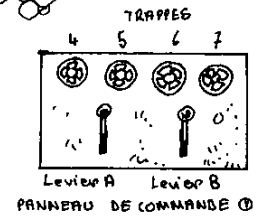
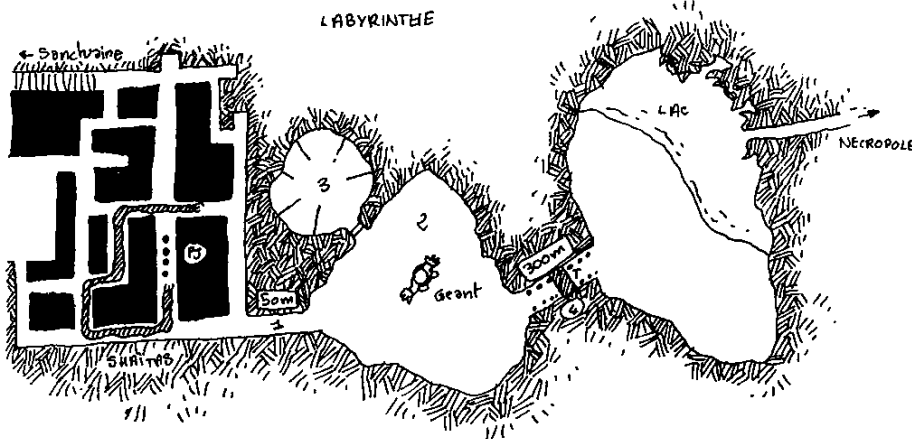
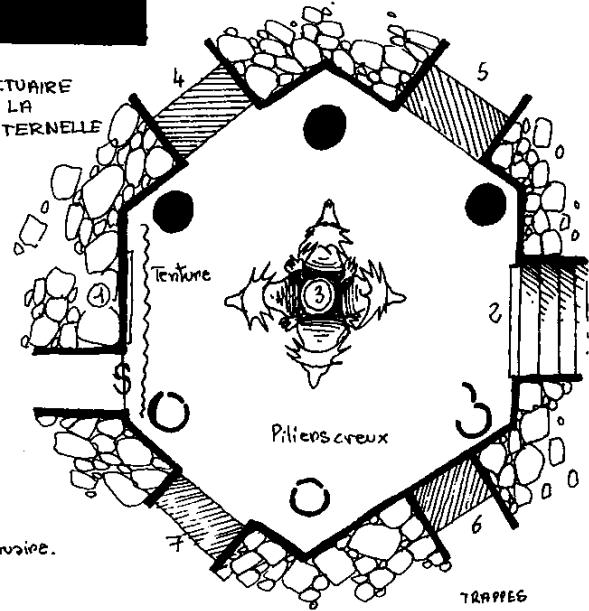
Vue en coupe du Mont Vintag

TEMPLE DE
LA FATALITE



- 1- Palier
 - 2- Passage secret
 - 3- Sanctuaire de la flamme Eternelle
 - 4- Vers le labyrinthe
- > Manœuvre des orcs pour rabattre les aventuriers vers le Sanctuaire.

SANCTUAIRE
DE LA
FLAMME ETERNELLE



Une grande trappe barre toute la largeur du couloir. Un personnage qui marche au pas a une chance sur deux de remarquer la jointure de la dalle mobile. Dans l'affolement d'une poursuite, le PJ n'a aucune chance de déceler le piège. Il fait une chute de 7 m et tombe dans la nécropole.

Un tas de cadavres amortit le choc. Encore étourdi, le PJ sent l'amas de chair putréfié remuer sous lui. Une main osseuse en surgit et cherche à lui saisir la jambe. Une fois de plus, le PJ ne devra son salut qu'à la rapidité de sa course (cf "la nécropole").

La caverne des Démons Description des lieux

Le couloir (4) débouche dans une caverne en partie noyée par les eaux d'un lac. Trois visages de démon (5), (6) et (7) sont sculptés dans la paroi Nord-Est. Ils ont les yeux exorbités et la gueule béante. Des filets de bave - eux aussi sculptés dans la pierre - s'attachent aux commissures de leurs lèvres.

Il faut traverser le lac pour atteindre les visages. Un personnage-orc s'enfonce dans l'eau jusqu'à mi-poitrine mais ne perd pas pied. Arrivé sur la rive opposée, il peut pénétrer sans risque dans la gueule du démon (5) et accéder ainsi au sommet d'un escalier qui descend vers la Nécropole. Mais s'il entre dans la gueule d'un autre démon, la statue s'anime et broie le personnage entre deux mâchoires gigantesques. Un rot sonore s'échappe de la bouche, puis le visage redevient immobile.

Où l'on retrouve les aventuriers

Si les PJ n'ont pas perdu trop de temps, ils atteignent la Caverne des Démons quand les aventuriers s'y trouvent encore. Ces derniers tiennent conseil au bord du lac. Aucun d'eux ne veut se risquer le premier dans la gueule des démons. Après mûre réflexion, ils adoptent ce plan d'action : revenir sur leurs pas, capturer quelques orcs, les torturer pour apprendre où le magicien cache ses trésors.

Le scénario peut prendre différentes orientations. Au lieu de les énumérer toutes, nous ferons simplement ces remarques :

- la deuxième rencontre entre les PJ et les aventuriers n'a pas nécessairement lieu dans la Caverne des Démons. Tout dépend des circonstances, et en particulier du retard accumulé par les PJ.

- N'oubliez pas la trappe. Elle jouera probablement un rôle crucial.

- Les aventuriers cherchent des orcs, mais pas nécessairement les PJ. S'ils ne trouvent pas ces derniers, ils captureront peut-être les guerriers Un-Kuduch envoyés en renfort.

- Un orc prisonnier a beaucoup de mal à convaincre ses bourreaux qu'il n'est pas mieux renseigné qu'eux. Après avoir torturé leur captif dans les règles de l'art, les aventuriers le contraignent à pénétrer dans la gueule du démon. Si l'orc choisit le visage (5) ou (6), c'est fâcheux pour lui. S'il choisit le visage (7), il a une excellente occasion de s'échapper et de fuir vers la nécropole.

La nécropole

Il y a deux moyens d'atteindre la nécropole : tomber dans une trappe ou emprunter l'escalier qui part de la Caverne des Démons.

La nécropole occupe une caverne immense. L'obscurité n'y est pas complète car des larves phosphorescentes vivent accrochées sur la voûte et luisent comme autant d'étoiles. Toutes les douze heures, elles rampent l'une vers l'autre pour former un disque brillant. Alors, un clair de lune factice brille sur les amoncellements de squelettes et sur les champs de terre noire jonchés d'ossements épars.

La maison de Yulran est bâtie sur un tumulus, au centre de la nécropole. On la voit de loin car une lumière verte filtre à travers ses volets.

Des *morts-vivants* de toutes espèces hantent la nécropole. Les PJ n'ont pas fait 20 pas que déjà ils entendent derrière eux un murmure indistinct. Puis ce sont des râlements, des grincements et le piétinement sourd d'une foule en marche. Si les PJ vont droit à la maison de Yulran, ils ne seront pas rejoints. S'ils traînent en route, font demi-tour ou s'arrêtent pour admirer le paysage, nous ne donnons pas cher de leur peau.

La maison de Yulran Description des lieux

La résidence du magicien est une petite maison sans étage, aux murs faits de crânes joints avec du mortier. Les pignons sont des tibias entrecroisés, les côtes d'un animal gigantesque forment un enclos attenant à la maison. Yulran enferme dans cette cage les captives destinées aux sacrifices.

La maison de Yulran est un simple pied-à-terre où il ne séjourne jamais longtemps. Elle ne comporte que deux pièces : une grande salle et la chambre occupée par Tchendaz, l'intendant du magicien.

La **grande salle** est meublée de divans, de fauteuils confortables, d'une armoire remplie des plus fines liqueurs, d'une table magique qui se couvre à volonté de mets raffinés, et d'un *fulrij* télépathe de la planète *Xogur*. Le *fulrij* est enchaîné dans un coin de la pièce. C'est une créature stupide, mais un musicien remarquable.

La **chambre** de Tchendaz est moins luxueuse. Un masque de bois qui ressemble au visage (5) de la Caverne des Démons est suspendu au-dessus du lit. Convenablement utilisé, cet objet permet de communiquer avec le magicien quand ce dernier est absent. Le masque a les yeux clos, mais il est facile de voir que ses paupières sont mobiles. Si quelqu'un les soulève, le masque s'anime au bout de 30 s. Les lèvres remuent et une voix lointaine prononce ces paroles : "*Yulran-Unalphagor écoute. Qui le dérange et pour quelle raison ?*"

A partir du moment où les yeux sont ouverts, Yulran est en mesure de voir tout ce qui se passe dans la chambre de Tchendaz, ou ailleurs si le masque a été déplacé.

Une **porte d'acier** est encastrée dans le mur Ouest de la grande salle. Elle n'est pas fermée, mais Yulran a lancé le sort "Fire Trap" sur la poignée (21-24 PV de dommage). Celui qui franchit cette porte passe dans le plan éthéral. Un brouillard visqueux et grisâtre l'environne. S'il fait un pas vers la gauche, il se matérialise sur une terrasse ensoleillée, dans la résidence de campagne de Yulran. Un pas vers la droite le conduit dans la forteresse de Kartum, où

le magicien entraîne les dix mille guerriers d'élite de sa garde pourpre. Un pas en avant, au fond de l'Océan Khermatique, à dix mille pieds sous la surface.

On comprend que la maison de la nécropole ne contienne ni grimoire précieux, ni collection de reliques, ni trésor fabuleux : toutes les richesses du magicien se trouvent ailleurs, sous bonne garde.

Les occupants de la maison

Yulran, on l'a dit, n'est pas au Mont Vuntag : il rédige un traité de démonologie comparée dans sa bibliothèque sous-marine. Tchendaz a profité de l'absence de son maître pour organiser une petite fête. Il a fait entrer les captives dans la grande salle et les a saoulées au vin bleu de Nur.

Si les PJ atteignent la maison de Yulran avant les aventuriers, ils trouvent Tchendaz vauté sur un divan, occupé à se goinfrer de beignets et à vider force coupes. Les neuf captives se disputent ses faveurs comme s'il était le plus beau prince de la surface. Le *fulrij* interprète sur son violon une musique en harmonie avec l'état d'esprit des convives.

"*Joignez-vous à la fête !* dit Tchendaz aux PJ. *La mort nous environne : il faut profiter des plaisirs et vivre avec ardeur, sous peine de voir notre raison vaciller !*"

Les PJ doivent répéter plusieurs fois leurs explications pour que Tchendaz réalise la gravité de la situation. Un peu dégrisé, il comprend qu'il doit prévenir son maître au plus vite. Mais que va dire le magicien en trouvant sa maison sens dessus dessous ? Le mieux est de rendre les PJ responsables de tout ce désordre !

Tchendaz va dans sa chambre et referme la porte. Il adresse ce message à Yulran :

"*Des brigands se sont introduits dans votre domaine ! Les orcs n'ont pas su les arrêter. Au lieu de faire leur devoir, ils se sont installés dans votre maison où ils boivent votre vin et déshonorent vos captives. Je ne peux rien faire car ils refusent d'obéir à mes ordres. Rentrez vite !*"

Puis Tchendaz revient dans la grande salle et dit aux PJ : "*Vous vous êtes comportés en loyaux serveurs. Mon maître saura vous récompenser. En attendant, portons un toast à sa santé !*"

Le vin de Nur saoule à la première gorgée ceux qui n'y sont pas accoutumés. Si les PJ en boivent, ils auront du mal à convaincre le magicien de leur innocence.

Note au MJ : considérez ce qui précède comme un simple support d'improvisation. Rien n'empêche les PJ d'entrer dans la chambre de Tchendaz sans passer par la grande salle, de découvrir le fonctionnement du masque et de prévenir eux-mêmes le magicien. Laissez leur toute liberté d'action.

Si les aventuriers ont précédé les PJ, la grande salle est dévastée, le cadavre de Tchendaz git au milieu de la vaisselle brisée. Le *fulrij* télépathe joue une marche funèbre. La porte d'acier est grande ouverte : les aventuriers ont quitté le Mont Vuntag par cette voie. C'est au MJ de décider où ils sont allés, et s'ils ont emmené les captives avec eux.



Tchendaz : AI CM, CA -1, DV 4, PV 20, dégâts : 1-4/1-4, possède toutes les aptitudes d'un voleur avec un score de 100% dans chacune.

Tchendaz est un avorton chauve à l'esprit vif et inconscient. Il a été engendré par Yulran et par une créature de race inconnue. Son père voulait en faire un magicien, mais Tchendaz a peu de goût pour l'étude.

Dénouement

Si Yulran est prévenu de ce qui se passe au Mont Vuntag, il ne lui faut pas plus d'un quart d'heure pour être sur les lieux. Si personne ne prévient le magicien, faites-le intervenir quand vous estimez que la partie a assez duré (Yulran a eu un pressentiment, ou bien s'inquiète de ne pas recevoir le rapport quotidien de Tchendaz).

Yulran franchit la porte d'acier à la tête de deux cent guerriers d'élite. Les gardes du magicien se mettent en devoir de ratisser toutes les galeries et cavernes du Mont Vuntag. Ils abattent indifféremment les aventuriers qu'ils pourraient rencontrer et les orcs qui ne rendent pas les armes immédiatement. Les autres sont rassemblés dans la Caverne des Deux Cheminées. Yulran leur fait part de son vif mécontentement. Même si tous les aventuriers ont été tués, le magicien n'est pas satisfait : les orcs devaient garder l'escalier du cratère, ils ne l'ont pas fait, ils méritent donc un châtiment :

- sont livrés en pâture aux trolls les orcs que le magicien a surpris dans sa maison en état d'ébriété.
- sont crucifiés sur le champ les chefs irresponsables, les orcs qui n'ont pas remis spontanément le butin volé sur les aventuriers, et parmi ceux qui restent un sur dix pris au hasard.
- échappent aux supplices : les orcs qui peuvent présenter la tête d'un aventurier, ceux qui ont pris l'initiative de prévenir le

magicien dans l'hypothèse où Tchendaz ne l'a pas fait. Ces orcs-là sont bien placés pour succéder aux chefs exécutés.

Si le magicien a des raisons d'être particulièrement mécontent, il ne fait pas de détails et change tout le monde en cloportes.

Yulran Unalphagor : magicien 20% illusioniste 10%, familier imp. AI NM. Nous ne détaillons pas les caractéristiques et possessions de Yulran : le magicien est si puissant que vous pouvez le considérer comme un dieu.

Que mangent les orcs ?

La nourriture quotidienne se compose de rats, de chauve-souris et d'œufs dérobés aux oiseaux qui nichent dans le cratère. Parfois, les orcs osent s'attaquer à un vieil ours des cavernes perclus de rhumatismes.

La viande humaine est un plat de choix, mais il est très difficile de s'en procurer. La viande d'orc est devenue rare depuis la fin des guerres tribales.

Les orcs sont persuadés qu'ils absorbent la force et le courage de ceux qu'ils mangent. De fait, ils attaquent avec un bonus au "To Hit" s'ils se battent dans les vingt quatre heures qui suivent le festin. Ce bonus est égal au nombre de dés de vie du personnage dévoré, divisé par deux et arrondi à l'unité inférieure. Ex : des orcs se partagent la chair de Seldekias, magicien de 7^e niveau. Ils bénéficient d'un +3 au "To Hit".

En cas de disette, les orcs peuvent manger à peu près n'importe quoi. Voici la recette d'une "soupe de famine" à la mode de la tribu Suul-Dunkur : creuser un trou dans le sol et le remplir d'eau. Y jeter des pierres chauffées à blanc qui porteront le liquide à ébullition. Ajouter pêle-mêle : des champignons, de la mousse, des orties cueillies à l'entrée des grottes, diverses sortes d'insectes et de cloportes. Bien remuer, servir brûlant.

Comment les orcs voient-ils les aventuriers ?

En langue orc, aventurier se dit : "yurlug-sogor", c'est-à-dire "démon-de-la-surface". Ces êtres sanguinaires sont absolument dépourvus de principes : ils ne mangent pas les orcs qu'ils ont tués, et n'ont aucun scrupule à laisser de la bonne viande se perdre. Les démons-de-la-surface sont puissants, mais pas invulnérables : au cours de la célèbre Bataille du Long Couloir, deux aventuriers furent encerclés par quatre cents orcs. Ils en tuèrent trois cents avant de mourir d'épuisement. Les orcs considèrent cette bataille comme une grande victoire.

Table des rumeurs

Les orcs des Monts Vuntag connaissent bien leurs cavernes et l'escalier du cratère, mais ils descendent rarement aux niveaux inférieurs. Sur le temple, le labyrinthe et la nécropole, les PJ ne disposent d'aucune information précise. Ils ont seulement entendu quelques vagues rumeurs :

- 1 - Une tribu de guerriers fantômes hante les couloirs du temple de la Fatalité. *Faux.*
- 2 - Quelque part dans les profondeurs de la montagne se cachent des orcs qui ne reconnaissent pas l'autorité du magicien. *Faux.*
- 3 - Une abomination rampante vit dans le labyrinthe. *Vrai.*
- 4 - Les appartements de Yulran sont gardés par des trolls. *Faux.*
- 5 - Le magicien retient prisonnières neuf vierges d'une grande beauté. Il compte les offrir en sacrifice aux puissances de la nuit. *Vrai.*
- 6 - Le magicien n'existe pas. C'est un mythe inventé par Tchendaz pour affirmer son autorité sur les orcs. *Faux.* Cette opinion est répandue chez les jeunes orcs. Les vieux guerriers ont eu l'occasion de voir le magicien et savent ce qu'il en est.

Le monde de TREGOR

Chroniques

LES SANDARS

UN PEUPLE ETRANGE DU MONDE DE TREGOR. PRESENTATION

Les Sandars constituent un peuple très particulier au sein du monde médiéval de Trégor. On les rencontre principalement dans la province de Gedden Sandar, en Ellansdale, région à laquelle ils sont rattachés depuis leur origine par la mythologie (voir brochure Trégor à ce sujet). Sur le plan physique, ils se rapprochent des différentes races humaines que l'on peut croiser dans les trois royaumes. Ils s'en distinguent cependant par leur taille, par le teint de leur peau et la couleur de leurs cheveux. La taille tout d'abord : les hommes mesurent généralement entre 1m90 et 2m (quelques sujets atteignent ou dépassent 2m10), et les femmes se situent dans une moyenne légèrement inférieure seulement (1m90, 1m95). Pour les individus des deux sexes, les cheveux sont uniformément blonds presque blancs, et la peau a la couleur de l'albâtre, ce qui leur vaut fréquemment l'appellation d'albins (bien qu'ils n'aient pas les yeux couleur rouge sang). A part cela leur morphologie est identique à celle de la race humaine. Les cas de métissages semblent plus rares qu'en ce qui concerne les elfes, bien que certains caractères originaux des Sandars aient quelque peu évolué pour une partie d'entre eux (les Sandars "Neddir").

Sur le plan psychologique les sandars semblent être plus "durs" que les humains. De façon générale, leur schéma relationnel est plus stable que dans la plupart des autres races, et leur vie sociale ordonnée rappelle celle de certains peuples d'origine elfique. Amour, et amitié d'un côté, hostilité de l'autre, sont des sentiments extrêmement durables. Les opinions exprimées par un Sandar ne sont guère sujettes à un revirement. Leur résistance à la douleur, aux privations ou aux mauvaises conditions climatiques sont exceptionnelles, et particulièrement chez les guerriers Eden-Etten possédant des pouvoirs psychiques développés. Il est en effet un point important à signaler lorsqu'on dresse le portrait des êtres de cette race, c'est leur capacité, transmise génétiquement, de pouvoir utiliser facilement des pouvoirs mentaux. Ceux-ci ne sont cependant développés, sous contrôle, que dans deux classes de la société, les troupes d'élite de l'armée (disposant d'un Entullanh ou "troisième oeil", c'est à dire d'un animal objet, généralement un scarabé ou une libellule de races

particulières), et les sages, branche particulière de la classe "Saana".

PREMIERES CONSEQUENCES LUDIQUES

Rencontrés en tant que PNJ dans une aventure en Trégor, les personnages d'origine Sandars se définiront comme suit :

- Taille élevée (voir plus haut)
- Robustesse physique importante (Constitution d'un humain majorée de 1, sans que ce bonus fasse toutefois dépasser le plafond initial)

- Force supérieure à la moyenne dans 80% des cas (1 à 3 sur 1d10, bonus de 2, 4 à 8 sur 1d10, bonus de 1).

Note : Là encore il faudra cependant veiller à ce que le score obtenu ne "crève pas le plafond" prévu par la règle de simulation que vous utilisez, l'idée générale étant de porter certaines caractéristiques largement en dessus de la moyenne, et non de créer une nouvelle race de géants surpuissants.

- Intelligence supérieure à la moyenne dans beaucoup de cas également (pour simplifier, appliquer un système de bonus identique à celui de la force).

- Aucune modification ni limite supplémentaire n'interviendra dans les autres caractéristiques, même si le PNJ rencontré est un savant ou un penseur par exemple.

- Dans un jeu comme Adv. Donjons & Dragons par exemple (ou d'autres) le choix de la classe se limitera à guerrier, ranger ou dans de rares cas, voleur.

Je reviendrai, un peu plus loin dans cette étude, sur la façon d'aborder les Sandars en tant que race de PJ. Dans ce dernier cas il est évident que les différentes informations sur les caractéristiques devront être traitées plus en détail.

DES TECHNICIENS ATHES

Nous avons vu les premières divergences existant sur le plan physique et psychologique entre Sandars et Humains. Il est deux autres domaines pour lesquels les conceptions de ces deux races diffèrent complètement : ce sont la magie et la religion. Les Sandars n'ont aucune croyance religieuse, et ne pratiquent aucune forme de sorcellerie. Cette absence de "mystique" du moins sous ses formes habituellement connues, a probablement une racine à la

fois culturelle et historique, mais les données manquent pour l'analyser clairement. Les Sandars ont trop de mépris pour ce type de préoccupations, pour "perdre du temps" à étudier le pourquoi d'un phénomène qui existerait chez les autres et pas chez eux. Quant aux autres peuples de Trégor, chacun a bien entendu fourni au sujet de cette absence de croyances religieuses, une explication conforme à sa propre mythologie. L'une de ces interprétations, fournie dans le "Grand Livre Pourpre" rédigé dans les temps anciens par un "sage" humain du Pays Atuesh, a le mérite d'être l'une des plus cohérentes. "Déportés" sur le Monde de Trégor, par une de leurs divinités en colère, les Sandars auraient résolu, par vengeance, de fermer les portes de leur nouveau domaine, à leurs anciens maîtres. Selon les mêmes sources, le désaccord régnerait toujours entre les différentes divinités au sujet de cette sanction, ce qui expliquerait le fait qu'aucune d'entre elles ne se soit encore préoccupée de "punir" les albins pour leur orgueil !

Les Sandars constituent donc un peuple attaché à un système de valeurs très concrètes et très matérialistes. Inventeurs et artisans jouissent d'un prestige élevé au sein de la société : chaque problème qui se pose doit avoir une solution technique, ou doit pousser celui qui ne sait le résoudre à tenter les recherches nécessaires. Cette attitude a de nombreuses conséquences sur la vie quotidienne des Sandars. Ceux-ci bénéficient en effet d'une avance technique considérable sur leurs contemporains. Les savants de la classe Saana sont responsables des différents perfectionnements apportés à la construction des bateaux, d'améliorations dans l'art de travailler les métaux et de réaliser certains alliages (on pense que dans ce domaine, les artisans sandars ont égalé voire même dépassé les prouesses réalisées par les plus compétents des nains)... etc. Outre ces progrès multiples ayant des implications directes dans la vie quotidienne, les Sandars ont effectué d'importantes recherches dans des domaines aussi variés que l'astronomie, la géométrie et la cartographie. Ce sont finalement des documents fournis par les géographes sandars que le sage Mélius a retenus pour dresser ses cartes du Monde de Trégor. Nul ne sait exactement quels instruments de mesure ont été utilisés mais



il est évident que le tracé des côtes des divers pays est suffisamment fiable pour que les capitaines des bateaux puissent s'en servir. Dans chacune des trois grandes villes du "Triangle d'Orn" il existe une bibliothèque immense, véritable sanctuaire scientifique, auquel n'ont accès que quelques heureux privilégiés. Mélius est sans doute l'un des seuls humains vivant en ce siècle et ayant réussi à pénétrer en l'un de ces lieux aussi protégés que le temple de Muth à Rhû.

ORGANISATION SOCIALE DES SANDARS

La société Sandars est extrêmement structurée et assez fortement hiérarchisée. Une égalité relative au niveau des droits règne entre les individus des deux sexes, bien qu'il y ait certaines classes ou sous-classes auxquelles les femmes n'aient traditionnellement pas accès. Il est important également de préciser que les barrières entre les quatre grandes catégories sociales, Saana (les intellectuels), Etten (les guerriers), Monda (les marchands), Malir (catégorie numériquement la plus nombreuse, regroupant toutes les professions non incluses dans les trois autres) sont pratiquement infranchissables. L'orientation des jeunes enfants est déjà quasi-définie par leur origine familiale. Deux éléments seulement peuvent amener une rupture de ce déterminisme :

- la détection chez un jeune sujet de talents psychiques particuliers, ce qui l'oriente automatiquement vers une carrière militaire supérieure, ou de talents psychiques exceptionnels ce qui le conduira à exercer une tâche dans les sous-classes dominantes de la classe Saana,
- la perte des parents des deux sexes intervenant avant la cinquième année de vie, le jeune enfant étant alors confié à la responsabilité d'un "tuteur" appartenant à l'une des quatre grandes classes de la société.

En cas d'échec professionnel à la suite de cette orientation précoce (dans tous les cas, passé cinq ans, les dés sont déjà jetés), aucun changement de classe n'aura lieu. Le sujet "inadapté" rétrogradera peu à peu vers les sous-classes les moins importantes de sa catégorie. C'est à ce stade qu'intervient fortement le sens de la hiérarchie. Si les quatre grandes catégories sociales revêtent la même importance sur le plan social, au sein de chacune d'entre elles existe une échelle extrêmement rigide des "sous-classes". Nous avons donc affaire à une structure sociale comportant quatre pyramides de hauteur égale, ce qui est relativement original, et va distinguer de façon notoire le Gedden-Sandar des autres provinces d'Ellansdale. Le gouverneur de la province, porte le titre de Mador, depuis l'intégration du territoire des Sandars à l'administration du royaume. Il appartient à la classe Malir, et se situe au sommet de cette pyramide. Il n'a cependant, sur le plan social, pas plus d'importance que le Néderk, placé en haut de l'échelle "Monda" ou le "Kel-Saana", "maître des sages" et plus haut dignitaire de cette classe. Le gouvernement de la province est donc en réalité entre les mains d'un conseil composé de quatre personnalités, chacune d'entre elle composant à elle seule une sous-classe dans sa catégorie. Ce grand conseil est assisté par un "conseil d'appoint" formé de délégués élus par les éléments actifs de chaque branche professionnelle.

Note : une allusion étant faite à l'intégration politique et économique au royaume, il est important de préciser que le Gedden-Sandar est la seule province d'Ellansdale dans laquelle le Néderk (super-intendant disposant de la plupart des pouvoirs de décision économique) n'est pas nommé par le Céterk de Moganon. Le contrôle de l'administration centrale sur le fonctionnement de la province est donc totalement hypothétique, et soumis au bon vouloir du conseil local.

Voici, de façon simplifiée, la structure hiérarchique de chacune des quatre pyramides. La première sous-classe citée pour chacune d'entre elles ne comporte qu'un membre, choisi parmi ceux de la deuxième. Le nombre de participants à chaque branche professionnelle est extrêmement variable, et les "inactifs" bien que déjà rattachés à l'une des pyramides n'ont pas été dénombrés. La classe la plus importante est Malir (500 à 600 000 sujets au moins), viennent ensuite Monda et Saana (100 000 environ), et finalement Etten (20 000 à 50 000, chiffre exact inconnu). Les Sandars ayant de nombreux enfants, la population de la province est plutôt jeune. Il faut donc ajouter aux chiffres ci-dessus environ 400 000 inactifs divers. La population de la province est estimée à près de deux millions d'âmes (parmi lesquelles donc, presque un million et demi de Sandars). Bien qu'ils voyagent beaucoup, peu de Sandars s'éloignent de leur pays d'origine définitivement. La population "hors-frontières" est donc difficile à évaluer ; elle ne dépasse pas le nombre de 100 000.

TABLE DES METIERS

Classe SAANA

Cette classe regroupe tous ceux qui étudient, réfléchissent ou recherchent.

Note : la lettre fait référence à la position relative dans la pyramide. En cas de régression, due par exemple à un manque évident de compétence, un personnage de la sous-classe b passera obligatoirement à une sous-classe c. Un architecte déchu deviendra maître des bibliothèques, mais jamais mathématicien.

- a) Kel-Saana (Maître des Sages)
- b) Ins-Saana (membre du conseil des Sages)
- b) Silki-Saana (Maître des Arts)
- c) On-Saana (architectes)
- c) Orgo-Saana (mathématiciens et astronomes)
- d) Kaal-Sana (maîtres des bibliothèques)
- d) Flu-Saana (architectes de la mer = concepteurs des navires)
- e) Inu-Saana (aides ou apprentis des classes supérieures).
- e) Cyt-Etten (Scribe)

Remarque : dans les sanctuaires de la science que sont les bibliothèques sandars, le personnel comprend généralement : un Ins-Saana, responsable des lieux, assisté par un groupe de cinq ou six Kaal-Saana, ayant chacun sous leurs ordres une cohorte d'Inu-Saana. Les On-Saana, Orgo-Saana, ou Silki-Saana, amenés à travailler dans un tel lieu sont indépendants de l'administration. Ils sont contrôlés par un membre de la classe Malir, et bénéficient d'un laisser-passer temporaire.

Classe ETTEN

Cette classe regroupe tous les soldats ainsi que toutes les personnes ayant une fonction se rattachant de près ou de loin à l'armée.

- a) Kel-Etten (Général en Chef)
- b) Ins-Etten (Commandants de régiments, de bateaux, ou maîtres d'écurie)
- c) Eden-Etten (Guerriers au "troisième oeil", possédant un Entullanh)
- d) Inu-Etten (guerriers simples sans pouvoir ou c) avant "l'impression")
- e) cyt-Etten (personnel d'intendance)

Classe MONDA

Cette classe regroupe toutes les professions à caractère commercial.

- a) Kel-Monda (plus connu sous le nom de Néderk)
- b) Ins-Monda (Maîtres des Guildes, l'un d'entre eux porte le titre de Foldor)
- c) On-Monda (conducteurs de caravanes)
- d) Enn-Monda (marchands de la cité)
- d) Flu-Monda (marchands de la mer)
- d) Orgo-Saana (ambassadeurs dans les cités étrangères - ce titre est considéré comme une responsabilité d'ordre économique et non politique).
- e) Inu-Monda (aide-marchands ou compagnons caravaniers).

Classe MALIR

Cette classe regroupe toutes les professions ayant trait à la vie de la cité. C'est à dire aussi bien la production des denrées indispensables à son fonctionnement que son administration à proprement parler.

- a) Kel-Malir (= Mador)
- b) Ins-Malir (maîtres des guildes d'artisans, chefs de quartiers, propriétaires de grands domaines de culture)
- c) Eden-Malir (responsables importants de l'administration)
- c) Kor-Malir (chef d'une cohorte d'esclaves)
- c) On-Malir (artisans)
- d) Inu-Malir (travailleurs de la terre)
- e) Cyt-Malir (apprenti).

Le système juridique des Sandars s'appuie en grande partie sur cette hiérarchie des professions. Un personnage coupable d'un délit de faible importance est jugé par son Ins-Malir (chef de quartier). Celui-ci ne dispose que d'une seule sanction applicable, le blâme.

En cas d'accumulation de blâmes ou de délit plus grave, le coupable présumé sera présenté devant un tribunal composé de 8 "Ins" (deux par grande catégorie). Ce conseil exceptionnel peut :

- se contenter d'attribuer un nouveau blâme, ce qui est rare.
- rétrograder la personne jugée (baisse de un ou deux rangs dans la hiérarchie).
- la proclamer déchue de tous droits et la réduire au statut social de Mahamani, c'est à dire d'esclave soumis à l'autorité d'un Kor-Malir (chef de cohorte), et voué à toutes les tâches les plus dégradantes.

Au cas où le conseil ci-dessus s'estimerait incompétent, ou bien au cas où la faute serait jugée trop grave, l'accusé comparait alors devant le Grand Conseil de Province, composé des quatre "Kel". Ce tribunal exceptionnel utilise seulement deux sanctions :

- la déchéance (voir ci-dessus)
- la peine capitale. Il faut noter qu'aucun recours n'est possible face à une décision de ce tribunal particulier.

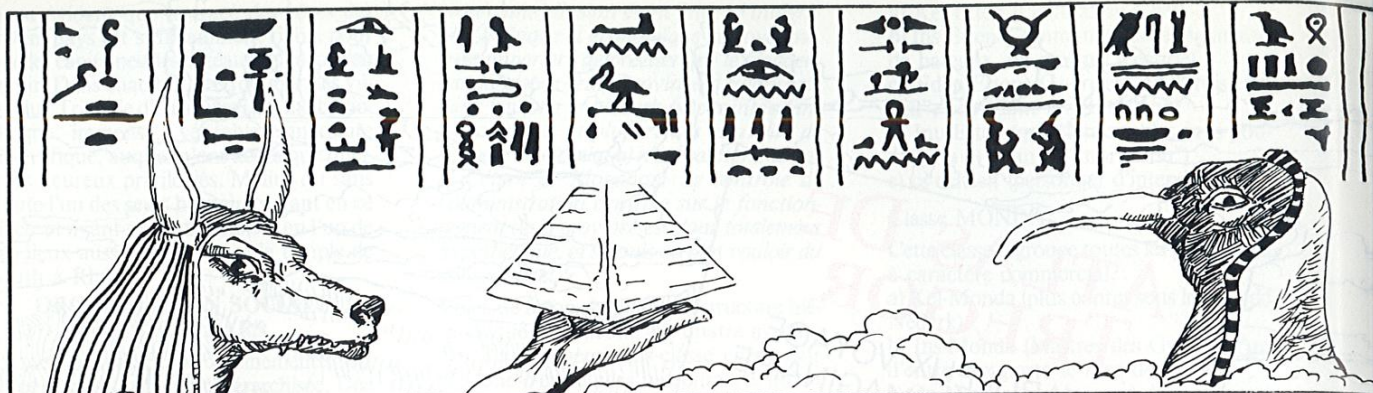
Pour en terminer avec cet aperçu rapide de la justice dans le "Gedden-Sandar", je préciserai que les fautes professionnelles sont assimilées aux délits de droit commun.

ATLAS DE TREGOR

UN FABULEUX VOYAGE
AU PAYS DE L'IMAGINAIRE

(100 p. - 140 F - Mars 88)





CAPRICE DE PHARAON.

CHRISTIAN CAROLI

Ce texte n'est pas à proprement parler un scénario, mais il offre tous les éléments pour être jouable : contexte historique, ambiance, motif de quête.

L'époque : la XVIII^e dynastie, quatrième année du règne de Toutankhamon. Après la période Amarnienne - le règne d'Akhenaton - pendant laquelle le pharaon Akhenaton voulut imposer le culte unique d'Aton, l'Égypte était un pays ruiné par la famine et la perte de son empire oriental. La guerre civile menaçait, le peuple ne voulait plus entendre parler de la doctrine d'Akhenaton et désirait un retour aux anciennes croyances.

Pour éviter que le pays ne sombre totalement, le jeune pharaon Toutankhaton, sur les conseils du régent, son oncle, le divin père Aï, changea son nom en celui de Toutankhamon, rétablit le culte des anciens dieux, rendant toutes leurs possessions aux prêtres d'Amon, et enfin quitta la capitale du pharaon hérétique Akhenaton (Akhetaton : l'horizon d'Aton) pour s'installer au palais de Malkatta dans l'ancienne capitale Thèbes.

Cette trame de scénario est inspirée d'un épisode du roman de Pauline Gedge, "les enfants du soleil" (col. "J'ai lu" n° 2182).

Ce roman historique décrit la société de l'époque amarnienne et surtout la grande aventure mystique d'Akhenaton. S'appuyant sur des réalités historiques indéniables, l'auteur a comblé les vides de l'histoire par des spéculations littéraires qui, bien que crédibles dans le contexte du roman, sont probablement erronées sur le plan historique.

Lorsque la mort de la reine Tiye fut découverte, son frère Aï, persuadé que sa sœur s'était suicidée, coupa une mèche de ses cheveux et l'offrit au jeune Toutankhaton en lui recommandant de la garder précieusement. Le jeune enfant avait besoin de protection et les cheveux d'un suicidé étaient réputés pour être un talisman très puissant.

Le jeune garçon rangea précieusement cette mèche de cheveux dans une boîte en or décorée de pâte de verre et la cacha dans sa chambre.

La mort de Tiye fut durement ressentie par le roi Akhenaton, dont la santé mentale déjà fragile bascula, et il sombra chaque jour un peu plus dans la folie. Son co-régent Sémenkharé eut un règne bref et le jeune Toutankhaton fut mis sur le trône.

Tous ces événements lui firent oublier le précieux talisman...

Les personnages historiques

Tiye : épouse du pharaon Aménophis III, mère du pharaon Aménophis IV (Akhenaton), elle exerça du vivant de son mari une certaine influence sur la vie politique. Pendant les premières années du règne d'Aménophis IV, elle garda en main les affaires de l'état, mais elle ne put contrôler la révolte mystique de son fils. Après le départ de celui-ci pour sa cité d'Akhetaton, elle resta quelques temps dans le palais de Thèbes, puis se rendit en Akhetaton lorsque le peu de pouvoir qu'il lui restait se fut totalement épuisé.

Toutankhamon : successeur du pharaon hérétique, il passa la plus grande partie de son enfance auprès de la reine Nefertiti qui, une fois répudiée, s'était retirée dans le "palais septentrional". Sa naissance reste très controversée. Pour certains, il est le frère du pharaon Akhenaton, pour d'autres, il est le fils d'Akhenaton et de Nefertiti, ou encore le fils né d'une relation incestueuse entre Akhenaton et sa mère Tiye. C'est cette hypothèse qui a été retenue dans le roman de Pauline Gedge.

Parmi les nombreux objets trouvés dans son tombeau, on a découvert une boîte en or décorée de pâte de verre contenant une mèche de cheveux. L'analyse a permis aux chercheurs du musée du Caire d'identifier une momie de femme comme étant la reine Tiye.





Aï : il est considéré comme étant le frère de la reine Tiye et probablement le père de Nefertiti. Fidèle du roi Akhenaton, il sut, lorsque le moment fut venu, être un dévot d'Amon. C'est sur son conseil que le jeune roi Toutankhaton revint aux anciennes traditions. Il était très âgé lorsqu'il succéda à Toutankhamon sur le trône d'Egypte.

Maya : premier prophète d'Amon, il dut avoir une vie difficile durant toute l'hérésie amarnienne, mais il resta fidèle à son dieu. Pleinement réhabilité, il fut rétabli dans son titre et s'acquitta à nouveau au grand jour de son rôle de premier prophète.

L'enfant était assis à la fenêtre de sa chambre ; les derniers rayons du soleil embrasaient la capitale. Au loin, les trompes du temple d'Amon annonçaient la fin de la journée. Les prêtres allaient offrir au dieu de toute l'Egypte son repas du soir, puis le prépareraient pour la nuit.

Un domestique entra sans bruit dans la chambre et commença à allumer les coupes d'huile parfumées. Les fresques des murs semblèrent s'animer à la lueur des lampes. Poursuivant sa contemplation, l'enfant dit d'une voix claire :

"Fais servir mon repas ici, dis à mes danseuses et à mes musiciens de venir me distraire."

Le domestique s'était prosterné au sol, attendant pour se relever que le jeune roi l'ait congédié. L'enfant se retourna, prit une coupe d'or sur un guéridon près de lui et rajouta :

"Dis à mon oncle de venir se joindre à moi pour dîner, va maintenant."

Quelques instants après, un homme âgé entra dans la chambre ; il commençait à s'incliner lorsque l'enfant interrompit son geste :

"Inutile de fatiguer tes membres en prosternations, nous sommes seuls, Aï, viens t'asseoir près de moi."

Soulagé, le vieil homme se dirigea vers le fauteuil que lui désignait l'enfant et attendit. Le jeune roi hésita :

"Ankhesenamou (il s'agit de la jeune épouse de Toutankhamon) a donné naissance à un enfant mort-né, c'était une fille... J'ai suivi en tout tes conseils pour plaire aux dieux et mon enfant n'est pas venu comme je l'espérais ! Te souviens-tu le jour où tu es venu m'apprendre la mort de ma mère ?"

Le vieil homme pâlit légèrement à l'évocation de ce jour ; la nostalgie de ce qui n'était plus lui serra le cœur. Craignant de trahir son émotion, il ne répondit pas et se contenta d'un mouvement de tête. Ne prêtant pas attention au trouble qu'il avait fait naître, le jeune roi continua dans un murmure :

"Ce jour-là, tu m'as remis une mèche de tes cheveux. Je l'ai rangée dans une boîte et l'ai cachée dans la chambre que j'occupais dans le palais de Nefertiti, sous mon autel personnel à Aton. Lorsque j'ai quitté Akhetaton, je l'ai laissée. Trouve des gens à envoyer là-bas, et qu'ils me ramènent mon talisman..."

- Personne ne voudra retourner dans cette cité maudite !

- Tu y as pourtant vécu, ne l'oublie pas ! Trouve des gens sûrs, et qu'ils ramènent cette boîte. Va maintenant."

Aï se leva péniblement. Arrivé à la porte,

la voix du roi le cloua sur place :

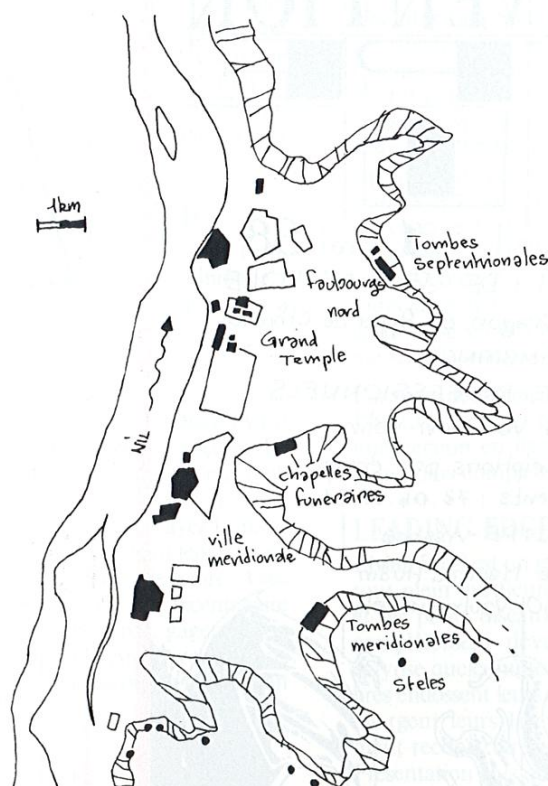
"Aï, ma mère s'est-elle vraiment suicidée ?"

Sans se retourner, il répondit :

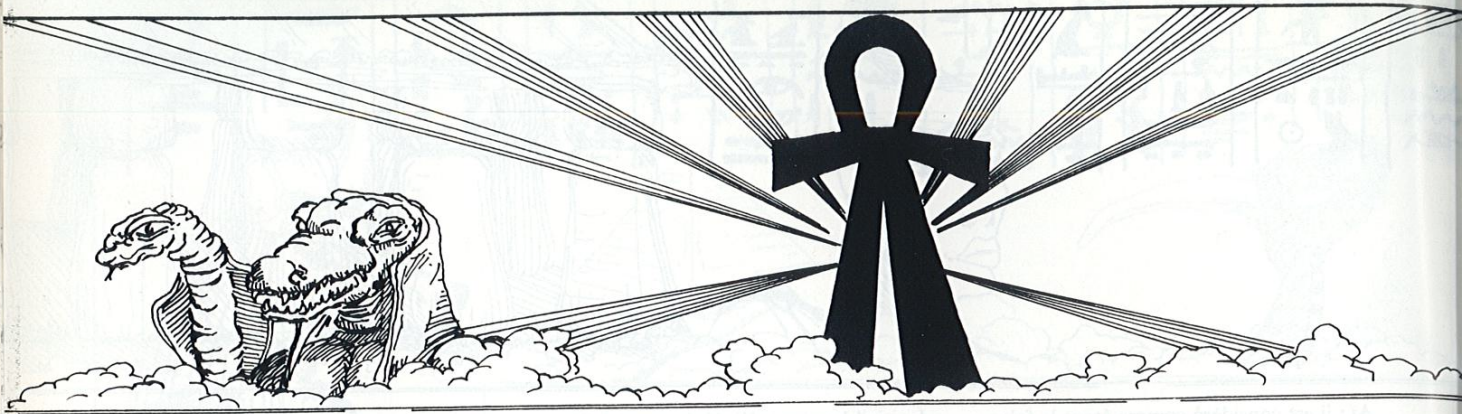
"Qu'importe, elle est maintenant justifiée, les dieux l'ont accueillie parmi eux... Tu auras ce que tu veux."

Un homme de confiance de Aï sera chargé de trouver les personnes qui iront en Akhetaton rechercher le talisman du jeune roi. Selon le type de personnage des joueurs, c'est Aï lui-même qui les contactera.

Ce que les personnages ignorent, c'est que la mission dont ils sont chargés est en partie venue aux oreilles de Maya. Il a été averti qu'un groupe de personnes est envoyé en mission en Akhetaton par Aï, et il craint qu'elle n'ait des répercussions sur la vie politique, et ne mette en danger le pouvoir renaissant du clergé d'Amon. Il charge donc Nakht, maître des Mystères du temple d'Amon, de la faire échouer.



Une aide de jeu pour "Légendes de la Vallée des Rois"



Les moyens qu'emploiera Nakht sont laissés à l'imagination du maître de jeu.

Si aucun des personnages ne sait manier un bateau, Aï en mettra un à leur disposition, ainsi qu'un homme pour le diriger : Khnoumhotep.

Il faut quatre jours de navigation pour atteindre Akhetaton. A chaque escale, un incident peut survenir... Cela est laissé à l'appréciation du MJ.

L'arrivée en Akhetaton a lieu au soir du quatrième jour. La ville est à l'abandon. le désert a repris ses droits, et, hormis au bord du Nil, il n'y a plus aucune végétation.

Les personnages n'auront pas de difficultés pour trouver la boîte que réclame le jeune Toutankhamon.

Les seuls problèmes qu'ils rencontreront sont : l'attaque d'un groupe de cinq bri-

gands pendant la nuit, et la présence d'un hybride à tête de serpent dans le palais septentrional (voir créatures monstrueuses).

Au sujet de la présence de cet hybride, il faut savoir que de son vivant, Nefertiti a fait multiplier dans le palais les portraits peints et les statues d'elle-même. Voulant que ces souvenirs durent éternellement, elle a fait invoquer l'hybride avant sa mort pour qu'il protège le palais.



CONVENTION IPE

1^{ère}

30 avril - 1 mai 88

- TOURNOI DE JEUX DE ROLE
Rêve de Dragon et Appel de Cthulhu
- FILMS D'AMBIANCE
- FORUM DE PROFESSIONNELS
à Vaulx-en-Velin

Inscriptions par équipe
Renseignements : 72.04.71.91

AEITPE - Assocé
Rue Maurice Audin
69130 Vaulx-en-Velin



PASSIONNES DE WARGAMES CONNAISSEZ-VOUS ?



EDITE PAR LE "CERCLE DE STRATEGIE"
DIFFUSE PAR LES "EDITIONS DRAGON RADIEUX"

Le "Journal du Stratège" vous propose tous les deux mois
infos, bancs d'essai et scénarios sur des jeux variés.

Diffusion exclusivement sur abonnement ou en magasins spécialisés.

Je suis intéressé par un abonnement d'un an (6 numéros)
au Journal du Stratège, au prix de 88 F. (étranger 110 FF).

NOM PRENOM

ADRESSE

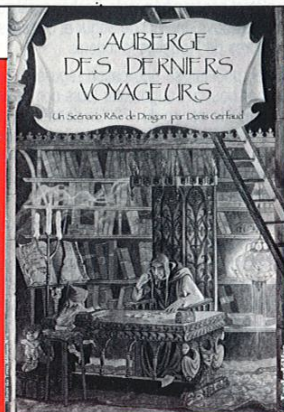
CODE POSTAL VILLE

☐ Faites moi parvenir la liste des anciens numéros disponibles.
Je joins mon règlement par chèque à l'ordre de
"Editions Dragon Radieux".

EDITIONS DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL

COUP D'ŒIL

VITRINES



JEUX DESCARTES

On ne vit que six fois est le premier scénario pour Paranoïa entièrement écrit, produit et réalisé par des Français. Fabriqué par une équipe bien de cheux nous, ce module devrait vous permettre de rendre à quantité de clones français leur forme immatérielle et spirituelle.

Il paraît que tout un tas d'extensions pour Cthulhu sont sorties, mais ici, à la rédac, elles sont passées si rapidement qu'on n'a même pas eu le temps de voir les couvertures des boîtes. Sachez quand même que Cthulhu by Gaslight, version française de Cthulhu by Gaslight, vous permettra de jouer dans l'Angleterre victorienne, au temps de ce bon vieux Sherlock et de l'infâme Moriarty. Ensuite, vous aurez droit aux Contrées des Rêves et aux Rejetons d'Azatoth.

ORIFLAM

Runequest est enfin traduit en français. Les quelques problèmes qu'avait eu la firme de Metz avec de bien terribles ordinateurs ont enfin été résolus (ou presque : il manque une page dans le livre mais elle est maintenant fournie dans la boîte). Allez jeter un coup d'œil sur notre banc d'essai et revenez ici tout de suite après.

CROC INCORPORATED

Le barbu créateur de Bitume va bientôt sortir son nouveau jeu **Animonde...** Vous êtes instamment priés de lire notre banc d'essai.

AVRIL ET FLOREAL

Guillotine est un jeu de plateau ayant pour thème la révolution française. Le but du jeu est des plus simples : magouillez, trafiquez et débrouillez-vous pour qu'à la fin de la partie vous ayez le maximum de députés trimbballant leur tête ailleurs que dans un panier de sciure. Avec une belle présentation et un bicentenaire approchant à grands pas, gageons que cette société nouvellement venue dans le monde du jeu hexagonal a fait un bon plan.

LUDODELIRE

Denis Gerfaud vient de créer un nouveau scénario pour Rêve de Dragons. Le miroir des terres médianes n° 6 s'intitule **L'Auberge des derniers voyageurs**. Après une rencontre pittoresque avec une tribu de groins déchaînés, votre groupe de voyageurs se retrouve dans une bien étrange auberge. Etrange à la fois par les personnages hauts en couleurs qui s'en occupent (un père je-m'en-foutiste, une mère neurasthénique, une grand-mère haut-révante orgueilleuse et autoritaire, deux horribles chenapans de gamins...), mais aussi par les événements qui s'y déroulent et sur lesquels nous garderons le secret. Savez-vous qu'une auberge peut, sans qu'on s'en aperçoive, changer de rêve, et que ceci peut avoir de lourdes conséquences ? Un scénario superbe que vous aurez plaisir à jouer, ou en tout cas simplement à lire... pour rêver.

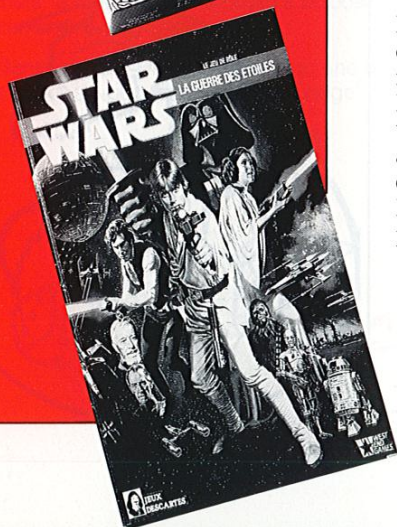
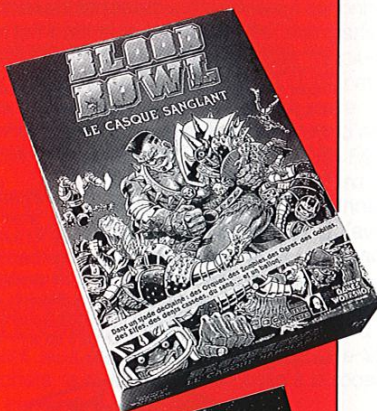
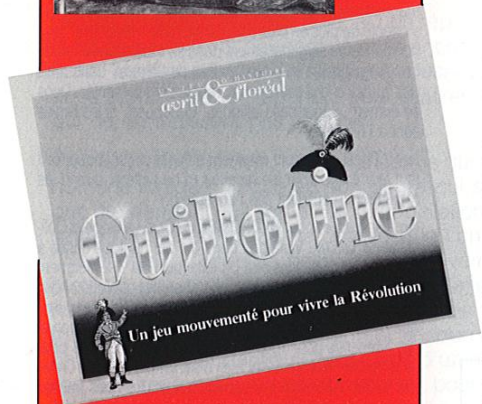
WEST END GAMES

The Starwars Sourcebook est disponible depuis un petit moment déjà. Comme prévu, il contient tout un tas d'informations utiles concernant les vaisseaux spatiaux, les aliens, les créatures, les droïdes, etc. On peut y trouver les caractéristiques des principaux acteurs de la saga, et bien d'autres données encore. Le **Campaign Pack**, recueil de scénarios, devrait bientôt débarquer sur nos côtes. A part ça, on attend toujours la version française de Jeux Descartes (elle serait disponible fin février me souffle-t-on).

Paranoïa deuxième édition est sorti aux USA. Les yuppies peuvent se procurer une version en livre, et une autre en boîte, plus complète. Attendons voir...

LEADING EDGE

Living Steel est un jeu de rôle intelligent tout plein qui fleure bon la campagne et les petits oiseaux : dans un monde complètement dévasté par une apocalypse quelconque, deux ou trois timbrés endossent leurs armures de combat, chargent leurs lasers et partent fièrement reconstruire un monde meilleur. Présentation plus qu'austère, système de jeu se résumant à une règle de wargame, plus un petit livret de quarante pages décrivant les "quelques" armes disponibles : pour amateurs seulement.



VITRINES (SUITE)

NEW INFINITES PRODUCTIONS

Dans le même genre que le précédent, la dernière création de Gary Gigax, **Cyborg Commando**, fait dans le fort et dans le puissant : pour éviter que de méchants aliens ne viennent contaminer votre sol natal de par leur pestilentielle présence, faites-vous couper un ou deux bras, scotchez-vous des lasers à la place et sortez dans la rue. La chasse est ouverte ! Le système de jeu est assez compliqué, ce qui n'est pas fait pour arranger les choses.

STEVE JACKSON GAMES

On peut maintenant trouver en magasin une version condensée du célèbre **Car Wars: Mini Car Wars**. Pour une somme modique, vous pourrez vous procurer un petit livret de six pages contenant tout ce qu'il faut pour s'initier à ce jeu qui sent l'huile brûlée et les gaz d'échappement. Une initiative publicitaire bien sympa en effet.

Quelques nouvelles extensions pour **GURPS** sont également disponibles. Difficile d'en parler, car nous ne les avons pas sous les yeux.

GAMES WORKSHOP

The fury of Dracula est un jeu de luxe. La boîte est tout simplement superbe. Le système de ce jeu de plateau est simple: les joueurs doivent poursuivre le Comte dans toute l'Europe pour déjouer ses plans diaboliques. Un très bon investissement.

Deux jeux de plateau ayant pour thème les célèbres aventures de Judge Dredd sont sortis. Il s'agit de **Block Mania** et **Méga Mania**. Attention, ça va fumer dans les HLM...

City Block est un ensemble de plans de sol pour Judge Dredd, le roleplaying game cette fois.

Le **Judge Dredd Companion** est sorti chez nos amis les Grands Bretons. Vos Juges préférés vont avoir de la racaille fraîche à se mettre sous la dent.

Olivier Nemoz

REVUE DE PRESSE

Côté "Pros" ou "quasi-pros" différents titres paraissent maintenant à peu près régulièrement dans les kiosques ou dans les magasins spécialisés.

CASUS BELLI n°32 vous propose un dossier sur les environs de Laelith, ville que notre confrère a déjà largement décrite dans ses numéros antérieurs. Ce mini-pavé central comportant notamment un poster couleur représentant la carte de la région, est un véritable régal, d'autant plus que l'humour lui aussi est au rendez-vous. La rubrique "Profession" continue avec cette fois le "Gardien des Arcanes" présenté par Jean Balczesak et côté scénario, nous avons particulièrement apprécié celui pour Maléfices, les modules pour ce jeu n'étant pas trop fréquents. Sachez aussi que dans ce numéro se trouve une BD de Ségur et Chevalier, contant les aventures de Hobbitus le furieux.

GRAAL, mensuel, poursuit sa publication régulière. Les voleurs de tout poil pourront augmenter leurs compétences professionnelles à la lecture du n°3. Un dossier important leur est en effet consacré, comportant à la fois aides de jeu et scénarios. Une initiative intéressante. Il faut noter que la revue possède également différentes rubriques consacrées aux Wargames, bien documentées.

Vous rêvez d'incarner un beau cow-boy dans le lointain Ouest américain. Vous déploriez les lacunes des revues de Jeu de Rôle dans le domaine du Western. Eh bien ne pleurez plus, le trou est comblé ! Le dernier "**CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE**", n°10, vous propose un copieux dossier sur ce sujet. Plus de vingt pages consacrées au Far-West et des scénarios pour James Bond, AD&D et Warhammer Battle.

NECROPOLE DE GHOSER n°3, trimestriel. Une fort jolie maquette pour ce dernier numéro de la "Nécropole", qui s'oriente de plus en plus dans la direction "brochure" que l'on conserve soigneusement dans sa bibliothèque, plutôt que magazine lié à l'actualité. Pas de "News" donc mais des études et des scénarios agréablement présentés. Dans ce numéro, Légendes Celtiques, Runequest, et les Ninjas sont à l'honneur.

Les "Zines" eux, sont rarement diffusés en boutique, et il faut leur écrire pour les recevoir (d'où l'intérêt quand les rédacteurs n'oublient pas l'adresse !).

Un grand bravo pour **HYDROMEL** du Club Le Gobelien Optimiste de Toulon. Voilà des gens qui ont quelque chose à dire. Les articles, sans être parfaits (qui l'est ?) témoignent de la volonté de leurs auteurs de chercher quelque chose de nouveau dans le domaine. Dans ce numéro, des rubriques pour James Bond, Stormbringer, Rêve de Dragon et des scénarios pour 1001 NUITS et JRTM. L'adresse pour ce procurer Hydromel ? et bien c'est simple : 20, rue Gourrier 83000 TOULON. Le numéro coûte 15 F mais pensez aux frais de port (élevés !).

Reçu également le n°2 du **CHAOS DES SALADES** le zine du club "Enfer et Contre tout" de Rennes. Il n'est pas très épais, mais bien relié, facile à lire, et assez bien illustré. De quoi y causent nos amis bretons ? et bien de beaucoup de choses. Sachez par exemple que le "Chaos des Salades" vous présente une base de Chevaliers Dragons, une nouvelle classe pour... (le bouliste), une étude très sérieuse sur les lois féodales. Leur adresse est la même que celle du club, MJC La Paillette, 35000 RENNES.

Je terminerai, car la place me manque, par **APHAIA**, journal Nimois, dont voici le n°2, de plus en plus "smart" : couverture glacée et mise en page informatique. Au sommaire, beaucoup de scénarios (Samourai, Judge Dredd, Chill, Stormbringer, RuneQuest). Leur intérêt est variable, mais les MJ trouveront de toutes façons des éléments intéressants dans tous. Les rédacteurs ont parfois la plume acide, et ne cachent pas leurs opinions, ce qui n'est somme toute pas désagréable. Bonne continuation...



INFOS ★ BELGIQUE ★ INFOS

BRUXELLES

TOUS LES DIMANCHES, le club Live Fantasy ASBL organise à 15 h des entraînements aux combats médiévaux (duels, mêlées, mini-scénarios), avec des armes inoffensives, sur le campus de la plaine à l'Université Libre de Bruxelles (Métro Delta, Bus 71). Venez à l'improviste, ou contactez : Degreene Nicole - 26 rue général Thys - 1050 Bruxelles, tél : 02/6487759 ou 02/4650446

BRUXELLES

31 janvier - 26/28 février - 1/3 avril

CALENDRIER - Live Fantasy organise des jeux de rôle médiévaux Grandeur Nature où vous pourrez jouer votre personnage - le dimanche 31 janvier (30 ff + 50 ff d'inscription annuelle) - du 26 au 28 février au château de Montaigne et dans les environs - du 1^{er} au 3 avril au château de Larochette. La participation aux frais pour les week-ends est de 300 ff (+ 50 ff d'inscription annuelle) et comprend le gîte, le couvert, les boissons, médiévaux. Emportez votre déguisement, votre couchage, un personnage qui ait du carac-

tere. Contacts : chez Nicole Degreene - 26 rue général Thys - 1050 Bruxelles, tél : 02/6487759 ou 02/4650446

CHAUDFONTAINE (BELGIQUE), 15 au 17 avril

"**L'école de Clerheid**" organise un Grandeur Nature celtique aux dolmens de Wéris (Ardennes) du 15 au 17 avril, dans un immense territoire de 500 hectares, pour des jeunes âgés de 13 à 19 ans (ai-je lu 29 ?), débutants ou initiés. Pour obtenir le formulaire d'inscription, écrire à "la Guilde des Fines Lames" - 1 avenue du Parc - 4920 Chaudfontaine, ou tél : 041/65 01 01 avant Pâques. Autres adresses : Jean-Denis Lilot - école de Clerheid - 5460 EREZEE, tél : (086) 47 73 93, D. Jacob - "Ferme d'Embourg" - 4920 Embourg.

BRUXELLES

La boutique Dédale organisera prochainement un tournoi sur Stormbringer. A l'heure où nous mettons sous presse, les modalités pratiques de l'organisation de ce tournoi ne sont pas encore totalement fixées. Pour obtenir un maximum d'informations, contactez le magasin Dédale - 32 avenue de Tervueren - 1040 Bruxelles.

SEMAINES DE L'HEXAGONE

SEJOURS

ETE 88

Quatre années d'activités déjà, et une réputation "ludique" qui n'est plus à faire, et pourtant se pose encore cette question difficile *"les semaines de l'Hexagone, c'est quoi ...?"*, à laquelle nous allons tenter de répondre pour éclairer la lanterne de ceux qui ne connaissent pas encore.

Première difficulté déjà, trouver un terme qui "résume" ce phénomène ludique unique en son genre qui se renouvelle chaque été pendant huit semaines. L'appellation "rencontre" présente l'inconvénient de ne décrire que l'un des aspects des "Semaines". L'idée de base était effectivement celle-ci : permettre à des joueurs de Wargames, ou de jeux de rôle, de se retrouver pendant quelques semaines, libres de toute contrainte matérielle extérieure (hébergement et nourriture assurés pour un prix correspondant aux possibilités d'un maximum de bourses, horaires les plus souples possibles), pour donner libre cours à leur passion commune, jouer, rire et dialoguer ensemble (l'expérience des séjours antérieurs a montré que la co-existence wargameurs et joueurs de rôle était parfaitement pacifique !). Il fallait cependant quelque chose de plus qu'une simple réunion, et petit à petit une équipe d'animateurs "hauts en couleurs et en compétences" se mit en place. Quel plaisir de découvrir "Bitume" avec son auteur, Croc, d'aborder en toute simplicité Légendes avec Finn ou Olivier Fèvre, ou de s'asseoir à la "Table Ronde" avec Anne Vétillard. Ceci pour le "Rôle-playing". Les murs de nos salles résonnent encore des combats livrés, parfois en simultané, face à Xavier Jacus et les diplomates n'ont sûrement pas oublié les frissons éprouvés face à l'Hanotin "Zombi". Afin de permettre aux joueurs de faire des découvertes passionnantes, l'équipe des semaines a développé une ludothèque importante, tout d'abord Wargames et maintenant jeux de rôle. Après ces quatre années d'activités et d'achats, la quantité de jeux mise à disposition des participants est carrément impressionnante.

Les Semaines de l'Hexagone, plus qu'une rencontre ? Un stage alors ? Oui si vous entendez par "stage" la possibilité de se

retrouver, avec des animateurs, dans un centre d'hébergement, sans préoccupations matérielles, pour pratiquer une activité choisie. Nous sommes dans l'obligation de répondre non, si vous concevez ce "stage" comme un lieu où vous allez être pris en main, guidé pas à pas, et privé de toute autonomie. Nous avons parlé en effet d'animation et non d'encadrement (c'est l'une des raisons pour lesquelles nous ne voulons pas de participants trop jeunes). Le programme des journées est l'affaire de tous, et chacun doit faire part de ses compétences à la collectivité (et prendre une part de ses charges - mais rassurez-vous, en venant aux "Semaines" vous découvrirez que certaines tâches apparemment fastidieuses peuvent revêtir un aspect ludique). Ne vous attendez donc pas à un "programme", avec horaires, examens et diplômes. Vous seriez déçus ! Apportez au contraire vos idées, vos scénarios, votre bonne humeur, et pourquoi pas vos projets de jeux. Nombre de créateurs ont compris l'an dernier notamment, l'intérêt que présentait le fait de "tester" un jeu, devant un public de joueurs acharnés.

Et dis donc coco, on n'avance guère dans tout ça ! Ni rencontre, à proprement parler, ni stage, alors les "Semaines" c'est quoi précisément ? Eh bien, en conclusion, et en guise de pirouette, nous dirons que les "Semaines", c'est "les Semaines" tout simplement... Un concept original de vacances ludiques que nous vous invitons à tester avec nous l'été prochain.

Afin d'"allécher" les anciens qui reviendront cette année, et les "nouveaux" que nous nous ferons un plaisir d'accueillir, sachez que l'imagination débordante des G.O. ("gentils organisateurs"), Alain Beaussant, Philippe Méheut, Frédéric Ménage, et beaucoup d'autres encore, vous réserve plus d'une surprise, et peut-être plus d'un frisson, tant à Rennes, en Juillet, qu'à Morestel en Août. Jeux Grandeur Nature, Killers, et démonstrations multiples seront bien entendu au rendez-vous, mais on parle aussi d'ateliers de création de costumes, d'ateliers d'escrime avec des cascadeurs, et... chut ceci est un secret, les "Grands Anciens" ne doivent pas savoir.



SEMAINES DE L'HEXAGONE

Les séjours de cet été sont organisés par tranches de deux semaines, en juillet et en Août, et deux sites ont été retenus pour la qualité de leur accueil : Rennes, du 2 au 16 juillet et du 16 au 30 - Morestel (Isère) du 30 juillet au 13 Août et du 13 au 27 Août. Pour chaque centre, deux modes d'hébergement sont possibles : tente ou chambre. Le tarif 88 est le suivant :

- sous tente : la journée 140.00 F, le séjour de deux semaines 1800.00 F.
- en dur : la journée 160.00 F, le séjour de deux semaines 2100.00 F.

Seules les fiches d'inscription accompagnées d'un chèque de 300.00 F à l'ordre de "Semaines de l'Hexagone", par personne et par séjour, seront considérées comme valables (les arrhes versées comme garantie seront encaissées seulement quelques jours avant le début du séjour). Les prix indiqués comprennent les animations (sauf le jeu en grandeur nature prévu dans le cadre de chaque séjour, qui sera pris en charge par une association indépendante, et pour lequel toutes les informations utiles seront communiquées par la suite aux stagiaires intéressés), le logement et la nourriture. Il est possible de réserver pour une durée inférieure à deux semaines, le minimum étant de trois jours complets, et le montant des arrhes de 200.00 F. Une prolongation de séjour sur place ne sera acceptée que dans la limite des places disponibles.

Les "Semaines de l'Hexagone" sont réservées aux joueurs âgés de plus de 16 ans (les mineurs doivent penser à faire compléter par leurs parents l'autorisation figurant sur la fiche d'inscription - les moins de 16 ans sont invités à nous contacter par téléphone). Précisons pour terminer avec ces infos générales, qu'il est possible d'obtenir un billet congrès SNCF pour votre trajet par le train (attention cependant, les dates des séjours ne correspondent pas forcément aux périodes ad'hoc pour la SNCF...) et que les bons vacances de la C.A.F. sont acceptés en règlement sous certaines conditions seulement (là aussi nous contacter par téléphone).

De nombreuses informations figurent dans les quatre pages de ce dossier. Au cas où vous auriez encore des inquiétudes ou des renseignements à demander, n'hésitez pas soit à nous écrire, en joignant une enveloppe timbrée pour la réponse, à l'un des deux secrétariats de stage (Lérouville ou Morestel) indiqués en bas des fiches d'inscription, ou à nous téléphoner (pas après 21 h SVP). Attention ! adresses et numéros de téléphone des centres d'accueil ne sont valables que pendant les séjours. D'ici l'été il faut vous adresser exclusivement aux secrétariats.

INFOS PRATIQUES

RENNES, Ferme de la Harpe, JUILLET

Séjours du 2 au 16 et du 16 au 30.

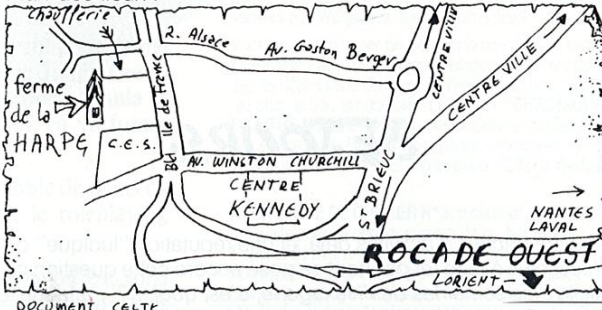
Adresse : Ferme de la Harpe, Avenue d'Ile de France, VILLEJEAN, 35000 RENNES.

Téléphone : 99 59 45 38 (insister pendant la soirée).

Pour trouver : la ferme de la Harpe se trouve à côté du CES Villejean, à 100 m de la rocade Nord (voir plan).

Ce séjour a traditionnellement une orientation un peu plus "Wargame" que celui de Morestel, mais une large place est réservée maintenant aux JDR (répartition équitable des animateurs). Un grandeur nature à Rennes ? Certainement, et si vous êtes intéressé, nous vous dévoilerons quelques secrets ! Beaucoup d'autres animations sont prévues. N'oubliez pas que le club "Enfer et Contre tout" n'est pas loin, et que la Bretagne est le fief d'une Guilde plus qu'active. Faites provision de sommeil avant de venir, car il est bien connu que l'on n'a guère l'occasion de dormir pendant le séjour...

Plan des lieux :



DOCUMENT CELTE

MORESTEL, Ferme de la KORA, AOUT

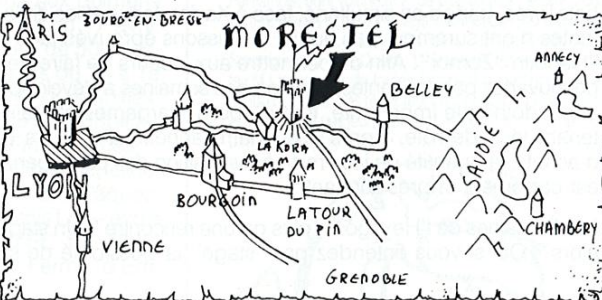
Séjours du Samedi 30 Juillet Après-Midi au Samedi 13 Août au matin, et du Samedi 13 Août après-midi au samedi 27 au matin.

Adresse : La KORA, ferme de Balmette, 38510 - MORESTEL.

Téléphone : 74 80 27 46 (en précisant que vous désirez rejoindre une personne participant aux Semaines car le centre est important).

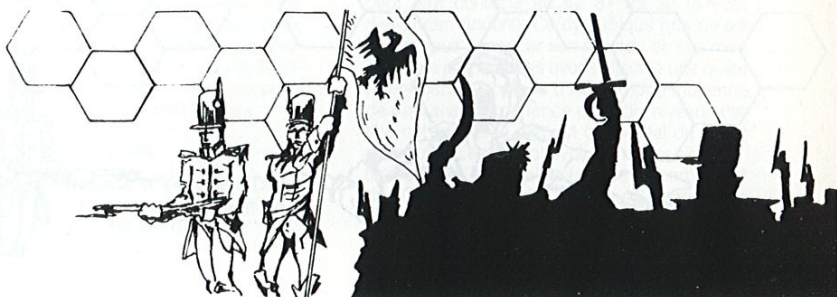
Pour venir : la ferme se trouve un peu à l'écart du village de Morestel. Seul accès par le train, la gare de BOURGOIN-JALLIEU, sur la ligne LYON/GRENOBLE. Une navette gratuite sera organisée uniquement les deux Samedi après-midi situés en début de séjours. Par la route, le village de Morestel se trouve sur la RN 75 allant de BOURG à GRENOBLE.

Le séjour de Morestel, bénéficiant de l'appui logistique de l'équipe du "Dragon Radieux" est un peu plus orienté Jeu de Rôle, mais les wargameurs ne seront pas laissés pour compte, bien au contraire. Là aussi, de nombreuses animations sont prévues, et notamment un Grandeur Nature en période "charnière" entre les deux stages. Un atelier "costume médiéval" est prévu pendant l'un des deux séjours (le prix d'achat des matières premières n'est pas inclus dans le prix du stage). Attention, une équipe "musclée" d'animateurs se met en place. Elle ne vous laissera aucun répit...



DOCUMENT nain.





FICHE D'INSCRIPTION SEJOUR DE RENNES

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
.....
CODE POSTAL : VILLE :
TELEPHONE :

Je suis intéressé par

- Le séjour du 2 au 16 juillet à la ferme de la Harpe.
- Le séjour du 16 au 30 juillet à la ferme de la Harpe.
- Un séjour du au juillet, soit journées (3 minimum).

Je choisis l'hébergement - sous tente - en dur
(barrer la mention inutile).

- Faites moi parvenir la documentation sur le Jeu Grandeur Nature prévu dans le cadre du séjour, dès qu'elle sera disponible.

Mes préférences : wargames - jeux de rôles - les deux
(barrer les mentions inutiles).

Je joins à ma fiche d'inscription un chèque de 200.00 F / 300.00 F (selon durée) pour confirmer ma réservation, établi à l'ordre de "Semaines de l'Hexagone".

- Je suis majeur.
- Je fais compléter par mes parents l'autorisation ci-dessous :
Je soussigné autorise mon fils ou ma fille à s'inscrire au séjour organisé par les Semaines de l'Hexagone à la ferme de la Harpe à Rennes, du au juillet.

Fait à le

Signature du ou des responsables légaux.

Envoyer cette fiche d'inscription, accompagnée du chèque de réservation, au secrétariat ci-dessous :

SEMAINES DE L'HEXAGONE
37, route Nationale - 55200 LEROUVILLE
Tél. 29 91 34 88.

FICHE D'INSCRIPTION SEJOURS DE MORESTEL

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
.....
CODE POSTAL : VILLE :
TELEPHONE :

Je suis intéressé par

- Le séjour du 30 juillet au 13 août à la KORA.
- Le séjour du 13 au 27 août à la KORA.
- Un séjour du au août, soit journées (3 minimum).

Je choisis l'hébergement - sous tente - en dur
(barrer la mention inutile).

- Faites moi parvenir la documentation sur le Jeu Grandeur Nature prévu dans le cadre du séjour, dès qu'elle sera disponible.

Mes préférences : wargames - jeux de rôles - les deux
(barrer les mentions inutiles).

Je joins à ma fiche d'inscription un chèque de 200.00 F / 300.00 F (selon durée) pour confirmer ma réservation, établi à l'ordre de "Semaines de l'Hexagone".

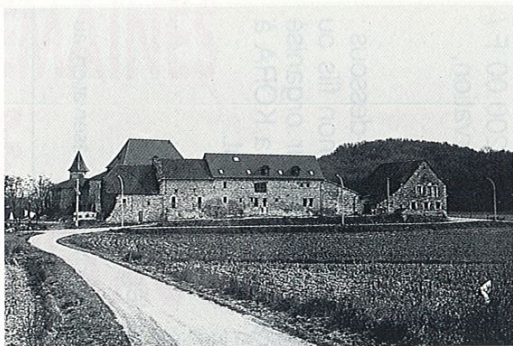
- Je suis majeur.
- Je fais compléter par mes parents l'autorisation ci-dessous :
Je soussigné autorise mon fils ou ma fille à s'inscrire au séjour organisé par les Semaines de l'Hexagone au centre de la KORA à Morestel, du au août.

Fait à le

Signature du ou des responsables légaux.

Envoyer cette fiche d'inscription, accompagnée du chèque de réservation, au secrétariat ci-dessous :

SEMAINES DE L'HEXAGONE
C/o Dragon Radieux - Le Charbinat - 38510 MORESTEL
Tél. 74 80 10 64.



NOS CENTRES D'ACCUEIL

La Harpe à Rennes et la Kora à Moresstel, présentent dès le départ un aspect commun. Les deux sites sont en effet d'anciens bâtiments agricoles reconvertis en centre culturel ou centre d'hébergement et d'animation.

Avant sa transformation, La Harpe était une ferme expérimentale. Elle fait actuellement partie des Centres Léo Lagrange, et elle a été entièrement rénovée. De nombreuses activités s'y déroulent pendant l'année et elle présente la particularité d'offrir des ateliers variés, tels que : mécanique, travail du bois, plomberie..., activités peu fréquentes dans les centres d'animation. Sa situation moitié rurale, moitié urbaine, en lisière de la ville de Rennes, lui donne un attrait particulier. Son aménagement complet (dortoirs, camping et cafétéria sur place) permet un hébergement confortable des stagiaires.



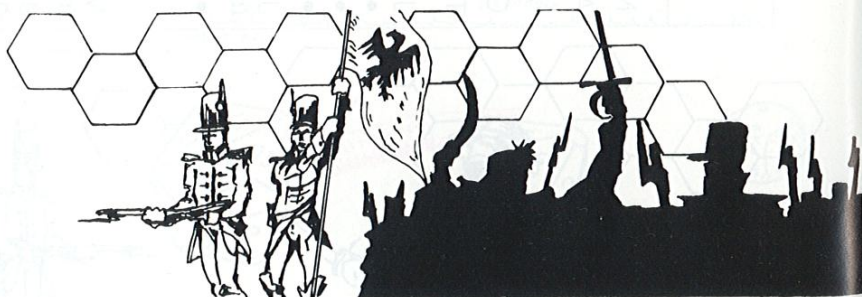
La KORA est une association loi 1901, affiliée à LVT (Loisirs Vacances Tourisme) en ce qui concerne ses activités d'accueil et à "Peuples Solidaires" pour les différents ateliers mis en place pendant l'année. Les locaux médiévaux de l'ancienne ferme de Balmette ont été entièrement rénovés, et offrent maintenant la possibilité de nourrir et de loger plus d'une centaine de personnes. Pendant l'année se succèdent groupes de travail et stages de réinsertion professionnelle. L'été ce sont plutôt des familles ou des groupes d'enfants et d'adolescents qui viennent y effectuer stages ou séjours de repos. Dans la petite bourgade de Moresstel (4000 h), distante de moins d'un kilomètre, il est possible de trouver commerces variés, piscine et tennis.



LES SEMAINES DE L'HEXAGONE ORGANISENT EGALEMENT :

- *Le Jeu Highlander*
- *Le Banquet Médiéval du Nouvel An*
- *La Migration Barbare*
et la Guerre du Feu en semi-réal

POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR NOS ANIMATIONS,
CONTACTEZ : SEMAINES DE L'HEXAGONE, 37, ROUTE NATIONALE, 55200 LEROUVILLE
☎ 29 91 34 88 (Joindre une enveloppe timbrée pour la réponse).



OÙ..... QUAND..... COMMENT ?...

LE HAVRE 12 Mars

Le club de jeu de rôle du CLEC de Mont Gaillard organise un jeu en grandeur nature le 12 mars. Contacts au CLEC - 70 avenue Mont Gaillard - 76620 Le Havre, tél 35 54 02 20

BRETAGNE 23/24 avril

La Guilde des Egorgeurs de Troils organise pour la seconde fois consécutive un tournoi de jeux de rôle de l'ouest, les 23 et 24 avril à Morlaix. Au menu : MERP, Cthulhu, AD&D, Maléfice, plus un concours de figurines... Dans une abbaye du XVI^e siècle, vous trouverez... la Guilde de Bretagne, et une ambiance à tout casser, et bien sûr des tonnes de prix. Mais sachez seulement que si vous êtes un troll, *vous n'appartenez pas à la Guilde*. Renseignements : Emmanuel Perrignon - 7 rue des glycines - 29210 Morlaix, tél : 98 88 46 44

CLERMONT-FERRAND - 22 mai

L'association EFOTIS recherche personnes non joueurs pour peupler les bois de la comté (Vic le Comte) le 22 mai, lors du jeu de rôle Grandeur Nature. Pour tout renseignement, voir annonce en rubrique "clubs".

EVRY (91) 5 mars

Tous les pieds poilus sont invités à rejoindre les Hobbits du pré vert lors du tournoi annuel qui se tiendra le samedi 5 mars à la Maison de quartier Jacques Prévert d'Evry (91). Inscrivez-vous par équipe ou individuellement. On pourra choisir entre Stormbringer et l'Appel de Cthulhu. Les parties débuteront à 13 h (venir à 11 h pour les meneurs de jeu). En parallèle, les résultats du concours de figurines seront donnés. Les figurines sont à déposer au magasin Cellules Grises à partir du 1^{er} février. *N'oubliez pas l'herbe à pipe !* Inscriptions et renseignements : Cellules Grises, tél : 64 97 81 74, ou Philippe Raphaël, tél : 64 57 47 87

E.V.A. Programme d'été.

Evasion Vacances Aventures propose différents séjours pour les 14 à 17 ans.

Dans les Cornouailles du 7 au 27 juillet et du 3 au 23 août, 35 jeunes s'adonneront à l'escrime, l'équitation, le tir à l'arc, le jeu de rôle et le jeu de rôle grandeur nature, ce dernier étant animé par Paradoxes.

En Europe, mais le parcours reste secret, du 6 au 26 juillet et du 3 au 23 août, 21 joueurs, munis pour la circonstance d'une carte inter rail auront trois semaines pour mettre la main sur un fuyard insaisissable dont ils n'auront qu'une photographie.

En Savoie du 7 au 27 juillet et du 3 au 23 août, aura lieu une randonnée aventure, un groupe de 14 joueurs étant chargé de détruire un village, un autre (14 aussi) de déjouer ses pièges.

Bien sûr, des adultes accompagneront tous ces séjours ludiques. Pour tarifs, inscriptions et autres renseignements, s'adresser à E.V.A. - 28 bld de l'Hôpital - 75005 Paris, tél : 43 37 59 59.

LILLE : DEUX MANIFESTATIONS ANNONCEES

2 AVRIL : "Les Lords de Sherwood" organisent un tournoi de JRTM le samedi 2 avril, sur des scénarios écrits par la LFJSR et le club. La salle est fournie par la mairie de Lille, et la durée prévue pour le tournoi est de dix heures (de dix à vingt heures avec repas fourni sur place). Contacts : Florent Denimal - 14 rue Adam de la Halle - 59650 Villeneuve d'Ascq, tél : 20 84 21 95.

30 AVRIL : La guilde des stratèges et l'Ictus Amok (clubs de jeux de rôle d'HEI et de l'ICAM) organisent un tournoi d'AD&D, niveau 5-6, le 30 avril à Lille. **Sang et tripes au pays noir** (nom du tournoi) accueillera des équipes de 4 joueurs + un maître au titre de 60 f par équipe. De nombreux lots seront distribués. Contacts : Philippe Caillarec - 21 bis rue Solférino - 59800 Lille, tél : 20 30 61 13 (après 19 h).

LYON (ou presque) 30 avril/1^{er} mai

L'Association des élèves de l'Ecole Nationale des Travaux Publics de l'Etat (E.N.T.P.E.) organise une convention de jeux de rôle sur Rêve de Dragons et l'Appel de Cthulhu, durant le week-end du 30 avril au 1^{er} mai. Ils se cachent au 2 rue Maurice Audin - 69120 Vaulx en Velin. Tél : 72 04 71 91 de préférence à midi. Demander Yves Mathonnière et Denis.

BRETAGNE

La Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation invite les amateurs de Lovecraft à vivre les 16 et 17 avril la vie de château des années 30. Renseignements et inscriptions : D. Franc - Bat H3 17 - 2 rue du Béarn 29000 Quimper.

DE BRETAGNE A PARIS SALON DES JEUX DE REFLEXION

La Guilde de Bretagne des jeux de simulation organise un voyage en car à Paris pour le week-end de Pâques, dans le cadre du 3^e salon du jeu de réflexion. Départ de Brest, Morlaix, St Brieuc, Rennes, Quimper, Lorient, Vannes, le samedi 2 avril au matin, retour le lundi 4 au soir. Pour recevoir une fiche d'inscription, écrire à Dominique Franc - Bat H3 17 - 2 rue du Béarn - 29000 Quimper.

REGION PARISIENNE

Cannibales à l'âge de pierre, authentiques barbares orientaux près de la Moria, faux Jedi sous l'empire, ils ont survécu à tous les jeux de rôle et l'ombre bienfaisante du Grand Velu plane sur eux. Maintenant, ils passent de l'autre côté de la barrière. **Balanoï** organise les 16 et 17 avril en région parisienne un jeu de rôle grandeur nature sur un thème SF-Espionnage. Pour tout renseignement, écrire à Balanoï - 63 rue des trois frères - 75018 Paris, ou tél : (1) 43 49 11 85.

CLUBS INFOS

SEPTEUIL

"Les Loups de l'Apocalypse", malgré de nouveaux apports en chair fraîche, sont toujours affamés et vous attendent au 4 rue des prés - Arnouville-les-Mantes - 78790 Septeuil. Nous proposons à nos adhérents une trentaine de jeux différents. Tél : 30 93 99 39 pour tout renseignement.

BORDEAUX

Voici quelques semaines déjà que **La Horde** se réunit au Centre de loisirs des deux villes (392 rue Pasteur - 33200 Bordeaux), pour pratiquer diverses activités réjouissantes : Jeux de rôle (de préférence, surtout pas AD&D *sic*), wargames, figurines (plusieurs milliers de figurines au 1/300^e et 15 mm, ceci le samedi à partir de 14 h jusqu'à une heure avancée et chaque semaine sans aucune sorte d'exception. Nous essayons de mettre plus particulièrement l'accent sur l'aspect simulation du jeu, ce qui ne veut pas dire ennui... Contact : Patrick Lumalé, 56 06 34 57

CLERMONT-FERRAND

Avis aux aventuriers. **L'association EFOTIS** ouvre deux nouvelles portes vers l'inconnu, deux salles où vous perdrez la raison, 2 rue de la tour d'Auvergne (place de Jaude). Efotis, le Quartier Blatin, les Silmarils, lancent les jeux de rôle à domicile dans la région clermontoise (25f/personne pour une soirée). Pour tout renseignement, s'adresser à Mr Gilles Drieux - 73 rue St Alyre - 63000 Clermont-Ferrand, de 19 h à 21 h tous les jours sauf le week-end, ou tél : 73 31 35 66 de 20 h à 24 h.

POITIERS

Hexagonal 86, le frétilant club de jeux de simulation, change d'adresse. En effet, C.A.P. Sud nous ouvre ses magnifiques locaux les lundis, mardis et vendredis soir de 20 h à l'aube. Vous pouvez apporter vos jeux ou choisir parmi ceux du club, qui sont nombreux. **Attention !** Les prochaines "24 h du jeu" sont déjà en train de bouillir dans la marmite aux idées. Fred Tournadre - 11 rue des aubépines - 86000 Poitiers.

LA CROIX VALMER (VAR)

La Fosse des Profonds d'Ys joue à Diplo, AD&D, Rolemaster, Paranoïa, AdC, Aftermath... Contacter David, tél : (16) 94 79 63 63.

VILLENEUVE D'ASCQ

Les Lords de Sherwood vous recevront, quelle que soit votre emblème, quand vous aurez traversé le fleuve de feu et percé les énigmes des pierres roses. Votre récompense sera de jouer le mercredi de 14 h à 19 h à AD&D, JRTM, Stormbringer, Rêve de Dragon. Le local se trouve sur le lac vert, adresse : LCR des chaumières - 59 chemin des chaumières - 59650 Villeneuve d'Ascq. Afin de réussir dans vos épreuves et sans obligation d'achats, tél Florent Denimal : 20 84 21 95. Les Lords de Sherwood ne vont pas tarder à vous proposer un tournoi sur JRTM.

NOISY LE SEC

Le clan des "sous-doués de la pleine lune" peut être contacté au 42 87 95 32 (8 h 30, demander Vincent). Ce dynamique groupe est fier de vous annoncer son record : en ces mercredis de janvier, nous avons effectué une quête regroupant 30 joueurs d'AD&D. Une moyenne de trois ans d'expérience et de dix niveaux par tête ont permis le respect quasi-total du jeu et des règles. Les PC ont évolué sous les ailes protectrices de "Cradock le Haineux" (barbare) et de "Chreystar, le Teigne et Preux" (mago). Les organisateurs étaient Mrs C. Barrez, P. Boutboul et V. Vandelli.

CLUBS (suite)

L'OEDMP

Yog-Sothoth neblod zin ! L'Ordre Esotérique des Disciples du Maître de Providence est une société de correspondants regroupant les passionnés de H.P. Lovecraft, dans laquelle on incarne un personnage imaginaire qui raconte ses aventures à son interlocuteur. Le cadre est le Mythe de Cthulhu dans les années 20. Il s'agit d'échanger des idées, communiquer, réfléchir, rêver sur, par et pour l'œuvre du maître de l'épouvante. Contacts : Alexis Madelin - 47F rue Charles Michels - 38600 Fontaine, Jean Bernard Oms - 5 rue Pierre Sémar - 69800 St Priest.

LE HAVRE

Un club de jeux de rôle et wargames vient de se créer au CLEC du Mont Gaillard - 70 avenue du Mont Gaillard - 76620 Le Havre, Tél : 35 54 02 00. Il est ouvert le mercredi de 14 à 18 h, vendredi de 19 à 23 h et le samedi de 14 à 18 h. On y joue à AD&D, Bitume, Stormbringer, Le Gang Des Traction Avant, Armada, Squad Leader, Cry Havoc... Il reste encore des places...

JEUMONT région maubeugeoise (59)

"Les conquérants de l'imaginaire" est une société de la région maubeugeoise qui a pour mission secrète de préparer des individus à l'univers nouveau qui succèdera à l'apocalypse, prochaine d'après l'ONU qui nous a contactés. La préparation est individuelle (la plupart des JDR, jeux sur plateaux, "Grandeurs Nature") et stratégique (wargames). Nous recrutons les survivants de demain au 6 rue de la République (derrière l'église) à Hautmont, le vendredi à 20 h, le samedi et dimanche à 14 h et 20 h. Tél (local) : 27 66 36 29. Contact : Cogo Christophe - 1405 rue Rampaneaux - 59460 Jeumont

GRENOBLE

Le G.L.A.P. (Groupe Ludique d'Activités Programmées) s'écarter sur les JDR, s'explode sur les wargames et s'achève sur les boardgames, le vendredi, de 20 h au bout de la nuit. Contact : G.L.A.P. - 26 avenue La Bruyère - 38100 Grenoble, tél 76 09 17 42 aux heures de repas, demander Luis.

BORDEAUX et ailleurs

OPAL (Office Pour l'Activité Ludique) est une association destinée au développement de liens entre adeptes de ces jeux et à l'assistance à leur pratique tant au niveau national qu'europpéen. Un bulletin, actuellement trimestriel, permettra d'entretenir un contact permanent, des parties de jeu par correspondance seront organisées (en langue anglaise seulement ?), et le développement d'aides de jeu, de la part des adhérents notamment, sera favorisé. OPAL - B.P. 19 - 33036 Bordeaux cédex, tél : 56 48 25 88, 56 51 18 64, 56 50 94 56, 56 87 06 01 et 56 44 55 94.

ESSONNE

Les Faiseurs d'Univers est un club tout nouveau tout beau qui se cache à Janville sur Juine. Contact : 60 82 23 26.

RHONE

L'association Maxiloisirs est heureuse de vous annoncer la création d'un club de jeux de rôle à Messimy, à 20 km de Lyon. Le point de non retour est en mesure de se réunir un samedi sur deux, en période scolaire, de 19 h 30 jusqu'à... Des jeux aussi intéressants que divers vous sont présentés: AD&D, Bitume, Méga 2, l'Appel de Cthulhu, Chill, Zone, Paranoïa, Rêve de dragon, l'Œil noir, Maléfices... Contacts : Thomas Guard - 8 rue froide - Messimy - 69510 Thuirins, tél : 78 45 00 01.

COMPTES-RENDUS



"Froussards et incorruptibles à Aix".

AMIENS

Les 19 et 20 décembre, la Guilde des Saigneurs a organisé deux tournois, l'un sur l'Appel de Cthulhu, l'autre sur Donjons et Dragons. Pour AdC, le scénario, "un si joli petit village", de Henri Quillet, a vu Olivier Boulanger, du club des Simulateurs de Lille, se classer premier, Jean-François Lefebvre, de la Guilde des Saigneurs, second, et Philippe Hochin (Guilde des Saigneurs) troisième. Pour "D&D", sur le scénario de Hervé Opsomer "le temple du talisman" (tiré du livre), Olivier Fèvre, du club "la cage aux rôles" a été premier, Jean Zvorykin (Guilde des Saigneurs) second, et Daniel Houlet (Simulateurs) troisième. Étaient présents les clubs : "La Guilde des Saigneurs", d'Amiens, "La Cage aux Rôles", de Douai, "Tiens voilà du goblin" de Rouen, "les Simulateurs" de Lille, "l'Anneau Ctambuche", d'Auberchicourt, "Le Dragon du Campus" de Valenciennes ; "Transludie", club de jeux par correspondance, était représenté par des joueurs venus de Lyon, Paris et Lille. Des démonstrations ont été faites sur Les Aigles, Junta, Civilization, Baston et Cry Havoc. Un agréable week-end, dans une fort sympathique ambiance, où l'on a pu compter 400 joueurs acharnés...

Olivier Fèvre

PARIS

Samedi 12 décembre se déroulait le tournoi des Masters de Supergang. Très vite tout démarrait en trombe : rien vu rien pris et Droopy gagnait en à peine deux heures. Il fallut attendre que toutes les parties s'achèvent pendant que dans le grand hall commençait le tournoi "open" pour les non qualifiés. Pour la deuxième partie, Marcel Chombier étant fatigué, j'essayai de gagner en blitz et je fus lessivé. Quant aux quatre derniers joueurs, des heures et des heures d'une lutte sans merci les laissèrent épuisés et désespérés, à 2 h du matin, se contentant d'un nul. Le lendemain à 9 h, une grave décision était prise : il fallait départager les ex-aequo et un principe nouveau fut mis en application : la nuit de la St Valentin. C'est bien simple : les gangs décident d'en finir et se massacrent. Les flics n'interviennent plus, les vamps ne vampent plus, les dealers ne dealent plus, l'argent est retiré du jeu... Ce jeu de massacre en temps limité (trente secondes) fut remporté par Marc Savage de Toulouse. Ce même Marc Savage a empoché aussi le titre de parrain 87. Avant de partir, nous avons eu la plaisir de jouer une méga-nuit de la St Valentin, sur 4 plateaux communiquant par les égouts et des ponts. Rendez-vous est pris à Gragnan pour les Stratèges 88, le Bonnie and Clyde organise un tournoi le 2 avril.

Fine Hunter

VERSAILLES

Difficile d'organiser un tournoi à deux jours du réveillon. Pourtant, malgré les défections, l'équipe du "20 naturel" a tenu son pari. Pour la troisième année consécutive, le tournoi de ce club versillais réunissait plus de cent participants répartis sur 18 tables de jeu. Cette année, le choix des jeux proposés s'était élargi. En plus de AD&D et l'Appel de Cthulhu, on a pu jouer à JRTM et Stormbringer, ainsi qu'aux productions maison, les créateurs de Zone et de Bitume faisant partie du club. Pendant plus de six heures et dans un raffut digne de la foire du Trône, la compétition a eu lieu dans une ambiance survoltée et une salle hélas trop petite. À 21 h étaient proclamés les résultats : premier joueur, Olivier GOUSSEAU, premier maître de jeu Frédéric COSSON. En résumé, un après-midi agréable, tous les participants paraissant satisfaits.

Arthur Plancton

AIX EN PROVENCE

Les 19 et 20 décembre s'est déroulé le premier tournoi du club de jeux de rôle d'Aix, "les incorruptibles", organisé en collaboration avec "les froussards", soutenu par la librairie l'Archimage et la société Oriflam. Ce tournoi, qui s'est déroulé dans les locaux de la MJC Bellegarde, peut être considéré comme un succès, puisqu'il a réuni 74 personnes, dont certaines venues de Nice ou Marseille. Si vous voulez connaître les projets futurs des organisateurs, contactez-les au club : les Incorruptibles d'Aix - MJC Bellegarde - 37 bld Aristide Briand - 13100 Aix en Provence, tél : 42 21 06 70

ANNECY

Les 29, 30 et 31 janvier s'est déroulé au centre Bonlieu à Annecy le 2^e forum des jeux de rôle. Dans une salle magnifiquement décorée par les élèves des classes A3 du lycée G. Fauré, plus de 120 joueurs se sont confrontés à un scénario de François Nédelec, sur les règles d'Avant Charlemagne, ayant pour contexte l'histoire de la ville d'Annecy. Les visiteurs furent nombreux pendant ces deux journées, surtout le Samedi qui était réservé aux initiations, aux démonstrations (Royaume des Dragons, Empires & Dynasties, Rokenval ...), et à un forum. L'ambiance fut des plus sympathiques. Il faut féliciter tout particulièrement les organisateurs, l'équipe de la MJC des Teppes, pour la qualité de leur travail de préparation, ainsi que pour leur accueil et leur gentillesse. ANNECY 1989 ? ON A DEJA ENVIE D'Y RETOURNER ...



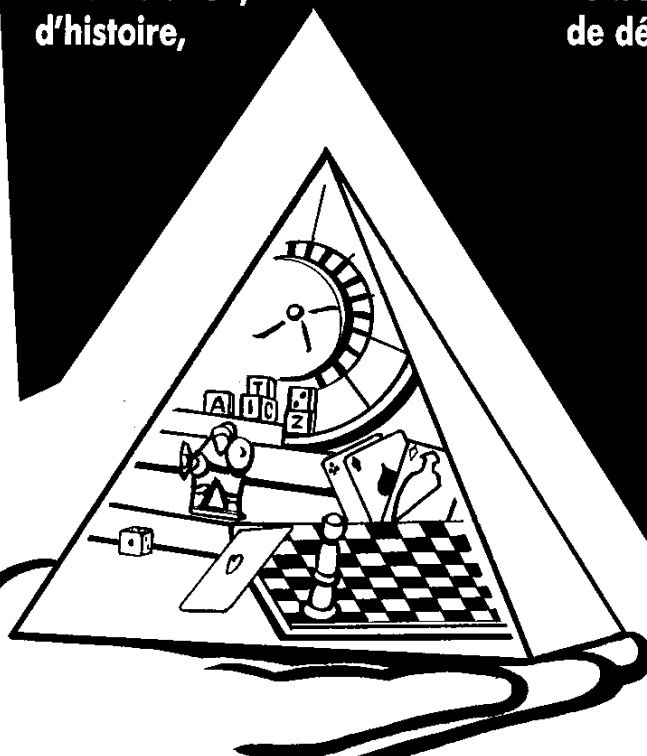
"Annecy, on a envie d'y retourner..."

EXCUSES ET COLERE : L'équipe de la revue, chargée de la préparation du scénario du jeu Grandeur Nature de Nancy, "L'Alliance Maudite", présente ses excuses aux joueurs qui se sont déplacés à deux reprises pour rien. La malédiction semble avoir frappé le déroulement du jeu lui-même, celui-ci, programmé à deux dates successives, n'ayant finalement pas eu lieu. Notre colère étant grande à la suite de ces événements, nous tenons également à signaler que notre responsabilité ne saurait nullement être mise en cause dans la décision d'annulation, dont nous avons à chaque reprise été informés à la dernière minute.

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

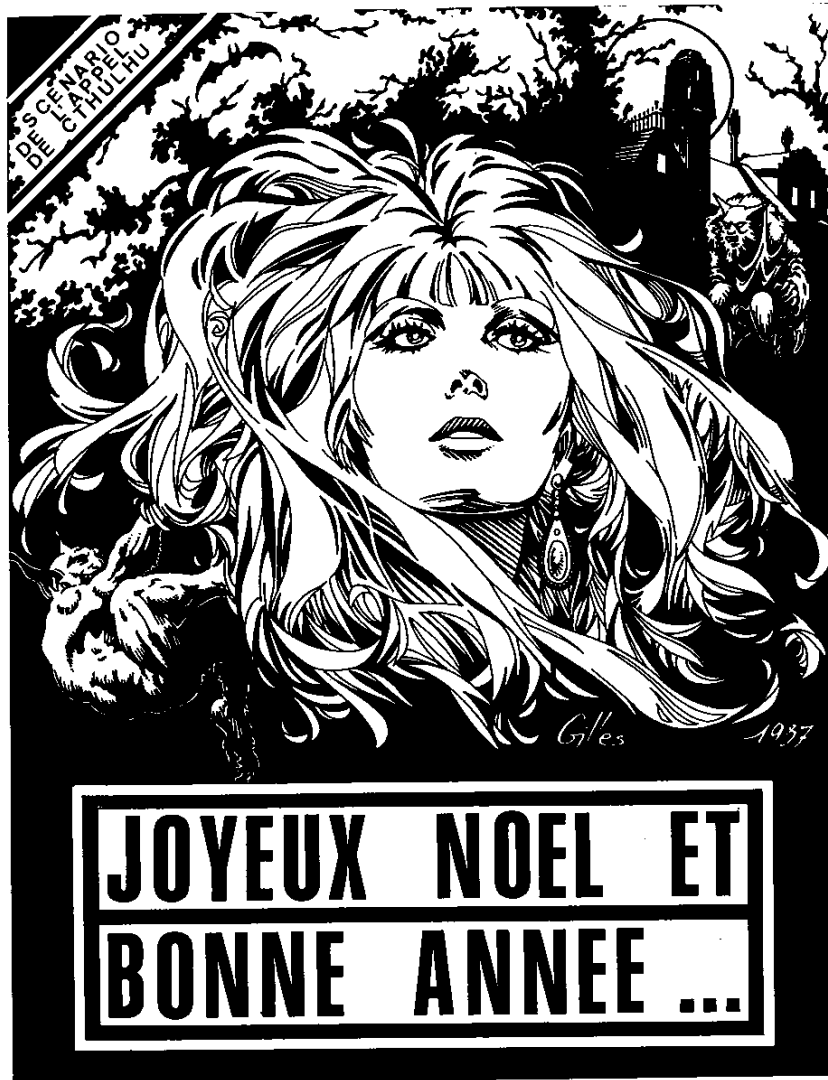
DU 26 MARS AU 4 AVRIL 88

(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



JOYEUX NOEL ET BONNE ANNEE ...

Introduction

Le professeur *Larry Franck Fellow*, parapsychologue, reçoit, le jeudi 23 décembre 1920, une lettre de son vieil ami *John Phillip Walter*, qui l'invite, lui et ses amis (les joueurs), à passer ces fêtes de fin d'année dans sa propriété à *Walter City*. *Larry Franck Fellow* est un personnage non joueur (voir plus loin).

Historique, réservée au Maître de Jeu Du côté de la famille Walter

Walter City a été fondée aux alentours de 1790 par un Anglais, *Joshua Anton Walter*, riche homme d'affaire qui établit un comptoir en Nouvelle Angleterre et lui donna son nom. Malheureusement, *Walter City* ne se développa jamais assez pour devenir une ville digne de ce nom, et se cantonna dans le rôle tout simple d'un petit village de pêcheurs...

Tous les descendants masculins de la famille *Walter* sont investis de telle ou telle responsabilité : juge de paix, chef de la police (shériff), maire etc. Et c'est en tant que juge de paix qu'en 1836, *Benedict J Walter*, accusé, juge et condamne pour sorcellerie une certaine *Alexandra Wentworth* à être brûlée vive. Voici les faits dans le détail :

3 MARS 1836. Un pêcheur retrouve dans une crique, près du port, le cadavre d'un

pauvre villageois, de *Walter City* comme lui. L'aspect en est effrayant : la tête est séparée du corps. Celui-ci est pourvu d'une pilosité anormalement fournie, et il porte de petites taches ovales et violettes, comme des traces de succion. Le maxillaire inférieur avance par rapport au maxillaire supérieur (prognathisme animal), et toute la mâchoire est dotée d'une dentition extrêmement développée. A ses mains, la victime ne porte pas des ongles mais des griffes. Pire encore, ses membres inférieurs sont pourvus de sabots, comme ceux d'un bouc ! On reconnaît pourtant le corps comme étant celui de *Elmer Schwartz*. Quand on veut prévenir sa femme, on s'aperçoit qu'elle a disparu sans laisser aucune trace !

La population est extrêmement traumatisée par cet horrible meurtre.

6 MARS 1836. Et ça recommence ! Les cadavres de deux hommes sont découverts près de la propriété de la famille *Walter*. Leurs femmes aussi ont disparu. Ils portent les mêmes stigmates que *Elmer Schwartz*.

LES JOURS SUIVANTS. Entre le 7 et le 20 mars, crimes et disparitions se succèdent à un rythme effrayant, pour atteindre, en comptant depuis le 3 mars, le total de 26 victimes et 26 disparues !

22 MARS 1836. *Alexandra Wentworth* est arrêtée, grâce au témoignage d'un vieux pêcheur, *Andrew McLeod*. Un soir de la semaine précédente, alors qu'il était à la chasse, des cris inhumains et une musique étrange ont attiré son attention, et il a découvert le lieu où *Alexandra* dirige de noires cérémonies. Immédiatement après ses déclarations, une perquisition en règle, effectuée dans la maison de la famille *Wentworth*, permet d'y trouver tout, absolument tout ce qui est nécessaire pour pratiquer la magie noire.

24 MARS 1836. Condamnée la veille, *Alexandra* est brûlée vive, et le reste de sa famille chassé de la ville... sauf son mari qui meurt brusquement pendant l'exécution. Il était dans un état physique et nerveux des plus lamentables.

Ensuite, tout semble se calmer dans la petite ville de *Walter City* où l'on n'entend plus parler de sorcière et de meurtres horribles.

John Phillip Walter

Après avoir brillamment réussi ses études, *John Phillip Walter* épouse en 1895 *Johanna Tingweel* avec qui il s'installe dans le manoir familial des *Walter*.

Le 3 février 1896, *Johanna* meurt en mettant au monde un fils, *Howard*. Cruellement éprouvé, *John Phillip*, qui malgré lui reporte la responsabilité de la mort de *Johanna* sur son fils, quitte la Nouvelle Angleterre, laissant *Howard* à ses parents.

John Phillip se rend d'abord en Angleterre, puis voyage pendant des années... A Amsterdam, il rencontre *Ingrid Van Venereen* qu'il épouse en 1902. L'année suivante, *Ingrid* donne naissance à une fille, *Jennifer*.

En juin 1915, *John Phillip* apprend la mort de son père. *John*, sa femme et sa fille décident alors de partir sans tarder pour *Walter City*. Là, *Howard* les attend, *Howard* qui n'a pour ainsi dire jamais vu son père, et qui ne lui a pas pardonné, qui ne lui pardonnera jamais de l'avoir abandonné alors qu'il n'avait que quelques semaines.

Après avoir réglé tous les problèmes de succession, *John Phillip*, d'accord avec sa femme et sa fille, décide de s'installer à *Walter City* afin de poursuivre l'œuvre de son père. Il a aussi l'intention de mieux connaître son fils. Malheureusement, les rapports resteront extrêmement froids. *Howard* ignore totalement sa belle-mère et sa demi-sœur. C'est tout juste s'il répond aux questions de son père.

En 1916, *Howard* fait la connaissance d'*Elizabeth David*, fille de *Michaël* et *Phyllis M.J. David*, libraires à *Walter City*.

Tragédie

Le soir du 20 juin 1920, *Ingrid* et *Jennifer* partent se promener, comme à l'accoutumée, en compagnie de deux dobermans. Or, alors qu'elles ne rentrent jamais après onze heures, elles ne sont pas reparues à minuit ! Malgré un épais brouillard qui s'épaissit d'heure en heure, serviteurs et villageois partent à leur recherche, et c'est seulement au petit jour qu'elles sont retrouvées, dans une crique (crique D) accessible uniquement par bateau, au pied d'une falaise de 35 m de haut.

Malheureusement, la pauvre Ingrid est complètement broyée, avec les vêtements en lambeaux et du sang partout. Quant à Jennifer, dans un état second, elle n'a plus aucune réaction, ne reconnaît personne. Les deux dobermans sont là eux aussi, mais si on les approche, ils fuient, terrorisés, la queue et les oreilles basses.

On enterre les restes d'Ingrid deux jours plus tard. C'est à la même époque que l'on s'aperçoit que l'autel de la clairière a disparu.

Dans les mois qui suivent, John Phillip fait appel aux meilleurs psychologues connus pour soigner sa fille, car elle est restée aphasique. Mais rien n'y fait. Il faut constamment s'occuper d'elle, la laver, l'habiller, la faire manger, la mettre au lit... Sa seule et unique activité est la peinture, pour laquelle elle était très douée avant son accident.

En apprenant que son vieil ami, le professeur Larry Franck Fellow, est de retour d'Europe, John Phillip s'empresse de l'inviter, lui et ses amis, à passer les fêtes de fin d'année dans sa propriété de Walter City. John Phillip garde l'espoir que tous ses gens pourront déterminer ce qui s'est réellement passé dans la nuit du 20 juin.

Du côté de la famille Wentworth

Séduite, puis abandonnée, la mère d'Alexandra Ornsfeeld n'était pas mariée lorsqu'elle lui donna le jour ; la femme et le bébé furent chassés de Salem, à la fin du mois de février 1780. Elles trouvèrent refuge dans un bois des environs, où les recueillit une vieille femme qui vivait, solitaire, dans une cabane. Désespérée et affaiblie, la mère mourut peu après, et Alexandra fut élevée par la vieille femme, une sorcière qui adorait, en cachette, les *Grands Anciens*.

Elève particulièrement douée, Alexandra en savait autant à 15 ans que sa vieille préceptrice, et malgré ses avertissements elle décida de regagner la civilisation et de s'y faire une place. Avant son départ, Alexandra déroba une "chose" que la vieille n'avait jamais utilisée, une chose au pouvoir immense et particulièrement maléfique. Il s'agit des *"Révélation de Glaaki"* (voir règles du jeu p 60). Le Grand Ancien, Y'Golonnac, incite toute personne à lire ne serait-ce qu'une page de cet ouvrage impie... et cela suffit pour qu'il prenne possession du lecteur. Il fallut donc toute la volonté de la vieille femme pour ne pas lire l'ouvrage, mais elle ne se résolut jamais à le détruire.

Alexandra s'installe à Walter City en 1798, comme herboriste. Elle avait 18 ans.

Après qu'elle se soit décidée à lire les *Révélation de Glaaki*, Y'Golonnac lui apprend en songe qu'il préférerait ne pas la posséder à cause de son pouvoir. Il lui donna comme consigne de trouver un mari pour le posséder lui.

En 1800, Alexandra épouse Jeffrey Wentworth. Trois jours plus tard, soi-disant pour que leur union soit des plus sincères, elle persuade son mari qu'ils lisent ensemble les *Révélation de Glaaki*, ce qui permet à Y'Golonnac de prendre possession de Jeffrey (voir règles p 60).

Alexandra et Jeffrey/Y'Golonnac entreprennent alors de fonder une sorte de con-

grégation dont les membres seraient des sorcières, et le but de prendre possession de Walter City, puis de s'étendre de par le monde de manière à faire revivre les anciens cultes : *Azathoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Yog-Sothoth, Cthugha, Cthulhu, Astuk...*

Effectivement, la congrégation des *"Noires Infidèles"* ne cesse de faire des adeptes dans les années qui suivent. Les nouvelles adhésions sont célébrées de la manière suivante :

Y'Golonnac a installé, dans une clairière des environs, un autel de marbre noir de 4,50 m sur 2 m. Il est enfoncé de un mètre dans le sol et dépasse encore de 50 cm. Cet autel au pouvoir maléfique possède la propriété de trouver tout humain qui se dirigerait vers la clairière.

La future adhérente est accompagnée de son mari, consentant... ou drogué. Il est installé sur l'autel, allongé sur le dos. Entièrement nus et enduits de la tête aux pieds d'un onguent magique, l'homme et la femme s'adonnent alors à la joie de la copulation, pendant que Alexandra, et Y'Golonnac sous sa forme initiale, psalmodient des incantations. A la fin de l'acte, la femme sacrifie son mari par strangulation. Shub-Niggurath apparaît alors, et, de par ce sacrifice (le sang n'ayant pas coulé), elle fait don à la femme de ses pouvoirs de sorcière, et transforme son mari en goule. La femme peut à sa guise donner à son mari, qui lui est entièrement soumis, sa forme première ou la forme d'une goule. Cette cérémonie assure en outre à la femme qu'elle donnera naissance à une fille possédant potentiellement tous ses pouvoirs de sorcière ! Voir règles p 56 pour plus d'informations sur Shub-Niggurath, sorte de divinité perverse de la fertilité.

dans sa sombre dimension afin de ne pas affronter directement Nodens. *Les charmes tissés autour de l'autel deviennent alors inefficaces, et c'est pour cela que les villageois le découvriront.* Pour les sorcières survivantes, c'est la catastrophe : elles perdent pratiquement tous leurs pouvoirs tandis que leur maris, délivrés de la malédiction, retrouvent leur forme normale, la mort !

Sous l'aspect du vieux pêcheur Mc Leod, Nodens accuse Alexandra de sorcellerie. Tout va alors très vite : Alexandra est arrêtée, jugée, condamnée à être brûlée vive sur le port. Le seul lien qui jusqu'à présent permettait à son pauvre mari de rester en vie - mais avec sa personnalité totalement annihilée par 35 années de possession - est rompu : Jeffrey Wentworth meurt d'une "crise cardiaque" à l'instant où Alexandra rend son dernier souffle.

Phyllis Mary Jane Wentworth, chassée de Walter City, jure de se venger de toute la population ; elle fait ce serment sur ce qu'il y a de plus immonde la *Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux*, soit Shub-Niggurath elle-même ! D'ici là, il lui faut approfondir ses connaissances jusqu'à ce que les pouvoirs qui lui viennent de Y'Golonnac soient à leur apogée. Par chance, Phyllis a pu emporter les ouvrages qui lui viennent de sa mère, y compris les *Révélation de Glaaki*.

Phyllis s'installe à Boston et y reste 20 ans. Elle s'est vite aperçue qu'elle ne vieillit pas, qu'elle est immortelle ! Ses pouvoirs lui permettent de modifier à volonté sa morphologie extérieure, donc son âge apparent.

En 1856, elle choisit le lieu où elle peut à la fois s'établir en toute tranquillité, et continuer ses recherches : *Arkham* ! Ark-

ON RETROUVA LE CORPS DECHIQUETÉ D'INGRID DANS UNE CRIQUE DESERTE...

C'est ainsi que Phyllis Mary Jane Wentworth, fille d'une sorcière et d'un homme possédé par Y'Golonnac, voit le jour en 1815.

Cependant, alors que le jour semble proche où Alexandra et Y'Golonnac doivent devenir maître de Walter City, l'intervention d'un ennemi irréductible va renverser leurs plans.

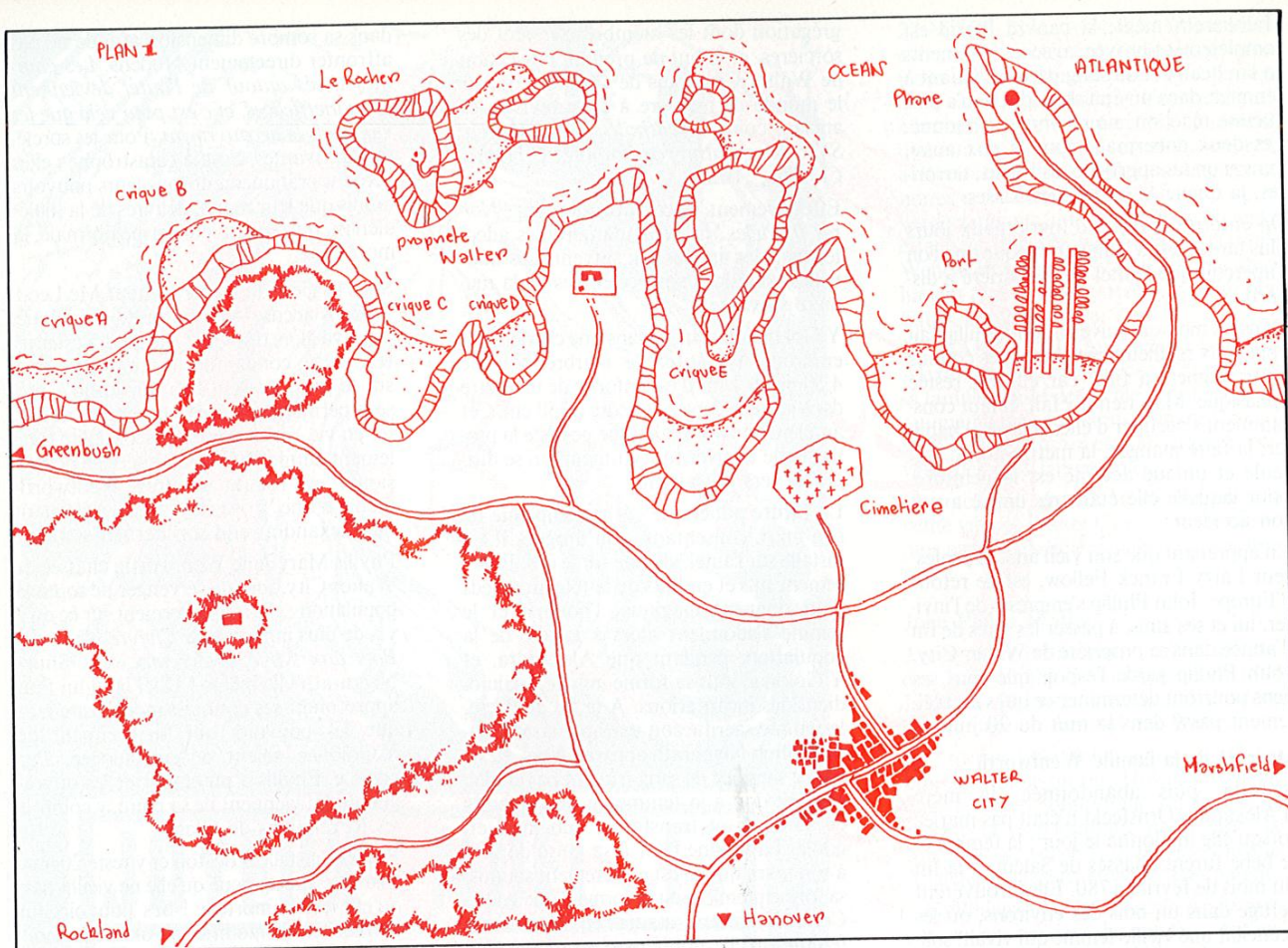
Le vieux Nodens, qui a un très ancien compte à régler avec Y'Golonnac, décide de s'occuper à sa manière de la congrégation des Noires Infidèles. Il envoie chaque nuit les *Maigres Bêtes de la Nuit* se saisir d'une ou plusieurs sorcières, où qu'elles se trouvent. Elles sont emmenées pour y mourir dans les lieux extra-dimensionnels les plus lugubres et les plus répugnants qui soient, tandis que leurs maris, sans protection, sont assassinés. Ils prennent en mourant une forme hybride goule-humain, ce qui explique l'état des cadavres.

Bien entendu, Alexandra tente de réagir, mais Y'Golonnac, ressentant ces événements comme un avertissement, retourne

ham, avec sa fabuleuse université, la Misaktonic, et en particulier sa bibliothèque.

Elle s'y installe sous le nom de Mary Wentworth, veuve de 35 ans. Elle y découvre quantité de renseignements, entre autres la formule de l'onguent utilisé durant la cérémonie d'initiation au cours de laquelle les maris sont transformés en goule. Elle ne tarde pas à calculer la date favorisant l'invocation de Shub-Niggurath : la nuit du 31 décembre 1920 au 1^{er} janvier 1921. D'ici là, il lui reste fort à faire : rechercher les descendantes des femmes devenues sorcières par l'entremise d'Alexandra, réveiller leur pouvoir, faire de leur mari une goule - si elles ne sont pas mariées, qu'elles se trouvent un mari ! Reprenant l'identité de Phyllis Mary Jane, elle épouse pour sa part, en 1897, Michel David, âgé de 25 ans. Phyllis se prétend âgée de 21 ans.

En 1901, elle met au monde Elizabeth, qui semble elle aussi posséder certains pouvoirs latents.



Aidée de la congrégation des Noires Infidèles enfin reformée, Phyllis achète des terrains à bâtir où elle fait construire, et des maisons délabrées qu'elle fait remettre en état. (Elle fait creuser par les maris soumis des galeries reliant toutes ces habitations à une grotte immense, où se fera l'invocation). Entre 1915 et le début de l'année 1920, 19 familles s'installent à Walter City !

La nuit du 20 juin

La congrégation des Noires Infidèles au grand complet, maris compris, commence son sabbat tôt dans la soirée. Il s'agit d'invoquer *l'Homme Noir*, le *Chaos Rampant*, *Nyarlahotep*, pour transporter l'autel de marbre noir dans la grotte. Nyarlahotep, aidé de quelques Shantaks, accompagné des sorcières et des goules, s'envole vers 22 h par-dessus le bois et la falaise. Malheureusement pour Jennifer et sa mère, c'est à la même heure qu'elles profitent de la belle soirée... Belle... jusqu'à ce qu'un brouillard nauséabond les enveloppe, précédant le passage d'êtres plus ou moins vivants. Parmi eux, une énorme monstruosité aux membres griffus à laquelle un long tentacule rouge-sang tient lieu de visage... Le vent prend de plus en plus d'intensité, au point que les deux femmes et les deux chiens sont emportés par la tornade ! Seul un Shantak s'aperçoit d'une présence, celle d'Ingrid, et avec une joie immonde il s'en occupe à sa manière. Puis, lorsque le groupe parvient au niveau de la crique et s'engouffre dans le tunnel menant à la grotte, les deux femmes et les deux chiens sont brutalement abandonnés sur le sable.

Phyllis et ses noires compagnes se rendent à la grotte chaque fois que la nuit est sans lune. Elles y prient et versent leur sang sur l'autel, afin que celui-ci soit tellement gorgé de leur pouvoir que lorsque Shub-Niggurath apparaîtra, elle leur soit soumise. Pour la cérémonie finale, un sacrifice humain est prévu, celui du dernier descendant masculin de la famille Walter, Howard, l'amoureux d'Elizabeth !

Malheureusement, malheureusement !

Nodens veut mettre un terme une fois pour toutes à ces agissements. Avec un certain sens de l'humour, il renouvelle la scène de la découverte du cadavre dans la crique, comme en 1836 ! Cette fois, sa couverture est celle du *vieux Smith*, un pêcheur qui semble-t-il habite depuis toujours le "Rocher".

Le scénario

Le docteur Larry Franck Fellow donne rendez-vous aux joueurs à Boston, pour leur expliquer de quoi il en retourne. Il leur raconte toute l'histoire de son vieil ami John Phillip, qui le prie d'essayer à son tour de guérir Jennifer. Les joueurs sont appelés quant à eux à découvrir ce qui s'est passé la nuit du 20 juin. Tous doivent se trouver à Walter City dans l'après-midi du lendemain, 24 décembre. *Prévoir que les conditions météorologiques peuvent devenir très rigoureuses.*

Vendredi 24 décembre

Temps nuageux, brouillard, petite pluie glaciale. Les joueurs sont accueillis à la

propriété Walter par John Phillip lui-même. Le docteur Fellow fait les présentations. John Phillip propose à ses visiteurs de découvrir leurs chambres et de s'y reposer un moment des fatigues du voyage. Puis il réunit tout le monde et raconte en détail ce qu'il sait des événements tragiques au cours desquels sa femme a perdu la vie et sa fille la raison.

Il parle aussi de la mystérieuse disparition de l'autel de la clairière. Si on l'interroge, il sait peu de choses sur cet autel : d'après ses souvenirs, il a été découvert dans les années 1830, à l'époque où une femme fut accusée de sorcellerie, de plusieurs assassinats et de disparitions. Le cas échéant, John Phillip acceptera l'aide des joueurs pour rechercher plus de renseignements dans les archives du juge de paix qui s'occupa de cette affaire, et qui était son arrière grand-père. Les recherches se feront le lendemain dans le grenier - *toutes les trois heures, tirer un jet de % de bibliothèque et le diviser par trois*. S'ils retrouvent les documents, ils connaîtront l'histoire d'Alexandra.

La clairière où était l'autel

Si les joueurs ont l'idée de visiter cette fameuse clairière (pas avant le lendemain, John Phillip ne les laisserait pas partir sur un coup de tête), ils devront abandonner leurs voitures ou leur chevaux pour traverser le bois. S'ils font moins de 20% sur un d100, ils auront la désagréable impression d'être observés. Ils découvriront le trou désignant l'emplacement de l'autel, mais un TOC ou "Suivre une piste" seront négatifs. Ils seront attaqués par six gou-

les cachées à la lisière du bois, lançant des pierres. Il s'agit des maris des sorcières qui ont 40% de chance de faire mouche, 1d6 de dommage par pierre. Les jets de pierre s'arrêteront soit lorsque les joueurs se mettront à l'abri durant au moins 10 mn, soit lorsqu'ils tireront avec des armes à feu. Ils retrouveront les voitures complètement saccagées - ou les chevaux éventrés.

Mais revenons à l'entretien avec John Phillip. Fellow ne tarde pas à lui demander s'il peut voir Jennifer. Tous les joueurs qui le désirent peuvent l'accompagner.

Une femme de chambre les introduit dans la chambre de la jeune fille. C'est une pièce assez spacieuse, aux volets clos, éclairée seulement par une bougie. Si quelqu'un pose la question, il apprendra que l'obscurité semble être devenue l'élément naturel de Jennifer. Une quantité impressionnante de tableaux est rangé par terre contre les mur, chacun étant recouvert par un tissu fin. Jennifer, debout derrière son chevalet, est en train de peindre l'esquisse d'une toile. Elle continue d'ailleurs en ignorant complètement l'arrivée des visiteurs. Elle ne répond pas à son nom. Si quelqu'un regarde l'œuvre, il verra une crique, vue d'une falaise, par temps hivernal. Si le(s) joueur(s) attende(nt) qu'elle ait fini, ils verront en outre quelqu'un d'allongé, un homme semble-t-il, dont la tête est séparée du corps. *Les joueurs pourront remarquer le lendemain seulement que Jennifer a représenté le temps qu'il FERA.*

Le docteur Fellow demande à Rose Edith, la femme de chambre personnelle de Jennifer, si la jeune fille peint souvent, ainsi, dans une quasi obscurité. Rose Edith acquiesce, et, montrant les rangées de tableaux, précise qu'ils ont tous été réalisés depuis l'accident. Ils sont recouverts pour ne pas être visibles, car ils sont particulièrement insupportables à regarder. Elle peut même montrer celui qui a été peint le matin : *il représente une vue d'avion de la propriété Walter, et, nettement visibles, les voitures que les joueurs ont utilisées pour venir. On voit sortir de la première voiture la première personne qui est effectivement sortie, quelques heures plus tard ! Il s'agit donc bien d'une vision du futur que Jennifer a eue dans la matinée ! S'il est interrogé, le père de Jennifer répond qu'il ne connaît pas le talent de précognition de sa fille, et que cela ne l'intéresse pas !*

Si aucun des joueurs n'a accompagné Fellow auprès de la jeune fille, il ira les retrouver et leur faire part de sa découverte.

Si les joueurs décident alors de regarder les autres tableaux, ils devront réussir un jet sous la santé mentale pour chaque tableau, ou perdre un point de santé mentale pour chaque jet raté.

Les tableaux

1 - Un couple nu s'unit sur une énorme pierre parallélépipédique - l'autel de marbre noir. Cette scène est en partie masquée par un brouillard immonde d'où sortent des tentacules dégoulinants...

2 - Une femme d'une cinquantaine d'années est attachée à un poteau sur un bûcher qui vient d'être allumé. Il se dégage de cette œuvre une horrible impression de souffrance.

3 - C'est un portrait d'une créature repoussante et abjecte, boursoufflé et incandescente, portant des traces de moisissure, aux yeux couleur de sang : il s'agit de Y'Golonac, possédant un individu, et en train de reprendre sa forme initiale.

4 - Une chose vaguement humanoïde, dépourvue de tête, nue et incandescente : dans les paumes de ses mains crochues et velues s'ouvrent des bouches humides et avides, bavantes et dégoulinantes. C'est la véritable forme de Y'Golonac.

5 - On revoit un couple nu sur l'autel, dans le même paysage estompé par la brume, mais cette fois la femme est en train d'étrangler l'homme.

6 - *La vue de ce tableau coûtera un point de SAN pour un jet réussi, et 1d4 s'il est raté.* Des choses repoussantes et grotesques, à l'épiderme suintant et huileux, aux cornes recourbées, aux ailes de chauve-souris, attaquent un être humanoïde à l'aspect mou et caoutchouteux, très velu, aux pieds munis de sabots, et portant à la place de mains des pattes griffues. Sa gueule est pourvue de canines redoutables... C'est une goule, inondée de sang...

Réveillon

Si les joueurs s'attardent trop dans la chambre de Jennifer, le maître d'hôtel ira les prévenir que l'heure du dîner approche.

En entrant dans la salle à manger, les joueurs remarquent qu'on est en train d'enlever un couvert : John Phillip les prie d'excuser son fils, invité chez les parents de son amie, les David. John Phillip réproche cette relation avec des gens d'un autre milieu, aussi cache-t-il mal son irritation.

Puis arrive Jennifer, accompagnée de Rose Edith qui la fera manger, et le repas débute dans une ambiance à peu près glaciale que les joueurs auront bien du mal à détendre. A 1 h 30, chacun sera couché. Peut-être les joueurs entendront-ils rentrer Howard, complètement saoul, vers les 4 h 30.

Samedi 25 décembre

A 10 h 45, le shériff Kenwood frappe bruyamment à la porte, car on vient juste de découvrir un cadavre près du port, dans la crique. Les joueurs peuvent alors se rappeler l'esquisse de Jennifer. S'ils accompagnent John Phillip, il leur faut : descendre la falaise à pied (réussir un grimper x 2 avec des malus si le temps est particulièrement mauvais), et la remonter ensuite. Réussir un jet sous la SAN en voyant le corps (réussi : 0, raté, -1d6) : la victime, le poissonnier du village, est dans le même état que les nombreux cadavres de l'année 1836. La mort semble remonter à la nuit dernière.





Si les joueurs ont l'idée de faire un "suivre une piste" ou un "trouver objet caché", ils ne trouveront aucune trace, comme si le cadavre était tombé du ciel ! Ils peuvent apprendre que la femme de la victime a disparu.

A l'heure du déjeuner, Howard se hâtera de finir avant tout le monde pour retrouver plus tôt sa bien aimée. Indifférent à tout ce qui l'entoure, il ne vit que pour l'instant où il sera auprès d'elle.

Il ne se passe rien de particulier pour les joueurs. Jennifer ne peint pas.

Par contre, Phyllis fait passer à toutes ses amies un message leur demandant de se tenir prêtes pour invoquer, quand elle le leur demandera, toutes les goules des environs, de manière à se débarrasser de Nodens qui visiblement fait encore des siennes. Aussi, si un des joueurs entre en relation avec une des sorcières du village, et s'il réussit un jet de psychologie, il remarquera combien elle est nerveuse et excitée, autant que son mari est calme...

Note : il est fort probable que les joueurs auront à un moment ou à un autre l'idée de rencontrer le vieux pêcheur, le vieux Smith/Nodens.

Le vieux Smith se montrera extrêmement sympathique, il plaisantera, offrira à boire (du rhum), à manger... Si les joueurs

s'attardent le soir, il leur offrira même de passer la nuit chez lui, surtout si le temps se gâte. Il répondra de manière évasive aux questions, et feindra n'en savoir que très peu au sujet des accidents récents, celui de juin comme ceux des jours actuels... Si les joueurs font un jet de psychologie réussi alors qu'ils parlent des récents meurtres, Nodens leur donnera l'impression d'en être amusé.

Si les joueurs décident de lui rendre visite à la fin de la journée du 26, voir plus bas.

Dimanche 26 décembre

Le dimanche, vers les sept heures, le shérif, dont la santé mentale se dégrade visiblement, vient annoncer non pas un, mais trois cadavres, tous dans le même état que le premier, trouvés en plein milieu du village. Les femmes des victimes ont disparu !... Si les joueurs interrogent Mme David, la femme du libraire, qui a fait la macabre découverte, et réussissent un jet de psychologie, ils la trouveront non pas terrifiée par ces événements, mais énervée et très en colère. En interrogeant des gens natifs du village, ils peuvent découvrir que toutes les personnes touchées jusqu'à présent appartiennent à des familles arrivées récemment, au plus il y a moins de cinq ans. Ils peuvent décider de faire une enquête sur les familles arrivées il y a au plus cinq ou six ans.

Vers dix heures, Jennifer commence un tableau, qu'elle finira vers 16 h. On y voit (jet sous la SAN comme pour les tableaux précédents) le fameux rocher où vit le vieux Smith, de nuit, sous un merveilleux clair de lune hivernal - c'est le temps qu'il fera la nuit de ce même jour, vers 22 h. Des formes humanoïdes noirâtres, pourvues de sabots, assaillent de toutes part ce rocher, grimpant les falaises, se dirigeant vers la seule habitation visible, celle du vieux Smith. De l'habitation elle-même émergent des bandes de brouillard phosphorescent et verdâtres, dont certaines prennent des formes aux allures plus ou moins vivantes, noires comme la nuit, pourvues d'ailes de chauve-souris.

Cependant, l'après-midi, vers cinq heures, les sorcières, commandées par Phyllis, se rendent à la grotte pour invoquer et contrôler toutes les goules afin de mener une attaque en règle contre Nodens. L'attaque aura lieu à 22 h (Le signe des Anciens est gravé sur toutes les ouvertures ou passages, interdisant l'entrée tant à Nodens qu'aux Maigres Bêtes de la Nuit).

Dans l'après-midi, Howard annonce à son père son intention d'épouser Elizabeth. Tous deux ont décidé de partir dans la soirée avec Phyllis rejoindre à Boston les autres membres de la famille pour y passer le réveillon du nouvel an. En fait, ce n'est qu'une excuse pour expliquer l'absence prochaine de Howard.

Vers 20 h, Howard se rend chez Elizabeth. Si un joueur l'a suivi, il remarquera que personne ne quitte la maison dont les volets sont clos. Les lumières ne tarderont pas à s'éteindre.

Toutes les familles des sorcières prennent leur passage secret pour séjourner en sécurité dans la grotte jusqu'à la grande cérémonie finale qui verra Shub-Niggurath apparaître et obéir à Phyllis. Toutes... sauf les retardataires qui subiront les attaques des Maigres Bêtes de la Nuit.

Visite au vieux Smith

Voici ce qui se passera si les joueurs lui rendent visite juste avant la nuit où il sera attaqué par les goules.

Si les joueurs lui semblent sympathiques, il fera presque tout pour qu'ils restent chez lui, bien à l'abri. Il prendra la précaution de fermer soigneusement tous les volets pour que les joueurs ne soient pas les témoins involontaires des prochains événements. Après un bon dîner qui se terminera vers 22 h, il leur offrira sa cham-

GOULES ET MAIGRES BETES DE LA NUIT
S'AFFRONTENT DANS UN COMBAT IMPITOYABLE...

bre pour la nuit. Il leur conseillera de ne rien tenter, quoi qu'il arrive, pour leur bien à tous ! Il les enfermera à double tour et avec enchantement. Les joueurs pourront alors entendre un meuble qu'on déplace dans la salle à manger, et les pas de Nodens descendre les marches. Vers 22 h, des volutes de fumée verdâtre, sorte de brume phosphorescente, se formeront à partir du plancher, traversant tout, eux y compris, pour atteindre et traverser les murs et le plafond... Les joueurs entendront alors le bruit de l'attaque des goules : hurlements, griffes raclant la pierre, bruits de combat lors de l'attaque des Maigres Bêtes de la Nuit... Les goules seront une à une torturées et assassinées avant d'être emmenées dans la sombre dimension des Maigres Bêtes de la Nuit.

Tout cela dure 20 mn. Jet sous la SAN : réussi : -1, raté -1d6. Si un joueur a essayé de voir en ouvrant les volets : jet réussi -1d6, raté -2d6.

Ils entendront alors le vieux Smith remonter les escaliers, remettre le meuble en place et leur ouvrir la porte. *"La tempête est terminée, vous pouvez maintenant dormir sur vos deux oreilles."*

Vers 6 h 30 le lendemain, le vieux Smith les réveillera, leur offrira le petit déjeuner et leur dira qu'il est temps de partir, il a à faire. Il se montrera très persuasif...

Lundi 27 décembre

Très ponctuel, le shérif Kenwood livre sa dernière moisson de cadavres, au nombre de 2, vers 8 h (les épouses ont bien entendu disparu). Le malheureux shérif est bien loin de la pleine forme. Hirsute et mal rasé,



agité de tremblements convulsifs, bégayant, il est visiblement affecté par les événements. Il ne sait laquelle des nouvelles est la plus grave : les derniers assassinats, ou les disparitions ; en effet, treize familles de Walter City se sont brusquement volatilisées - il ne compte pas, bien sûr, la famille David qui a annoncé son départ pour Boston.

Maintenant que les sorcières et leurs familles sont réfugiées dans la grotte, protégée par le signe des Anciens, Nodens n'interviendra pas personnellement, mais par l'intermédiaire des rêves que feront les joueurs si ceux-ci lui ont déjà rendu visite. Ces rêves les mèneront jusqu'à la grotte où ils auront la vision de ce qui se passera s'ils n'interviennent pas. Mais de jour, ils devront réussir un jet sous IDEE pour reconnaître le chemin.

Suivant l'(in)activité des joueurs, Jennifer peut aussi peindre un nouveau tableau où l'on voit le pauvre Howard, chevauché par Elizabeth et se transformant en goule. La scène se passe sur l'autel de marbre noir dans la grotte, avec en arrière-plan Phyllis, qui tient à deux mains un couteau sacrificiel. Ce tableau, baigné par la présence obscène du Shub-Niggurath (*Jet sous la SAN !*), est le prélude de ce qui se passera la nuit du 31 décembre.

Les jours suivants

C'est au MJ qu'il revient de meubler les journées du 28 au 31, en fonction de ce qui a déjà été fait, ou pas. Jennifer peut continuer à peindre...

Vendredi 31 décembre

En attendant l'heure fatidique, Howard, enchaîné au mur et drogué (drogue hypnotique), est enfermé dans un cachot utilisé normalement pour les goules.

C'est à Elizabeth que revient l'honneur de le sacrifier. Ce sacrifice sera agrémenté d'une variante destinée à obtenir de Shub-Niggurath le "petit travail" pour lequel elle a été invoquée, consistant à détruire Walter City et tous ses habitants : au lieu de tuer Howard selon la manière habituelle, elle devra lui trancher la tête avec le *cimetière de Barzai*, pendant qu'Alexandra prononcera les paroles d'invocation tirées du Nécronomicon. Alors, Celle qui est Noire apparaîtra devant tous, et ceux qui portent des cornes et qui hurlent jailliront par milliers de la terre. Alexandra brandira le talisman de Yhe qu'elle porte autour du cou, grâce auxquels ils s'inclineront devant sa puissance et celle de sa fille, et répondront à toutes leurs requêtes !

Arrivé à ce point, la seule manière de renvoyer Shub-Niggurath d'où elle vient est de prononcer les mots : *"Imas, Weg-haymko, Quahers, Xewefaram"*, et, lorsque la porte se refermera, il faudra faire le signe de Koth ! Donc seul un critique sur leur compétence du Mythe de Cthulhu pourrait permettre aux aventuriers de se souvenir d'une telle incantation... sauf s'ils possèdent déjà quelques connaissances concernant Shub-Niggurath.



Le cimetière de Barzai

Lorsqu'Alexandra et sa fille ne l'utilisent pas, il se trouve dans une cache secrète, dans la pièce où sont entreposés les livres d'Alexandra. Elles viennent le récupérer 1 h 30 avant le sacrifice (prévu à minuit). Seul un "Trouver Objet Caché/3" permet de visualiser cette cache secrète (dans le mur face à la porte), et pour l'ouvrir il faut réussir un jet sous "Mécanique", avec un malus de 40% si le joueur n'a pas d'outil-lage. Une arme à feu peut détruire le mécanisme, mais attention au bruit de la détonation.

Lorsqu'il n'est pas utilisé, le cimetière de Barzai est toujours enveloppé dans un voile de soie noire. Lorsqu'une personne autre que celle à qui il appartient ose le toucher, elle perd 10 + 1d10 points de pouvoir, définitivement, et le cimetière perd tous ses pouvoirs magiques (cf Nécronomicon).

Ce que pourront faire les aventuriers

S'ils fouillent les maisons abandonnées par les sorcières, ils peuvent, s'ils sont perspicaces, trouver dans une poubelle des draps déchirés en bandelettes, tachés de sang et sentant encore "la bête". Dans la salle de bain subsistent des traces de sang séché. *Les sorcières ont soigné leur mari après le combat.*

Les armoires sont pratiquement vides, quelques objets épars ça et là évoquant peut-être un départ précipité...

Les habitants disparus ont laissé sur place leur moyen de transport habituel (véhicule à cheval ou à moteur, barque...). Ils ne sont donc pas allés bien loin.

Les passages secrets peuvent être découverts.

La maison des David

Il sera très difficile d'y pénétrer de jour par effraction, car les David, par ailleurs très bien considérés par la population, ne font pas partie des disparus. La maison donne sur la place du village où il y a toujours beaucoup de monde. Par contre, de nuit, avec un minimum de discrétion...

Si les joueurs trouvent le passage secret partant d'une des chambres, ils découvriront deux pièces souterraines (voir plan 3). Un coffre situé dans la pièce ronde contient divers ouvrages, parmi lesquels "les révélations de Glaiki", et un plan de tous les souterrains, grotte et labyrinthe.

**SCENARIO
APPEL DE CTHULHU**

Dans l'intérêt du scénario, il serait préférable que les aventuriers atteignent les lieux de la cérémonie peu avant le sacrifice. Au MJ de se débrouiller sans toutefois être trop dirigiste.

Jennifer

Dans le courant de la journée, elle fait plusieurs esquisses : un portrait où l'on voit son frère, inconscient, sale, mal rasé et dépeigné. Sur un autre portrait, on peut le voir à nouveau, dans le même état, attaché par de lourdes chaînes à un mur de pierre, étendu sur un tas de paille. Puis Jennifer peint l'immense caverne où va avoir lieu le sacrifice. On y voit Howard, entièrement nu, enchaîné sur l'autel, avec au-dessus de lui une jeune fille dans une position équivoque, brandissant un sabre. A la tête de l'autel, une femme semble diriger la cérémonie, tandis que d'autres femmes et de repoussants humanoïdes dansent tout autour (Jet sous la SAN).

Si aucun des aventuriers ne réussit d'une manière ou d'une autre à neutraliser Alexandra ou sa fille, ceux qui ont survécu jusque-là ne trouveront plus rien que la mort.

John Phillip Walter

FOR: 14 CON: 16 TAI: 16 INT: 16
POU: 12 DEX: 12 EDU: 19 APP: 14
SAN: 60 IDEE: 80% CHANCE: 60%
CONNAIS: 95% PTS MAGIE: 12 PTS
VIE: 16 PTS SAN EFFECTIFS: 53

Bibliothèque 80% - Convaincre 70% - Parler français et hollandais 60% - Droit 80% - Monter à cheval 40% - Conduire automobile 40%.

Howard Walter

Passant le maximum de son temps avec Elizabeth, il ne sera pratiquement pas visible des joueurs...

FOR: 13 CON: 14 TAI: 15 INT: 14
POU: 16 DEX: 14 EDU: 18 APP: 15
SAN: 80 IDEE: 70% CHANCE: 80%
CONNAIS: 90% PTS MAGIE: 16 PTS
VIE: 15 PTS SAN EFFECTIFS: 80

Bibliothèque 40% - Conduire automobile 60% - Monter à cheval 70% - Parler français 40%.

Jennifer Walter

FOR: 10 CON: 12 TAI: 13 INT: 15
POU: 18 DEX: 17 EDU: 17 APP: 16
SAN: 90 IDEE: 75% CHANCE: 90%
CONNAIS: 85% PTS MAGIE: 18 PTS
VIE: 13 PTS SAN EFFECTIFS: 33

Mythe de Cthulhu 21% - Dessiner 90% - Peindre 85% - Précognition 100%
Ce talent de précognition, totalement indépendant de sa volonté, se manifeste n'importe quand. Il se traduit par des peintures représentant des événements soit passés, soit futurs. Elle est atteinte d'Amnésie et de Stupeur (règles p 29).

Docteur Larry Franck Fellow

Il ne suivra pas les joueurs et restera auprès de Jennifer pendant tout le séjour.

FOR: 13 CON: 14 TAI: 16 INT: 17
POU: 16 DEX: 16 EDU: 20 APP: 14
SAN: 80 IDEE: 85% CHANCE: 80%
CONNAIS: 100% PTS MAGIE: 16
PTS VIE: 15 PTS SAN EFFECTIFS: 71

Bibliothèque 40% - Conduire automobile 40% - Diagnostiquer maladies 80% - Occultisme 40% - Pharmacologie 70% - Psychanalyse 70% - Psychologie 70% - Soigner empoisonnement 30% - Soigner maladie 70% - Zoologie 30%.

Phyllis David (rousse)

FOR: 15 CON: 21 TAI: 13 INT: 20
POU: 20 DEX: 16 EDU: 22 APP: 17
SAN: 100 IDEE: 100% CHANCE: 100%
CONNAIS: 140% PTS MAGIE: 20
PTS VIE: 17 PTS SAN EFFECTIFS: 0

Astronomie 80% - Bibliothèque 90% - Discrétion 70% - Ecouter 60% - Esquiver 60% - Linguistique 70% - Lire/Ecrire français, latin, grec 70% - Mythe de Cthulhu 85% - Occultisme 75% - Pharmacologie 50% - TOC 60% - Premiers soins 50% - Psychologie 60% - Baratin 80% - Convaincre 60% - Botanique 80% - Modifier sa morphologie 100%.

Sorts connus :

- 1 - Invoquer un sombre rejeton de Shub-Niggurath
- 2 - Contrôler un sombre rejeton de Shub-Niggurath.
- 3 - Contacter une goule.
- 4 - Transformer un homme en goule.
- 5 - Appeler Shub-Niggurath et le contrôler.
- 6 - Appeler Azathoth.
- 7 - Appeler Yog-Sothoth.
- 8 - Contacter Nyarlathotep.
- 9 - Contacter Y'Golonac.
- 10 - Flétrissement.
- 11 - Signe de Voor.
- 12 - Signe des Anciens.
- 13 - Enchanter un objet (en l'occurrence l'autel de marbre noir).

Ne pas oublier qu'elle est tout de même fille de Y'Golonac, d'où ses super-caractéristiques.

Elizabeth David (rousse)

FOR: 12 CON: 18 TAI: 14 INT: 17
POU: 17 DEX: 15 EDU: 19 APP: 18
SAN: 85 IDEE: 85% CHANCE: 85%
CONNAIS: 95% PTS MAGIE: 17 PTS
VIE: 16 PTS SAN EFFECTIFS: 10

Baratin 60% - Jouer la comédie 80% - Convaincre 50% - Monter à cheval 70% - Discrétion 70% - Ecouter 40% - Se cacher 60% - TOC 40% - Tirer au revolver petit calibre 40% - Mythe de Cthulhu 70% - Occultisme 50%.

Sort connu : flétrissement.

Goules

FOR: 20 CON: 15 TAI: 16 INT: 13
POU: 10 DEX: 12 PTS VIE: 16

Griffes 30% 1d6 + 1d4
Morsure 30% 1d6 + 1d4 (+ harcèlement)
Aucun sort !

Voir aussi les règles p 43

Les autres sorcières (19 au total)

FOR: 12 CON: 14 TAI: 13 INT: 15
POU: 15 DEX: 15 EDU: 16 APP: 15
SAN: 75 IDEE: 75% CHANCE: 75%
CONNAIS: 80% PTS MAGIE: 15 PTS
VIE: 14 PTS SAN EFFECTIFS: 0

Astronomie 50% - Baratin 20% - Discrétion 50% - Ecouter 40% - Mythe de Cthulhu 60% - Occultisme 60% - Se cacher 60%.

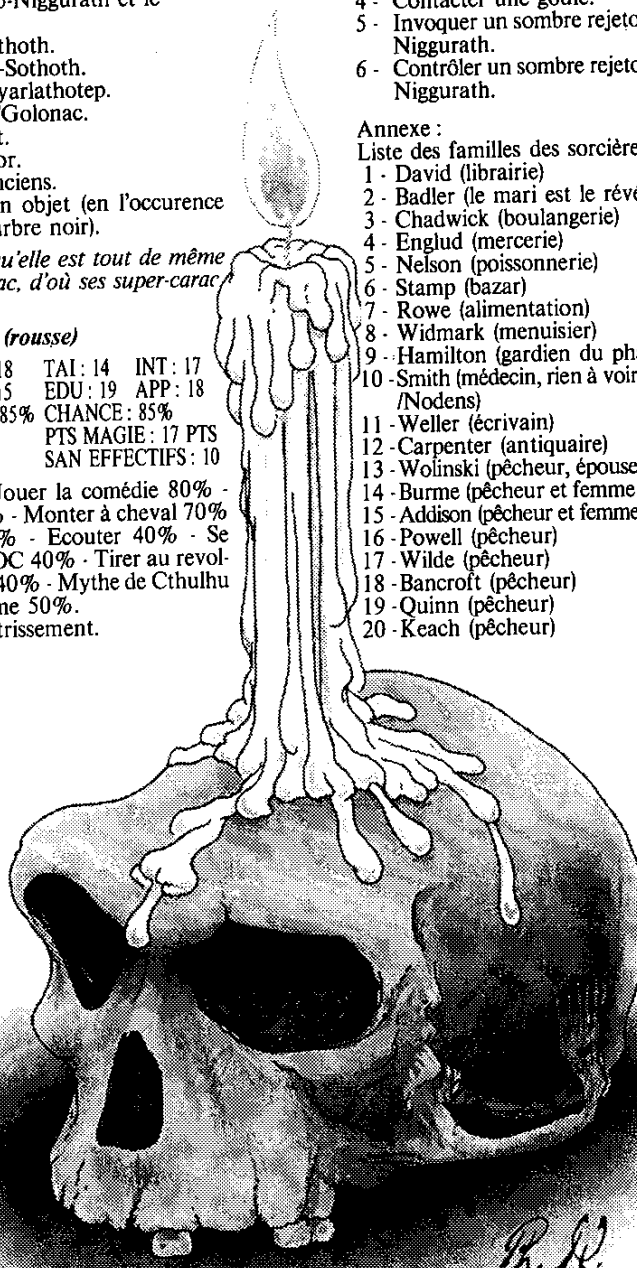
Sorts connus :

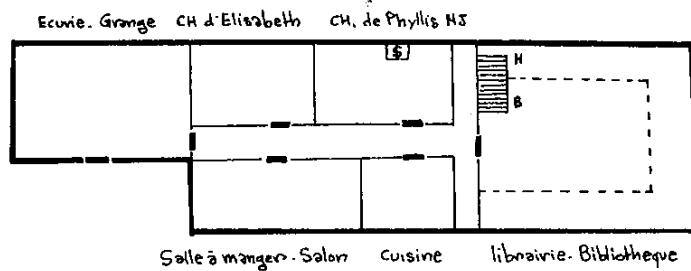
- 1 - Flétrissement.
- 2 - Signe de Voor.
- 3 - Signe des Anciens.
- 4 - Contacter une goule.
- 5 - Invoquer un sombre rejeton de Shub-Niggurath.
- 6 - Contrôler un sombre rejeton de Shub-Niggurath.

Annexe :

Liste des familles des sorcières :

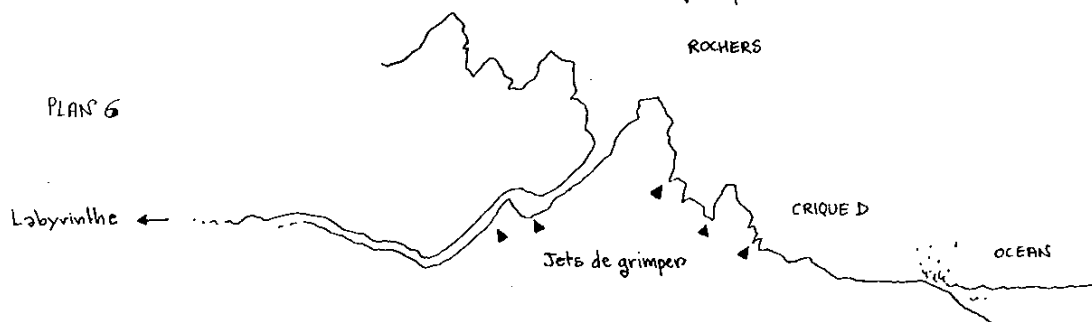
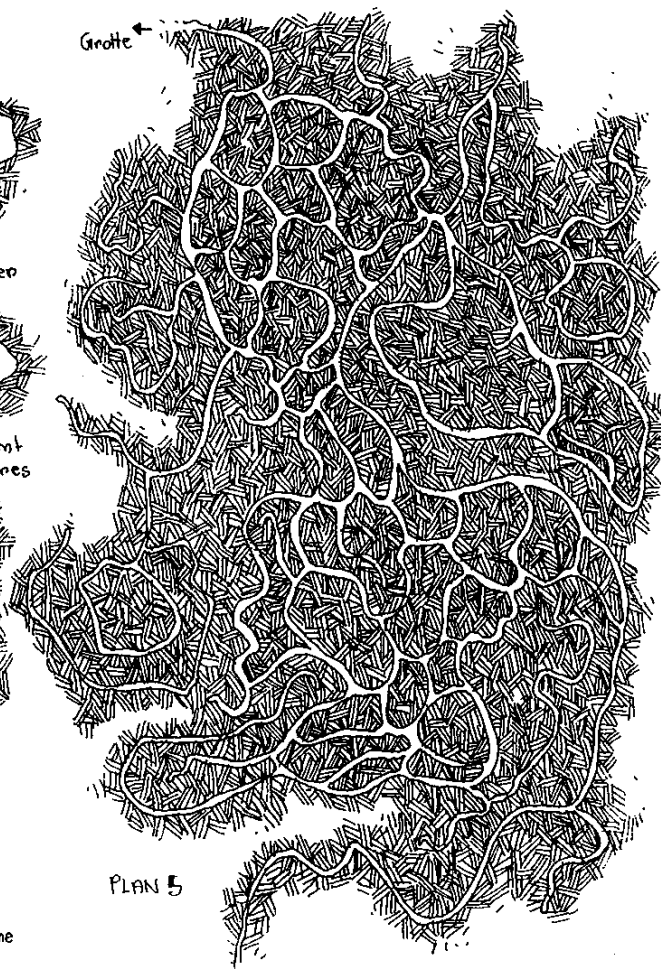
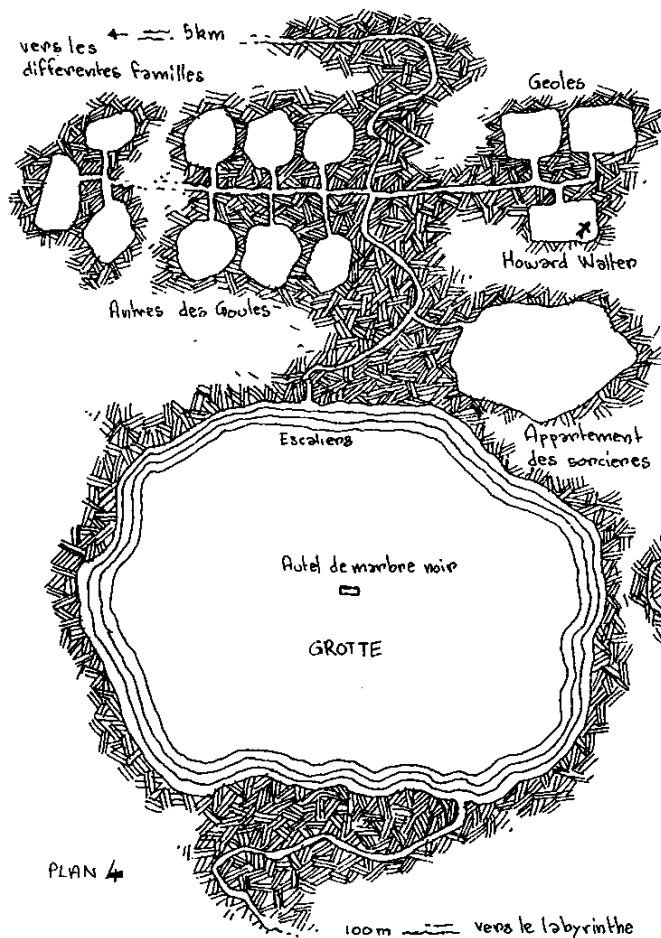
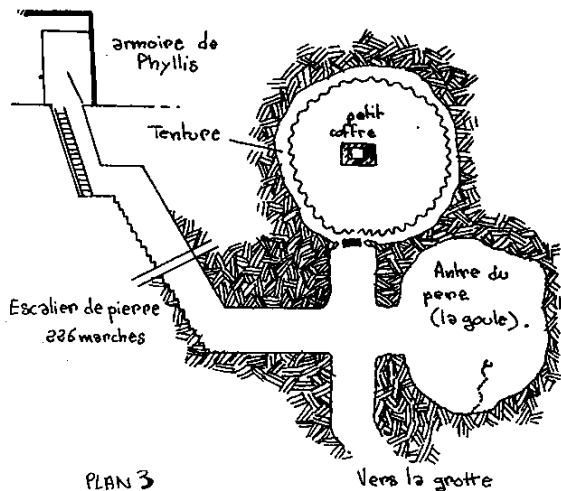
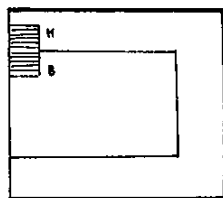
- 1 - David (librairie)
- 2 - Badler (le mari est le révérent)
- 3 - Chadwick (boulangerie)
- 4 - Englund (mercerie)
- 5 - Nelson (poissonnerie)
- 6 - Stamp (bazar)
- 7 - Rowe (alimentation)
- 8 - Widmark (menuisier)
- 9 - Hamilton (gardien du phare)
- 10 - Smith (médecin, rien à voir avec Smith /Nodens)
- 11 - Weller (écrivain)
- 12 - Carpenter (antiquaire)
- 13 - Wolinski (pêcheur, épouse couturière)
- 14 - Burne (pêcheur et femme de ménage)
- 15 - Addison (pêcheur et femme de ménage)
- 16 - Powell (pêcheur)
- 17 - Wilde (pêcheur)
- 18 - Bancroft (pêcheur)
- 19 - Quinn (pêcheur)
- 20 - Keach (pêcheur)





LIBRAIRIE DES DAVID

PLAN 2



NOUVELLE
INÉDITE

LA DERNIERE CHANCE

Derhelm le chroniqueur

Elle est belle. Cela fait maintenant plus de deux heures que nous sommes assis l'un en face de l'autre. D'ici demain, je l'aurai tuée. Assassin je suis, assassin je resterai. Mes quatre précédentes missions s'étant soldées par des échecs, c'est ma dernière chance : je dois la tuer, ou je serai exclu physiquement de la Guilde.

On me l'avait montrée sur la place du marché : *"C'est une étrangère, c'est elle que tu dois tuer."* J'étais surpris. D'habitude c'étaient des prétentieux, des ambitieux, des mégalomanes de tous acabits que l'on nous chargeait de tuer. Là, on me demandait de tuer la grâce, l'innocence, la pureté, la vertu même, au travers de cette pauvre étrangère perdue dans ce monde trop cruel. J'essaierai de lui rendre la mort la plus douce possible.

Je l'ai abordée. Nous avons passé l'après-midi ensemble. Puis je lui ai proposé de loger à l'excellente auberge de la Lamproie d'Or. Elle m'a pris le bras en acquiesçant, me regardant comme un ami de toujours.

Je reconnais que je me sentais assez mal, mais que faire ? Elle m'expliquait les raisons de son séjour dans la ville, mais je ne l'écoutais pas. Je plongeais dans ses yeux verts. Je caressais ses courbes du regard. J'étais fasciné par la danse ondoiyante de sa magnifique chevelure sombre.

Comme un automate, je l'emmenai à

l'auberge. Et voilà, nous sommes assis face à face, tels deux tourtereaux. Ou ne serait-ce pas plutôt, tel un prédateur jouant avec sa proie. Le prédateur joue pour sa survie, je n'en fais pas moins. Le repas fini, il faut que je pense à la tuer.

Je lui propose de monter nous coucher. Elle accepte. Arrivés dans le couloir, nos mains se rejoignent et se caressent.

Nous sommes devant sa chambre. Elle se retourne. A nouveau, je suis subjugué par son visage, ses yeux, sa peau, sa bouche. Nous nous enlaçons, nos lèvres se touchent. Je sens deux gouttes brûlantes glisser de sa peau sur la mienne. Elle se reprend. Rentre dans sa chambre. Sans un mot. Referme la porte.

Elle m'a tué. Je suis là, figé dans le couloir. J'ai succombé au charme de cette succube, je suis pétrifié par cette nouvelle Gorgone. Je rentre dans ma chambre. Les lattes du plancher craquent sous mes pas, et plus je m'éloigne plus je sens mon cœur se déchirer. Je ne la tuerai pas, je ne le pourrai pas, il faut que je la sauve.

Assis dans ma chambre, je reprends peu à peu mes esprits. Je dois la tuer. Si je ne le fais pas, quelqu'un d'autre le fera. Et on me tuera moi aussi. On n'échappe pas à la Guilde. A quoi cela servirait-il de s'enfuir avec elle pour être écorché vif une heure après par les trop efficaces bourreaux de la Guilde ?

Non, je peux lui donner une mort douce, maintenant, dans son sommeil. Je souffrirai plus qu'elle. Et je veillerai à ce qu'elle ait un bel enterrement.

Déjà je sors mes vêtements sombres ; je remplace mes bottes par des chaussures souples et silencieuses. Une fois arnaqué, je donne un dernier coup de pierre à aiguiser au fil de mon poignard. Un coup sec entre l'axis et l'atlas, elle ne sentira qu'un petit craquement et ce sera fini.

Je mouche la lumière de ma lampe à huile et me glisse dans le couloir. Tout est sombre et silencieux. Je fouille les ombres du regard. J'avance vers sa chambre. Attention à ne pas faire craquer les lattes. J'approche, dans la pénombre, silencieux comme la mort. A quoi rêve-t-elle ? Je pose la main sur la poignée de la porte. Une vague de sueur s'écoule le long de mon front. Je sens ma main trembler. Cette tension nerveuse est insupportable. Pourrai-je la tuer ?

Soudain, un craquement se fait entendre derrière moi. Je me retourne vivement. Un éclair d'acier fend silencieusement les ombres. Ma tête va rouler dans le couloir. Ma bien-aimée est là, toute de sombre vêtue. Le katana tout luisant de mon sang, elle regarde ma tête et dit : *"Pardonne-moi... C'est la Guilde... C'était ma dernière chance."*



TEMPS LIBRE

**NOTRE
MEILLEURE
PUBLICITE,
CE SONT NOS
CLIENTS
QUI LA FONT.**

WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES



Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

JEU AVEC FIGURINES

GAULOIS ET ROMAINS

ALAIN BERARD

Nous allons maintenant étudier un exemple de bataille qui permettra de faire la synthèse des articles précédents.

Je l'ai tiré du fascicule édité par la Fédération Française de Jeu d'Histoire (j'en profite pour remercier Laurent, Alain et Pilou) car, outre le fait que la bataille est clairement décrite, je suis sûr de ne pas pouvoir faire aussi bien (feignant et modeste !).

Il s'agit d'une rencontre entre les légions de César, parties à la conquête de la Gaule et une alliance de tribus gauloises bien décidées à l'en empêcher.

LES ARMEES

L'armée romaine, dans un ordre irréprochable, se tient en ligne de bataille, attendant le signal du Consul. Elle se compose de :

Le Consul et sa garde de cavaliers lourds, troupe d'élite surentraînée, armée du javelot et du bouclier (appelés HC, Régulier A, javelot, bouclier) de 80 hommes (soit 4 figurines).

La légion, commandée par le Tribun et sa garde de cavaliers lourds identiques aux précédents (80 hommes aussi), qui comporte 11 unités :

- 9 cohortes de légionnaires, fantassins lourds en formation "bouclier contre bouclier" (ordre serré), d'entraînement régulier, et armés du pilum et du bouclier (dits HI, Régulier C, pilum, bouclier) ; chacune d'elles regroupe 160 hommes (soit 8 figurines). *Unité 1 à 9.*
- une cohorte de vétérans, légionnaires d'élite armés du pilum et du bouclier (320 hommes, soit 16 figurines, HI, Régulier B, pilum, bouclier). *Unité 10.*
- Une cohorte de prétoriens, troupe de garde de l'armée, composée de fantassins lourds armés du pilum et du bouclier (240 hommes soit 12 figurines, HI, Régulier A, pilum, bouclier). *Unité 11.*

Les auxiliaires

- Les frondeurs des Iles Baléares, sans

armure, en ordre dispersé (utile pour la manœuvre et le mouvement) équipés de frondes et de boucliers (240 hommes soit 12 figurines, LI, Irrégulier C, fronde, bouclier). *Unité 12.*

- Les archers Crétois : fantassins sans protection, en ordre dispersé mais ayant subi un entraînement régulier, ils sont armés de l'arc et du bouclier (240 hommes soit 12 figurines, LI, Régulier C, arc, bouclier). *Unité 13.*

- L'infanterie des Germains, barbares torsos nus en ordre dispersé, armés du javelot et du bouclier (240 hommes, 12 figurines, LI, Irrégulier C, javelot, bouclier). *Unité 14.*

- La cavalerie germanique : cavaliers d'élite fanatiques et sans armure qui se servent du javelot et du bouclier (200 hommes, 10 figurines, Irrégulier A, javelot, bouclier). *Unité 15.*

- La cavalerie Gauloise : là encore, une unité de fort moral, sans armure et utilisant le javelot et le bouclier (200 hommes, 10 figurines, MC, Irrégulier B, javelot, bouclier). *Unité 16.*

Face à cette armée de métier, dont l'entraînement et la faculté de manœuvre sont très poussés, on aperçoit les troupes gauloises dont la force est basée sur la valeur individuelle de chaque guerrier. Leurs unités sont moins nombreuses et moins bien organisées mais plus importantes que celles des Romains. On y trouve :

Le chef et sa garde composée de nobles, cavaliers lourds d'élite armés de javelots et de boucliers (120 hommes, 6 figurines, HC, Irrégulier B, javelot, bouclier). *Unité ♦.*

Une unité de guerriers presque fanatiques sans armure et en ordre lâche (plus rapide mais moins dense que l'ordre serré des légionnaires) ; ils sont armés du javelot et du bouclier (400 hommes, 20 figurines, LMI, Irrégulier B, javelot, bouclier). *Unité A.*

Deux unités de guerriers gaulois en ordre lâche, sans armure, utilisant javelot et bouclier (600 hommes, 30 figurines, LMI, Irrégulier C, javelot, bouclier). *Unités B et C.*

Deux unités de guerriers en ordre lâche, sans armure, utilisant aussi javelot et bouclier (800 hommes, 40 figurines, LMI, Irrégulier C, javelot, bouclier). *Unités D et E.*

Deux unités de jeunes guerriers en ordre dispersé sans armure mais avec bouclier, armés du javelot. (320 hommes, 16 figurines, LI, Irrégulier C, javelot, bouclier). *Unités F et G.*

Une unité d'archers en ordre dispersé et sans armure, dont le seul armement est l'arc (400 hommes, 20 figurines, LI Irrégulier C, arc). *Unité H.*

Une unité de cavaliers fanatiques sans protection autre que leur moral et leur bouclier (200 hommes, 10 figurines, MC, Irrégulier A, javelot, bouclier). *Unité I.*

Une unité de cavalerie d'élite avec armure maniant le javelot et se protégeant avec un bouclier (200 hommes, 10 figurines, HC, Irrégulier B, javelot, bouclier). *Unité J.*

Une autre unité de cavalerie d'élite mais sans armure, disposant du même armement (200 hommes, 10 figurines, MC, Irrégulier B, javelot, bouclier). *Unité K.*

LE TERRAIN

Il se compose :

- **de collines douces (A) et (B)** : elles procurent un meilleur moral aux troupes occupant leur sommet, puisque ces dernières dominent alors toutes les troupes adverses, et un avantage tactique évident : les charges ont une efficacité plus grande lorsqu'elles sont faites en dévalant les pentes.

- **de forêts (C), (E), (F), (G)** : qui ralentissent toutes les troupes et causent même le désordre des troupes en formation serrée et de la cavalerie. Elles servent aussi à limiter les résultats des tirs adverses.

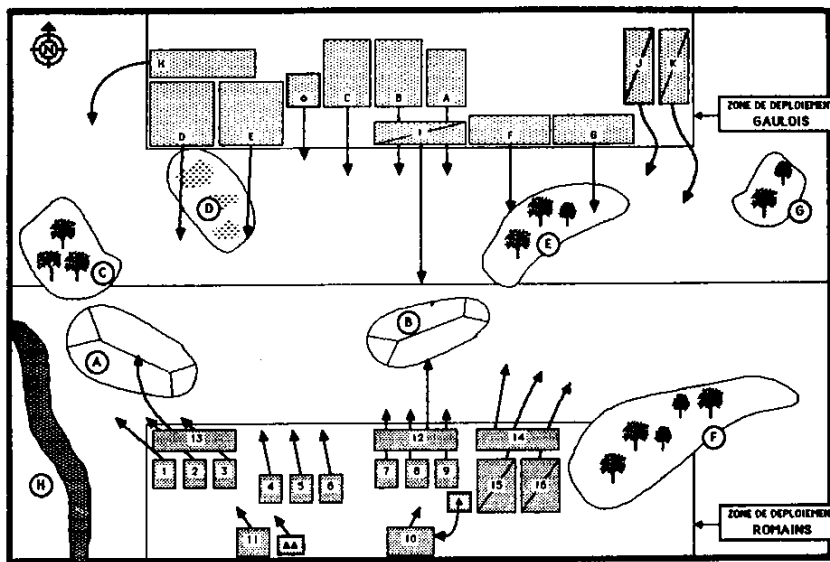
- **d'une zone de broussaille (D)**, qui pénalise et ralentit l'infanterie en ordre serré et la cavalerie, et dans laquelle des LI peuvent se cacher s'ils ne bougent pas.

- **d'une rivière (H)**, qui ne peut être traversée par aucune troupe.

Le plan du Consul Romain

Le Consul commande directement l'aile gauche de son armée et prévoit d'envoyer une partie de ses cohortes 1, 2 et 3, sur la colline (A) et d'y attendre l'avance gauloise, protégeant son flanc avec les archers Crétois qui devront prendre place dans la forêt (C). L'espace entre les collines (A) et (B) est occupé par les cohortes 4, 5, et 6 qui serviront de buttoir. L'élite de l'armée reste en retrait, les prétoriens 11 et les vétérans 10 ne devant servir qu'en réserve.

Le Tribun, quant à lui, commandera l'aile droite et fermera le verrou en contrôlant la colline (B) avec trois cohortes, 7, 8 et 9, et les frondeurs des Baléares 12. Son propre flanc est protégé par les Germains, 14 et 15, et les Gaulois 16. Le but de la manœuvre est d'attendre



- (A) (B) : Collines
 (C) (E) (F) (G) : Forêts
 (D) : Broussaille
 (H) : Rivière
- ▲▲ : Consul + garde de cavaliers lourds (80 HC)
 ▲ : Tribun + garde de cavaliers lourds (80 HC)
 1 à 9 : Cohortes (160 HI)
 10 : Cohorte de vétérans (320 HI)
 11 : Cohorte de gardes prétoriens (240 HI)
 12 : Frondeurs des Baléares (240 LI)
 13 : Archers Crétois (240 LI)
 14 : Infanterie des Germains (240 LI)
 15 : Cavalerie légère Germane (200 MC)
 16 : Cavalerie légère Gauloise (200 MC)
 ♦ : Chef Gaulois + garde de cavaliers lourds (120 HC)
- A : Guerriers fanatiques (400 LM)
 B & C : Guerriers Gaulois (800 LMI)
 D & E : Guerriers Gaulois (800 LMI)
 F & G : Guerriers Gaulois (320 LI)
 H : Archers Gaulois (400 LI)
 I : Cavaliers fanatiques (200 MC)
 J : Cavalerie lourde d'élite (200 HC)
 K : Cavalerie légère d'élite (200 MC)

les Gaulois sur les hauteurs, puis de les prendre en étau.

Le plan du chef gaulois

Son plan est beaucoup plus agressif : il prévoit une attaque à outrance, par l'Est, avec l'ensemble de sa cavalerie J et K, appuyée de l'infanterie légère F et G qui devra traverser la forêt (E). Au centre, il sait que si les légionnaires prennent la colline (B), il sera impossible de les en déloger. Aussi donne-t-il l'ordre à la cavalerie fanatique, I, de prendre les Romains de vitesse et d'occuper la colline à tout prix ; le soutien de l'infanterie A, B et C - moins rapide - devant arriver au plus vite. Sur l'aile ouest, il est beaucoup plus prudent : il espère attirer les Romains dans la broussaille (D) où ses troupes pourraient combattre à pleine efficacité alors que les fantassins romains, plus compacts, y seraient gênés et désorganisés. Il donne des ordres en conséquence et interdit à ses troupes D, E et H d'avancer trop vite.

La bataille

L'engagement

Soudain, les aigles de l'armée romaine donnent le signal de la marche, et, répondant à ses signaux, les cors et carnyx de la tribu Gauloise sonnent avec un bruit effrayant.

Tour 1

L'armée gauloise se rue à l'attaque alors que, très calmement, le Consul manœuvre ses troupes. Le Tribun, responsable de l'aile Est, remarque qu'il fait face à de très nombreuses troupes adverses. Il va donc donner l'ordre à la cohorte 10 des vétérans d'aller soutenir l'aile droite.

Tour 2

A la vue des cavaliers gaulois alliés aux Romains, le chef de l'unité K de cavalerie gauloise ne peut retenir ses hommes qui partent à l'assaut des traîtres.

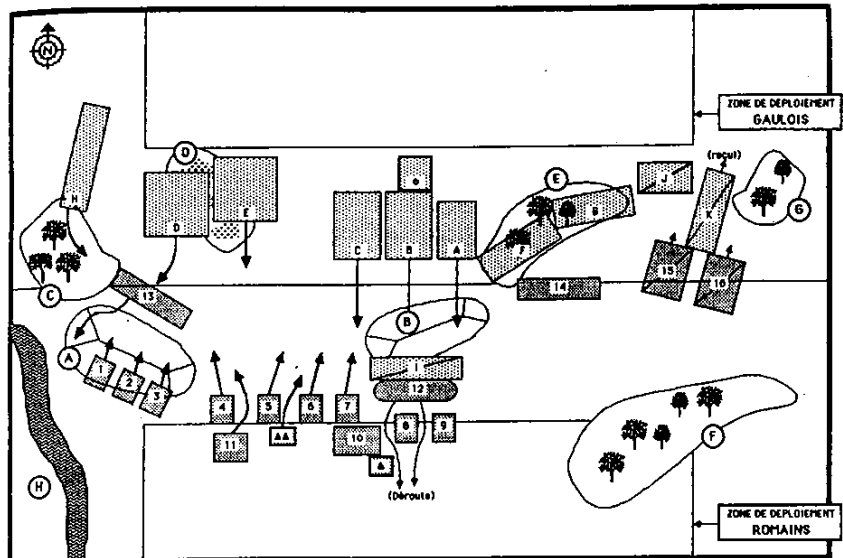
Face à cette charge impétueuse, les unités d'auxiliaires Germains et Gaulois contre-chargent. De même, sur le front central, l'unité gauloise de cavalerie, I, charge impétueusement l'unité auxiliaire de frondeurs des Baléares, 12, dès qu'elle les aperçoit en franchissant les hauteurs de la colline (B). Les frondeurs, surpris par la charge des cavaliers, tentent d'esquiver en se repliant vers l'arrière. Ils sont malheureusement trop lents et le combat qui s'engage n'est qu'un massacre de frondeurs.

Tout autre est le combat se situant entre les forêts (E) et (F) : les cavaliers "romains", supérieurs en nombre, repoussent de justesse les Gaulois qui reculent de quelques pas.

Le Consul, voyant que l'effort gaulois porte sur la colline (B) (contrairement à ses prévisions), décide de changer les ordres des cohortes 5 et 6 : il les envoie en soutien aux côtés des troupes du Tribun. Les autres troupes continuent suivant leurs ordres initiaux, et les deux armées se rapprochent dangereusement...

Tour 3

Pendant ce temps, on voit se préciser les différentes stratégies. A l'Est, la cavalerie gauloise K recule sous le nombre et est désorganisée, mais d'autres cavaliers,



J, pourront bientôt les aider. Le combat continue donc, pour l'instant en défaveur des Gaulois. Dans la forêt (E), les unités légères gauloises F et G ont pris place et lancent leurs javelots sur les Germains 14 qui ripostent ; mais les guerriers gaulois ont l'avantage et du nombre, et du couvert de la forêt.

Au centre, la bataille est plus nettement engagée : les cavaliers gaulois, I, en poursuivant la déroute des frondeurs, tombent sur les cohortes 8, 9 et 10. Le combat du centre devient donc une grande mêlée où 200 cavaliers gaulois (10 figurines), fatigués mais encore impétueux, se mesurent à trois cohortes (32 figurines). Les pertes sont importantes de chaque côté, mais les Gaulois perdent plus d'un quart de leur effectif et rompent donc la mêlée pour se remettre en ordre à côté de l'unité C ; ils laissent ainsi la place à l'infanterie gauloise qui arrive enfin.

Le Tribun, quant à lui, va rejoindre les frondeurs pour les réorganiser : ceux-ci seront de nouveau aptes à retourner au combat, même si leur déroute laisse des traces (malus moral).

A l'Est, les guerriers gaulois, voyant les archers Crétois isolés (les cohortes 1, 2 et 3 sont encore derrière la colline (A)), décident malgré leurs ordres de les attaquer ; plus rapides, les archers peuvent néanmoins éviter la charge sans difficulté et vont se reformer à gauche de la colline (B).

Tour 4

Le succès de l'attaque gauloise se confirme sur l'aile droite de l'armée romaine. A l'est, les cavaliers gaulois, K, rompus en mêlée, laissent la place aux cavaliers lourds J. Les Germains, poursuivant leurs premiers adversaires sont pris de flanc, et, ne pouvant se défendre correctement, ils sont mis en déroute.

Dans la forêt (E), les unités légères gauloises qui sont encouragées par le succès de la cavalerie lourde, chargent l'infanterie germanique, qui doit reculer sous le nombre.

De la colline (B), l'infanterie gauloise charge les cohortes. L'unité de guerriers fanatiques A parvient à repousser la cohorte 9, mais les unités B et C se heurtent aux cohortes 7, 8 et 10. L'attaque gauloise est presque complètement bloquée, devant la compacité et la bonne organisation de la ligne formée par les légionnaires (manœuvrabilité des unités régulières). Les Romains profitent même de leur nombre d'unités supérieur pour conserver deux cohortes en dehors de tout engagement en mêlée. A l'Ouest, la situation semble plus favorable au

Consul : il contre-attaque l'unité de guerriers gaulois D en faisant charger les cohortes 1 et 2, et repousse violemment ses adversaires, aidé en cela par l'avantage donné par la colline et le fait que l'unité gauloise a raté sa charge au tour précédent et se trouve donc en désordre.

Tour 5

La journée est déjà très avancée et les dernières troupes fraîches entrent en action. A l'Ouest, la cohorte 3 charge les Gaulois D de flanc tandis que les 4 et 11 chargent ensemble l'unité E. Le Consul lui-même conduit l'attaque des prétoriens 11 : prenant leurs ennemis de flanc, ils ne leur laissent aucune chance. Ces derniers rompent en effet sous le choc et déroulent immédiatement. Presque toute l'aile Ouest gauloise est donc rompue et déroute ; ce que voyant, les archers H, bien qu'à l'abri des flèches Crétoises, décident d'en faire autant (test de moral à la vue d'amis en déroute).

L'unité de cavalerie gauloise 1, déjà fortement éprouvée par ses combats et tentant de se réorganiser en arrière (test pour "rallier"), se voit attaquée de dos par la cohorte 5 ; sous le choc du pilum des légionnaires, elle déroute...

Même le Chef Gaulois entre alors dans la mêlée, puisque pour couvrir la déroute de la cavalerie 1, il décide de charger la cohorte 5 avec sa garde ; la cohorte est prise de flanc par l'élite de la cavalerie gauloise et déroute à son tour immédiatement.

Au centre, la mêlée devient générale, laissant apparaître un avantage à l'Est pour les Gaulois où la cohorte 9 déroute

suite à son second recul consécutif, et un avantage à l'Ouest pour les Romains où l'unité C recule suite à l'attaque de flanc de la cohorte 6.

Tour 6

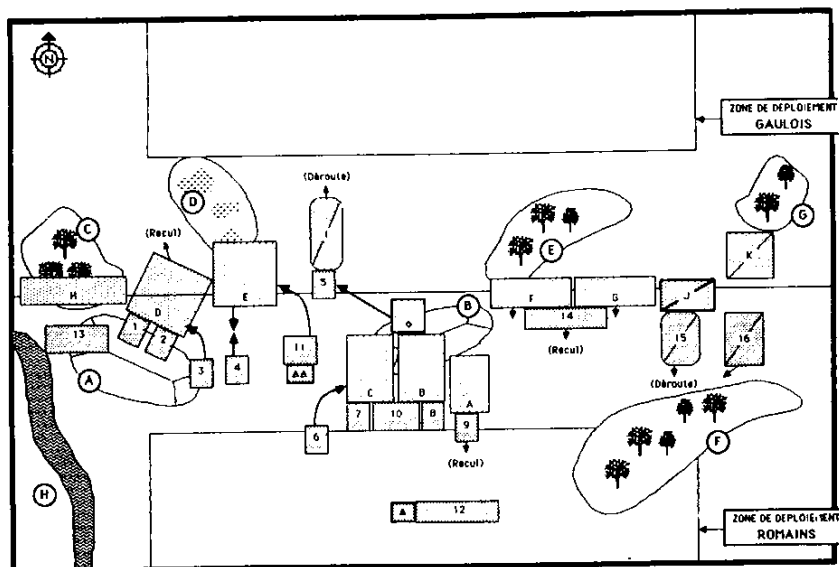
Le soleil se cache derrière la forêt, et les combats font toujours rage au centre de la bataille. A l'Est, les troupes gauloises refluent, tout comme le font les Romains à l'Ouest. La victoire pourrait être décisive pour un des deux camps si la journée se prolongeait et si les troupes de son flanc victorieux pouvaient venir débloquer la situation centrale.

Pourtant, les troupes ayant été déjà tellement éprouvées, aucun des adversaires n'est en mesure de tirer profit de ses troupes disponibles.

Aussi, la nuit arrivant, les combattants cessent les hostilités les uns après les autres. Les guerriers gaulois, ayant perdu trop d'hommes pour pouvoir détruire l'avant-garde romaine, s'enfoncent dans les vastes forêts avoisinantes. Les Romains, très affaiblis, ne pourraient pas poursuivre leurs adversaires du jour. Ils peuvent attendre en confiance le reste de leur armée, dont la puissance viendra certainement à bout de la résistance gauloise, et finira par occuper toute la Gaule.

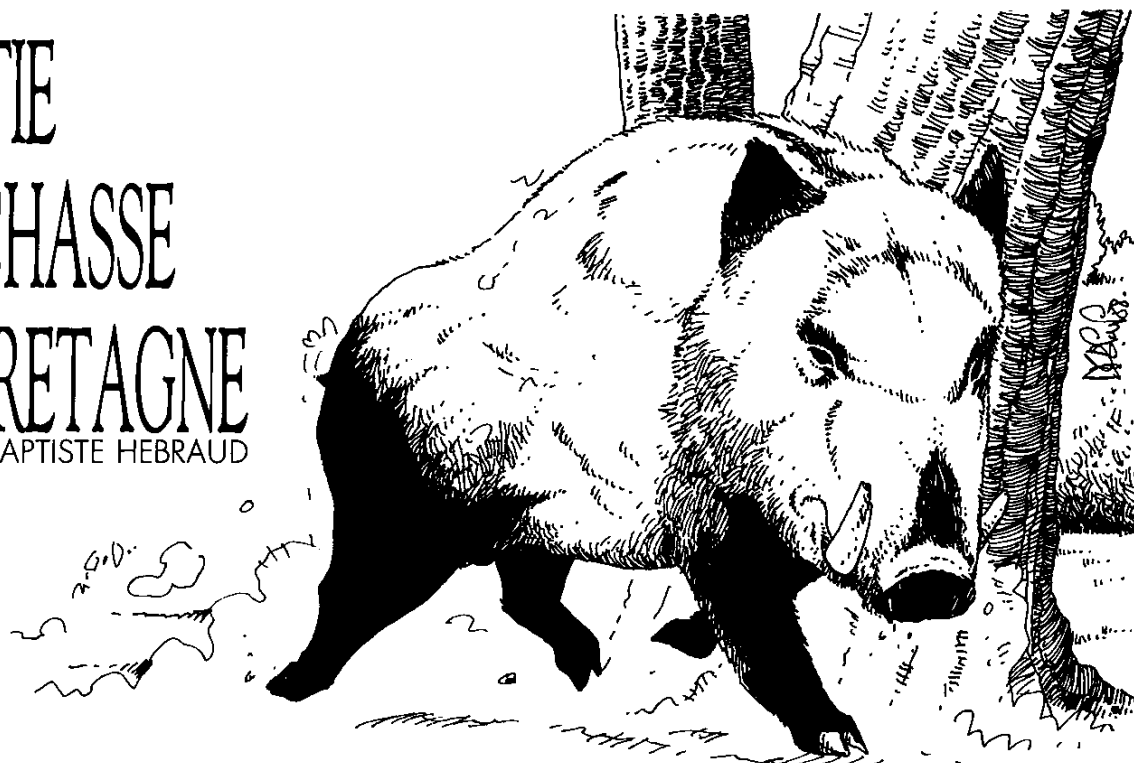
Toute ? Non, car un petit village d'Armorique...

Ainsi se termine la série du Jeu d'Histoire Antique-Médiéval. Ce chapitre n'est clos que provisoirement, car il ne tient qu'à vous de le rouvrir par vos questions et vos demandes.



PARTIE DE CHASSE EN BRETAGNE

JEAN-BAPTISTE HEBRAUD



UN SCENARIO POUR LES TROIS MOUSQUETAIRES

INTRODUCTION POUR LE MAÎTRE DE JEU

L'action se déroule en 1624 au milieu de l'été. Voici cinq ans, Pierre Louis de Loudéac, baron de son état, tenait une place de magistrat au ministère de l'Intérieur. Il s'occupait de délivrer des missions aux personnes compétentes (éventuellement aux joueurs). Il vivait avec sa femme Solange et ses deux fils Jean et Charles dans un petit château en Bretagne, près du village de Loudéac. Son fils Charles et lui se haïssaient mutuellement ; le premier trouvait son père avare, méchant, pervers, sans morale et violent, le second reprochait à son fils de vouloir salir la famille en épousant une souillon. Un jour, Monsieur de Loudéac surprit son fils en train de prendre une somme importante dans son coffre. Sa réaction fut tout d'abord de ne rien dire et bien entendu de lui reprendre l'argent. Mais, après de longues discussions avec sa femme, il décida d'éloigner leur fils pour un temps et de faire disparaître l'élue de son cœur d'une façon ou d'une autre. Trouvant cette solution trop temporaire, Mr de Loudéac se disposa, sans rien dire à sa femme, à envoyer son fils remplir une mission très délicate en Angleterre, d'où Charles ne risquait pas de revenir. Il n'en revint jamais en effet, et on apprit qu'il avait été condamné à mort. Cependant, une fois pris, Charles, conscient que son père avait voulu sa mort, proposa aux Anglais de se mettre à leur service, et leur livra quelques secrets. Il devint un agent à la solde de l'Angleterre, et il vogua vers les côtes espagnoles. En Espagne, il prit le nom de Don Carlos, fit fortune grâce à ses vignes et à son élevage de gibier destiné à la chasse. Il fit tout ceci en gardant constamment à l'esprit le serment de vengeance qu'il s'était fait à l'égard de ses parents. Cinq ans plus tard, il était enfin prêt.

Durant sa jeunesse, il avait acquis une excellente formation de dresseur grâce au maître-chien du Château, Henri le Brun. Charles réussit ainsi à dresser sans problème un chien, quand il avait treize ans. Une fois réfugié en Espagne, il essaya de dresser un sanglier ; il ne réussit pas entièrement, mais obtint un résultat très intéressant : diriger l'animal où il le désirait, pourvu qu'il se trouve au point d'arrivée.

Voici le plan de vengeance de Charles :

Un jour où son père organiserait une partie de chasse, il s'arrangerait pour vendre au fournisseur en gibier de son père son sanglier "dressé". Une fois sur le terrain de chasse, il récupérerait son chien et guiderait le sanglier près de son père, puis, rejoignant une clairière, il appellerait le sanglier. Il attendrait son père avec le chien, et quand le père arriverait il lâcherait le chien. Son père ne s'entendant guère avec un de ses fermiers, Charles laisserait des traces très visibles allant de la clairière à l'étable du fermier, détournant ainsi les soupçons. Pour sa mère, le "travail" était beaucoup plus simple : ayant prévu qu'elle monterait dans le corbillard pour les obsèques de son mari, il en scierait les essieux, de sorte qu'ils cèdent en cas de choc brutal. Il ferait venir une quinzaine d'hommes à lui pour faire partir le corbillard à toute vitesse et enfin pour mettre le feu au château. Puis il s'en retournerait en Espagne, l'esprit soulagé...

Note : à partir du 27 juillet, les relations entre la France et l'Espagne sont au plus mal.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Nous sommes le lundi 25 juillet 1624. Un joueur appartenant à la bureaucratie ou à l'armée reçoit un message de Pierre

Louis de Loudéac, un vieil ami qui a quitté le ministère de l'Intérieur pour se consacrer pleinement à ses placements et à sa femme. Le message dit ceci :

Mon cher ami, voilà que je pense à vous au moment où j'organise une partie de chasse dans mon domaine de Bretagne. Je vous convie à y participer avec vos amis et amies. Ce petit amusement se déroulera les 30 et 31 juillet à Loudéac. Je vous prie de bien vouloir amener vos armes et vos chevaux.

A bientôt j'espère !

Baron Pierre Louis de Loudéac

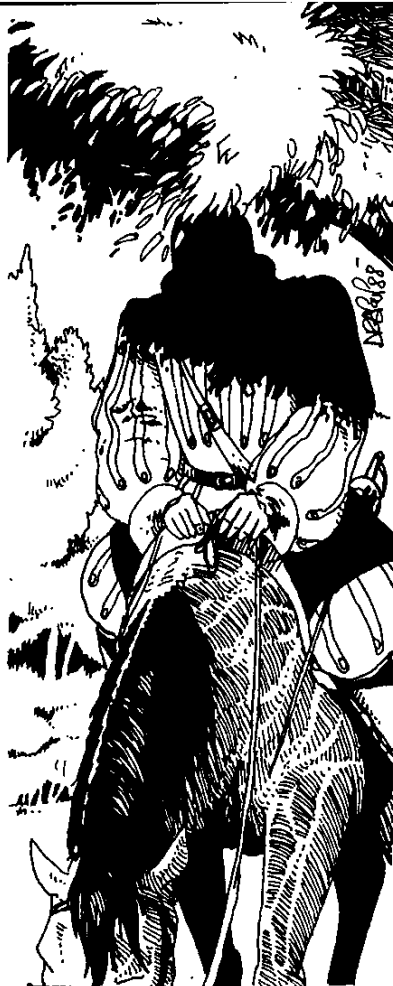
Le MJ ne doit pas hésiter à faire des aides de jeu avec tous les documents du scénario

Loudéac est un petit village, signalé sur les cartes, situé à environ 150 km à l'ouest de Rennes. Le voyage de Paris à Rennes coûte 12 L. en voiture et dure un peu moins de trois jours. A cheval, le voyage dure environ deux jours en maintenant un bon train. Les joueurs peuvent arriver à n'importe quelle heure le samedi.

Tout ce que les joueurs savent sur le baron, c'est qu'il a quitté le ministère de l'Intérieur il y a cinq ans, après la mort de son fils dans une mission qu'il lui avait confiée.

Le dossier concernant cette mission se trouve dans un coffre dans les archives du ministère de l'Intérieur. Un haut gradé dans l'armée ou dans la Bureaucratie peut y avoir accès.

Le rapport explique que cette mission consistait à dérober des documents dans une des demeures du Roy d'Angleterre ! et que toutes les personnes qui devaient accomplir cette mission ont été prises et pendues.



Samedi 30 juillet

Les joueurs peuvent arriver à n'importe quel moment, mais de préférence avant le début de la chasse.

Programme de la journée :

- 8 h, petit déjeuner copieux avec les maîtres de maison.
- 9 h à 11 h, promenade dans le parc.
- 11 h 45 à 14 h, déjeuner.
- 15 h à 17 h, courses de chevaux.
- 17 h 30 à 19 h, jeux de dés, de carte (421...).
- 19 h à 20 h 30, repas léger.
- 21 h, début de la chasse.

La course

Tout le monde peut y participer. Voici la formule permettant de savoir comment se comportent les participants : additionner Chance et Dextérité, ajouter 3d6 (+5 pour les joueurs qui ont 16 et plus en équitation.)

Total	Résultat
Moins de 5	Le personnage termine dernier de son groupe et fait une très mauvaise démonstration.
26 à 35	Le personnage court avec le peloton. Il finit au milieu du classement.
36 à 45	Le personnage monte très bien et termine juste derrière les vainqueurs.
46 et plus	Le personnage finit dans les trois premiers. S'il y a égalité sur une place, c'est le meilleur jet de dé qui gagne. Si aucun joueur ne le bat, le baron gagne avec 48.

Ce tableau nous vient du livret "The Cardinal's Peril" publié par FGU pour *Flashing Blades*.

Généralités et repas du soir

Les discussions avec le baron ne portent que sur des banalités. Au cours du repas du soir, il annonce le programme de la chasse : les vingt quatre personnes présentes formeront trois groupes de huit. Il y aura six sangliers, une dizaine de renards et vingt lapins. Des meutes de dix chiens accompagneront chaque groupe. Il demande aux invités de ne pas s'inquiéter de la pénombre car ce soir, la lune est pleine et le soleil se couche tard. De plus, ses valets seront munis de torches et viendront avec les chasseurs. Quelques minutes plus tard, il reçoit un message et se retire pour le lire. Il revient dix minutes plus tard, le visage pâle : c'était un message de son fils. Il ne répond pas aux questions qu'on lui pose, ou bien il répond par autre chose.

La partie de chasse

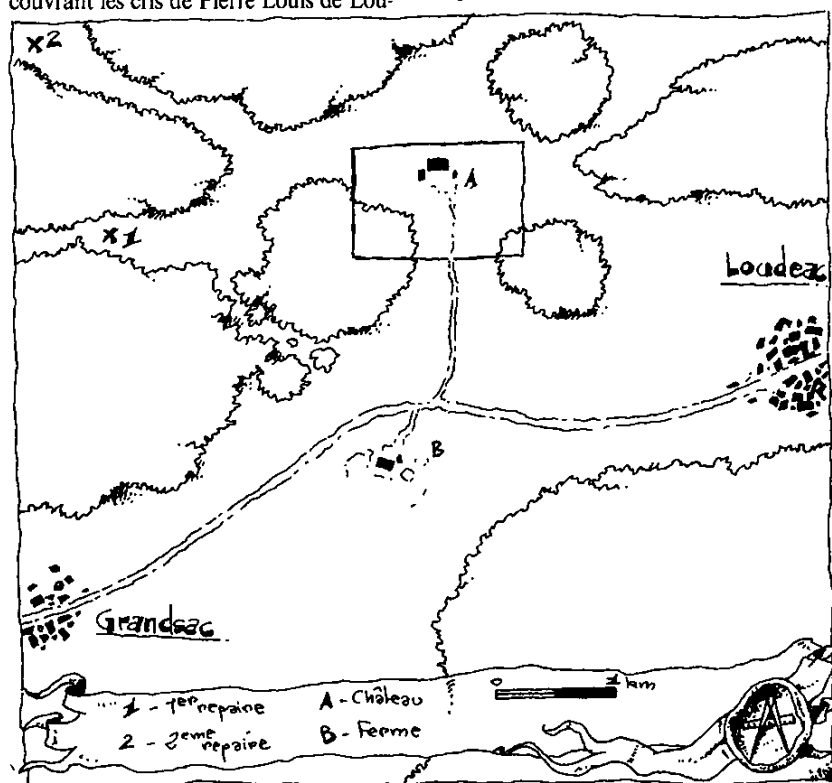
Enfin, 21 h sonnent et la chasse commence. Le groupe du baron comprend son fils Jean, le maître-chien, Simon de St Pistan (un ami de la noblesse régionale), Don Ramuro (ambassadeur d'Espagne à Paris), sa femme Solange et deux joueurs pris au hasard.

Après une heure de chasse et trois renards pris, le groupe décide d'un commun accord de faire une pause méritée. Soudain, alors que seuls les joueurs et le baron sont encore en selle, le maître-chien signale un sanglier. Le baron s'élance, laissant les autres sur place. Le baron ne tarde pas à distancer les joueurs, tandis que le maître-chien, Simon de St Pistan et l'ambassadeur montent en selle. Ils se dispersent rapidement dans la confusion. Au bout d'une trentaine de secondes, on ne distingue plus rien. Le bruit des coups de feu et des chiens des autres groupes se fait entendre, couvrant les cris de Pierre Louis de Lou-

déac se faisant "dévorer" par le chien. Simon de St Pistan se trouve avec les joueurs, et, une fois distancé par le baron, il conseille de revenir près du groupe. Après cinq minutes, tous reviennent. Le maître-chien revient à pied, expliquant que son cheval s'est pris les jambes dans un piège de braconnier, ce qui est vrai. Au bout de dix minutes, Solange, inquiète pour son mari, propose de partir à sa recherche (jet de pistage à +1). Malgré l'avis contraire du maître-chien, qui a confiance en son maître, le groupe part en exploration. Au bout d'un bon moment, il parvient à une petite clairière. Là est étendu Pierre Louis de Loudéac, tout près d'un chien que son épée a transpercé. Jean, le fils du baron, examine son père et confirme sa mort avant d'éclater en sanglots.

Avec un jet de vue à +2, la vue se déterminant sur 3d6, on remarque les traces d'un autre cheval. Pour les suivre, aucun jet n'est requis tellement elles sont visibles. Par contre, un jet d'équitation permet de remarquer que les fers du cheval sont espagnols.

Les traces mènent à la route dallée, et continuent vers l'étable d'une petite ferme proche. Quand les "pisteurs" approchent, des chiens se mettent à aboyer mais le maître-chien leur donne l'ordre de s'asseoir : en effet, explique-t-il, c'est une ferme du château et il a lui-même dressé les chiens. Un petit homme sort alors, visiblement mécontent d'être réveillé si tard dans la nuit. Si on le questionne, il répond qu'il n'a rien vu, rien entendu. Il s'agit d'Auguste Grangeons, fermier du château. Si les joueurs rentrent dans l'étable, il peuvent y trouver des pièges de braconnier semblables à celui dans lequel s'est pris le maître-chien. Dans le fond de l'étable, il y a une porte : s'ils l'ouvrent, ils découvrent les mêmes traces de cheval, menant sur la route. Jean de Loudéac, convaincu de la culpabilité du fermier, le fera arrêter dès le lendemain si personne ne l'en empêche.





Durant le temps où les joueurs ont quitté le groupe, les autres ont eu le temps matériel de tuer le baron, d'aller à l'étable de la ferme et de revenir.

Les traces de l'ambassadeur vont tout d'abord du groupe à la route, puis de la route au groupe. Celles de Henri le Brun vont d'abord vers son maître puis vers la route. *En fait, l'ambassadeur s'est égaré et le maître-chien l'a suivi. Les fers du cheval de l'ambassadeur sont espagnols.*

LES PRINCIPAUX PROTAGONISTES

Charles de Loudéac (Don Carlos)

Il est de loin le plus important de tous. C'est un homme grand, fort, légèrement basané. Il est à moitié fou... mais sa folie est constructive. Il a établi un petit campement dans les collines à 2,5 km à l'Ouest du château (voir plan).

Habileté Rapière : 14 CB=11

Habileté Carabine à rouet : 12 CB=10

Points de vie : 14

Force : 17 Dextérité : 15 Endurance : 13

Esprit : 22 Charme : 11 Chance : 09

Equitation : 17

Auguste Grangeons

Robuste et de petite taille, Auguste n'aime pas être dérangé. Il ne supporte pas les aristocrates et tous ceux qui gagnent plus que lui, sauf le tavernier qui lui paye à boire. Il n'a jamais aimé le baron, d'abord par principe, ensuite parce que ce dernier passait souvent sur les terres cultivées. De plus, il l'a fait mettre en prison un mois pour braconnage, et Auguste vient juste de revenir. Il se félicite de la mort de son maître même s'il ne le pense pas vraiment. Il ne sait rien de Charles.

Le maître-chien

Au service de la famille de Loudéac depuis près de 25 ans, Henri le Brun approche de la cinquantaine. Il a été formé dans l'art du dressage par son père qui occupait la même place, et il a transmis son savoir à Charles et à Jean dans leur jeunesse. Si Jean ne s'y intéressait pas, Charles était par contre un excellent élève. Henri s'est occupé personnellement des fournitures pour la partie de chasse. Il est allé à Rennes pour acheter les animaux chez Gaëlac et fils.

Au sujet de la mort du baron, il ne comprend pas que son maître n'ait pas pu arrêter le chien par un ordre classique. De plus, l'animal était le plus ancien de tous et était très obéissant. *C'était même un chien dressé par Charles quand il avait treize ans.* Faire un jet d'esprit à -10 tous les jours après la mort du baron.

Habileté Epée : 12 CB=10 + modifications de l'arme

Points de vie : 13

Force : 12 Dextérité : 09 Endurance : 14

Esprit : 13 Charme : 10 Chance : 08

Solange de Loudéac

Assez belle, d'un esprit ne dépassant pas la moyenne, elle a fait un mariage d'argent. Elle a dix ans de moins que Pierre Louis de Loudéac. Elle croit à un accident et semble peu atteinte par la mort de son mari. Elle pense surtout à l'héritage qui va en découler.

Les domestiques pourront dire que leurs maîtres s'étaient disputés récemment à propos d'achats de Madame à Rennes : il la jugeait trop dépensière, et elle lui reprochait de l'avoir éloignée des mondanités de la cour. Si les joueurs ne prennent pas le soin de s'assurer le silence des domesti-

ques, ceux-ci iront droit à leur maîtresse lui dire qu'ils la soupçonnent.

Si elle considère Charles comme un mauvais fils, elle ne parlera pas pour autant du projet qu'elle avait fait avec son mari pour l'éloigner de la maison. Elle dira seulement qu'il voulait épouser une souillon, ce qui aurait déshonoré la famille.

Points de vie : 08

Force : 10 Dextérité : 09 Endurance : 08

Esprit : 10 Charme : 18 Chance : 17

Simon de St Pistan

52 ans, 1,80 m. Ami d'enfance du baron, il fera tout pour aider les joueurs dans leur enquête, sauf s'ils ne respectent plus la loi, ou si cela peut nuire d'une manière ou d'une autre à la tranquillité de madame Solange. Il est baron d'un domaine situé à une cinquantaine de kilomètres. Il croit à la mort de Charles.

Habileté rapière : 15 CB=14

Points de vie : 12

Force : 14 Dextérité : 13 Endurance : 13

Esprit : 12 Charme : 09 Chance : 13

Don Ramuro

44 ans, 1,65 m. Il n'est pas trop bavard et ne sait trop que penser de la mort de son ami, néanmoins il aidera les joueurs occasionnellement.

Force : 11 Dextérité : 10 Endurance : 13

Esprit : 16 Charme : 18 Chance : 12

Jean de Loudéac

Grand et élancé, il est l'inverse de son frère, qu'il n'a jamais pu supporter, le trouvant arrogant, voire méchant envers ses parents. Il est persuadé de la mort de Charles. Il croit à la culpabilité de Grangeons. Ses actions sont souvent brouillonnes et hâtives.

INDICES DIVERS

Une fois rentrés au château, les joueurs peuvent chercher des indices.

Le bureau du baron

La porte est fermée à clef (difficulté 1). A l'intérieur se trouvent un secrétaire, avec quatre tiroirs fermés à clef (difficulté 2), un coffre fermé (difficulté 6) et une cheminée juste à côté d'une bibliothèque.

a - le secrétaire : rien sur le secrétaire même, mais dans les tiroirs...

tiroir 1 : il contient un petit carnet. Voici les extraits qui pourraient intéresser vos joueurs :

16 mars 1619. Mon fils continue à vouloir épouser cette souillon. Aujourd'hui, il a essayé de voler de l'argent dans le coffre : il faut que je sévisse...

12 septembre 1619. Charles est mort. Il vaut mieux que je quitte le ministère.

24 juin 1624. J'ai dû envoyer cet abruti de Grangeons en prison, gageons que cela le calmera et qu'il ne me causera plus d'ennuis.

26 juillet. Ce stupide paysan est revenu et je l'ai déjà vu en train de placer des pièges. Je vais le chasser.

30 juillet. On m'a apporté un message de lui. Il est revenu et veut ma mort. J'ai peur. Demain, j'emmènerai ma femme et mon fils à Paris pour ensuite rejoindre une autre terre. Et dire que Dieu lui a laissé la vie après tant d'efforts. Mais je dois rejoindre mes invités...

tiroir 2 : il contient entre autres papiers les factures se rapportant à la partie de chasse, et par lesquelles on peut apprendre que les animaux venaient de chez Galéac, et les denrées de chez Chansik, à Rennes.

Les tiroirs 3 et 4 ne contiennent que des lettres sans intérêt.

b - le coffre : il contient 45 000 Livres en monnaie, et des papiers sans intérêt (investissements, impôts etc). Attention, le vol éventuel se paye très cher et le MJ ne doit pas hésiter à sévir.

c - la cheminée : il n'y a pas de cendres, juste les restes d'un papier brûlé. Avec un jet de vue à -4, on peut voir une enveloppe à moitié consumée. Il reste un peu du sceau de l'expéditeur : un taureau bleu sur fond blanc. Un jet d'héraldique permet de l'identifier comme un spécimen étranger, sans doute espagnol. Don Ramuro pourra sans difficulté reconnaître le sceau de Don Carlos, qui possède des terres et autres biens en Andalousie. Cet homme n'est pas un Espagnol, mais un Français, établi en Espagne depuis environ cinq ans.

d - la bibliothèque ne renferme que des livres sans intérêt pour ce qui nous concerne.

Gaéac

Si les joueurs vont à Rennes chez Galéac, celui-ci dira avoir obtenu les animaux d'un Espagnol du nom de Don Carlos, pour une bouchée de pain.

Le village de Loudéac

Le tavernier est de loin le plus bavard. Il dira que Grangeons n'a jamais aimé le baron, et que pour lui il est coupable. Les habitants s'inquiètent de ne pas avoir revu un bûcheron qui était parti le dimanche matin à l'ouest du château (ceci le lundi matin). Si les joueurs partent à sa recherche, ils le retrouveront mort près du camp de l'assassin. Des traces de sang mènent à la route et semblent se diriger vers le village voisin, Grandsac. Charles a été blessé et est parti chez un médecin dans le village tout proche. Si les joueurs ne trouvent pas le corps, les villageois le trouveront le lundi, très tard, et le château en sera averti à dix heures le mardi.

Le médecin de Grandsac

Il affirme avoir soigné un jeune noble dont le signalement correspond à celui de Charles. Il avait reçu un petit coup de hache.

Le nouveau repaire de Charles

Il est plus au nord que le premier. Ses hommes sont avec lui. Si Grangeons n'a pas été arrêté, il viendra signaler aux joueurs que des hommes, se dirigeant vers les collines à l'ouest du château, ont piétiné ses terres, le lundi à 19 h. Si les joueurs révèlent ce fait au maître-chien, celui-ci dira avoir vu un feu sur les collines, et il donnera la direction de l'emplacement du camp.

Dimanche 30 juillet

Solange annonce pour mardi la mise en terre de son mari. C'est aussi le jour de la disparition du bûcheron.

Lundi 1^{er} août

Les joueurs soldats apprennent que la guerre a commencé avec l'Espagne et qu'ils doivent se trouver à Nantes mercredi. L'ambassadeur quitte le château.

Dans le cas où les joueurs voudraient attaquer le camp de Charles, les sentinelles du camp donneraient l'alerte à temps : Charles et ses hommes monteraient en selle, i raient mettre le feu au château (pas de blessure pour ses habitants), et tenteraient de rejoindre l'Espagne. *Ils ne sont pas au courant de la guerre.*

Mardi 2 août

C'est aujourd'hui que l'on enterre le baron. A 11 h, le cortège s'ébranle. Il comprend Solange, les invités, les joueurs, Jean. Dès que le corbillard sort du château, une quinzaine de bandits (les hommes de Charles) attaque le cortège funèbre. Les invités font face pendant que le corbillard part à toute vitesse, tuant cochers et passagers. Henri le Brun va chercher tous ses chiens.

BANDITS : Habileté épée : 12 CB=11 Armure classique sans épauettes Habileté pistolet à pierre : 12 CB=10 Points de vie : 12

Force : 13 Dextérité : 14 Endurance : 12 Esprit : 09 Charme : 05 Chance : 18.

Charles se trouve dans le chenil quand Henri rentre : Charles le maîtrise et donne l'ordre aux chiens d'attaquer. Puis il met le feu. Les joueurs le remarquent avec un jet de vue à -10 s'ils combattent, à -2 s'ils sont passifs. Si les joueurs réagissent rapidement, ils pourront sauver Henri des chiens et des flammes. Dès qu'il a mis le feu, Charles s'enfuit vers l'Espagne. Si un bandit est fait prisonnier, il révélera que son employeur est un Français, et le portrait qu'il en fera ressemblera beaucoup à Charles.

Henri a reconnu Charles.

LA POURSUITE

Si les joueurs cherchent à poursuivre Charles et ses hommes, ceux-ci feront face si les joueurs sont moins de cinq, sinon ils tenteront de fuir, ne dormant que trois heures par nuit. Ils changent de chevaux dans les relais. Ils évitent les grandes villes et il est facile de les suivre à la trace. L'avance prise par Charles est à la discrétion du MJ. Des personnages gradés peuvent toujours essayer de prendre des hommes à Nantes en persuadant leurs supérieurs (jet d'Eloquence à +2). Si les fuyards atteignent la frontière, il y a 80% de chances qu'ils soient arrêtés.

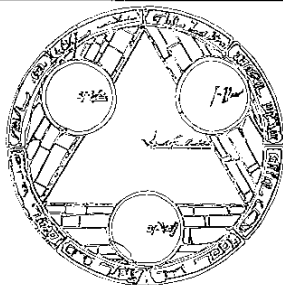
CONCLUSION

Si les joueurs arrivent à sauver la vie de Solange, celle-ci leur donnera 300 L chacun. Si elle est morte, il leur est toujours possible de se servir dans le coffre qui a supporté l'incendie.

PENDANT QUE LES CHIENS ATTAQUAIENT,
CHARLES MIT LE FEU AU CHÂTEAU.



A PROPOS DE...



LE POINT DE VUE DE LA REDACTION (ET DE L'EDITEUR...)

Nous avons parlé pour la première fois d'Empires & Dynasties, le jeu à la fois célèbre et introuvable de Patrick Durand-Peyroles, dans le numéro 3 de notre revue, juste après sa découverte au Salon des Jeux de réflexion en 1986. Depuis, l'édition de ce jeu a subi beaucoup de contretemps (publication partielle puis abandon avant même diffusion pour cause de dépôt de bilan, projet de co-édition auquel nous étions associés, traînant en longueur...) et nous avons décidé qu'il était temps de réagir. D'autant que cette réalisation est conforme à la politique éditoriale que nous avons décidé d'engager, à savoir soutenir en priorité des jeux de conception 100% française. Ici la version d'Empires & Dynasties que nous vous proposons a été entièrement révisée. Patrick a en effet utilisé ces deux années de "répit forcé" pour présenter son jeu dans une multitude de manifestations aux quatre coins de l'Hexagone et en Belgique. Au fil des remarques ou des impressions de ceux qui le testaient, le système de simulation et la présentation du monde de Réah qui sert de support au jeu, se sont petit à petit transformés ou complétés.

La boîte de base que nous éditons contient tous les éléments nécessaires à la mise en route du jeu :

- un livret de 76 pages détaillant la création du personnage et présentant son environnement, le monde de Réah,
- un livret de 52 pages, "La légende des temps gris", abordant magie et religions, et contenant un premier scénario,
- une carte du monde, de grand format (n'oublions pas qu'il s'agit là de la compétence professionnelle de P.D.P.),
- un dépliant 3 volets, cartonné, regroupant les principales tables et aides de jeu.

Cette boîte n'est que la première pierre d'un travail de grande ampleur. Le monde de Réah est en effet un Univers ludique d'une richesse considérable. Outre des scénarios dans "Dragon Radieux", divers suppléments paraîtront dès cette année.

LA NOUVELLE EDITION D' EMPIRES & DYNASTIES

UNE INTERVIEW DE L'AUTEUR...

Beaucoup de nos lecteurs connaissent déjà Patrick Durand-Peyroles, soit de nom, pour avoir admiré les divers travaux qu'il a réalisés dans le monde ludique (cartes de Laelith dans la revue de notre confrère Casus Belli, ou plan de Trégor, pour n'en citer que quelques-uns), soit personnellement, lors des multiples tournois et rencontres auxquels il a tenu à assister ces dernières années pour faire connaître son jeu. Afin que vous puissiez mieux vous mettre dans l'ambiance très particulière d'Empires & Dynasties, nous avons tenu à lui poser quelques questions plus ou moins indiscrètes...

- Patrick, peux-tu nous dire à quel moment tu as commencé à imaginer le monde d'E&D, Réah ?

- Les premiers écrits concernant ce monde, remontent aux années 75-76.

- S'agissait-il d'un projet ludique au départ, ou bien avais-tu d'autres idées derrière la tête ?

- Au début, j'ai commencé par écrire des nouvelles de Science-Fiction, et ce sont elles qui ont été la base du Monde de Réah actuel. En fait, je jouais déjà plus ou moins aux jeux de rôle, sans trop le savoir. Il n'y avait pas de "système" de simulation, mais chacun des joueurs du groupe interprétait un personnage différent, chef d'état ou personnalité du royaume. Il fallait alors gérer son économie, faire la guerre avec son voisin... et cela se passait aussi bien sur un plateau de jeu, qu'en "semi-réel" dans le jardin !

- Quel est le contexte d'E&D ? S'agit-il à nouveau d'un jeu médiéval fantastique ou est-il réalisé suivant des concepts originaux ?

- E&D a l'apparence d'un jeu médiéval : il n'y a pas de technologie avancée dans la civilisation de Réah, du moins telle qu'elle apparaît au commun des mortels. Il suffit de lire l'histoire du Monde, ainsi que celle des religions, pour s'apercevoir que jadis, la situation

était bien différente. Les Réahniens sont d'ailleurs marqués dans leur inconscient par leur fabuleux passé. Quant au fantastique, il existe, mais il est abordé, à mon avis, d'une façon très différente de celle des autres jeux présents sur le marché. D'autre part intervient le concept très important de "Dynastie", qui permettra au personnage du joueur et à ses successeurs (enfants) d'accéder peu à peu à des postes clés de l'Empire ou de la religion. Il faut en effet préciser que ceux-ci ne sont pas accessibles aux PJ débutants.

- Comment réagissent les joueurs généralement après une première partie d'E&D ?

- Je suis mal placé pour répondre véritablement à cette question, mais je peux dire en tout cas, que les joueurs sont souvent surpris par certaines découvertes qu'ils ont pu faire au cours de la partie. La richesse et la diversité du monde de Réah leur réserve en effet bien des surprises.

- Par rapport à l'échelle de complexité des divers jeux disponibles actuellement sur le marché, comment est-ce que tu situes E&D ?



- E&D est un jeu simple au niveau du système de simulation, et parfaitement abordable par des joueurs inexpérimentés. C'est plutôt la connaissance approfondie du monde de Réah qui demandera un certain travail, pour bien respecter l'ambiance.

- A quels autres jeux de rôle aimes-tu jouer ?

- J'ai hélas peu le temps de jouer, mais j'apprécie beaucoup James Bond, Runequest et de temps à autre un petit "Donjon" bien fait.

- Acceptes-tu de te déplacer pour présenter E&D lors de nouveaux tournois et de nouvelles rencontres ?

- Bien sûr, c'est même obligatoire pour faire connaître le jeu et "fanatiser" quelques nouveaux joueurs. De plus, c'est un plaisir de rencontrer à chaque fois des gens différents.

- En guise de conclusion, acceptes-tu de "lever le voile" sur certains de tes projets actuels ?

- Je travaille déjà sur les nombreuses extensions d'E&D, cartes, modules, aides de jeu, et ce n'est pas rien !

Sur ces propos, nous laissons Patrick continuer à travailler à l'exécution de ses projets multiples ... Réah, Laelith, Trégor et beaucoup d'autres... Qui a dit que les auteurs français manquaient d'imagination ???

Ernest Laloupe



24 h sur 24 sur CJR GRAND CONCOURS

ORIFLAM - DRAGON RADIEUX - CJR

Tous les jours, des boîtes de jeux ou des abonnements à gagner !

Et bien sûr des infos 100% Jeux de Rôle, des critiques, des petites annonces, ainsi que le moyen de poser vos questions à presque tous les éditeurs de JdR et à tous les magazines.

Faites le 36 15 code ICOR * CJR

Tout est expliqué dans l'info-journal.

Si vous êtes nouveau, utilisez le mot de passe **NEW**.

A BIENTOT

L'ERE D'UNE NOUVELLE PASSION...

EMPIRES & DYNASTIES

UN JEU DE RÔLE
DE PATRICK DURAND PEYROLES

- ★ CREEZ VOTRE DYNASTIE
- ★ EXPLOREZ L'IMMENSITE DE REAH
- ★ VIVEZ DES AVENTURES FASCINANTES

LE JEU, PRESENTE EN BOITE, COMPORTE DEUX LIVRETS DECRIVANT
LE SYSTEME DE SIMULATION, LE MONDE DE REAH, LA MAGIE, LA RELIGION.
UNE CARTE GRAND FORMAT ET UN DEPLIANT AIDE DE JEU

VENTE
EN MAGASINS
SPECIALISES
OU PAR
CORRESPONDANCE



**EDITIONS
DRAGON
RADIEUX**

LE CHARBINAT
38510 MORESTEL

BON DE COMMANDE

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

.....

CODE POSTAL : VILLE :

Veuillez me faire parvenir exemplaires du jeu
EMPIRES & DYNASTIES à 230 F l'exemplaire Franco.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de EDITIONS DRAGON RADIEUX.

- VOYAGE DANS LES MONDES IMAGINAIRES -

1- GLORANTHA

PATRICK DURAND-PEYROLES

Les Terres du Milieu, Pern, Glorantha, Krynn, Tregor, Terremer, Réah... la liste des mondes dans lesquels votre imagination peut maintenant librement dériver, est impressionnante. Beaucoup d'entre eux présentent des points communs, mais certains divergent par leurs géographies étranges ou leurs mythologies hors du commun. Nous avons décidé de réaliser une sorte de guide de cette géographie fantastique, et de vous emmener visiter les uns après les autres ces lieux pittoresques. Il fallait un commencement, et le choix du Monde de Glorantha qui sert d'environnement au jeu Runequest, nouvellement traduit, a été en quelque sorte guidé par l'actualité. Nos pas nous conduiront ensuite vers Krynn, Pern, Terremer, à moins que les Jeunes Royaumes...

Ceci est un article béni par le Dieu Invisible, qu'il foudroie ceux qui oseront profaner son savoir.

Par-delà les brumes de l'Imaginaire surgit un mythe... Glorantha est parmi nous, mes frères... Que la puissance des Dieux nous protège...

Il est difficile de considérer Glorantha comme une nouveauté, puisque cet univers fut imaginé voilà près de vingt ans déjà... Alors que nous en étions encore au célèbre Nounours & Hochets (basic set)!

Glorantha et RuneQuest sont inséparables, même si ce jeu permet d'introduire d'autres mondes. Se priver de Glorantha, c'est se détourner d'un univers riche, absolument fabuleux au sens propre du terme. Glorantha est à l'heure actuelle l'un des mondes les plus complets dans les jeux de rôle fantastiques.

L'ambiance de Glorantha

Le monde de Glorantha est dominé par la Magie, qui est innée et accessible à tous. Les aventuriers vivent des épopées épiques, à la recherche des Runes, Magiques et Puissantes. Elles constituent le centre d'intérêt du jeu, le différenciant

ainsi des nombreux autres thèmes proches du médiéval-fantastique. Justement, RuneQuest ne se présente pas du tout comme un "Médiéval-Fantastique" ordinaire par ses sources et les cultures de son monde. L'ambiance est plus axée sur l'Antiquité, et les religions basées sur des panthéons dignes de la mythologie grecque. Mais si le thème antique est général, Glorantha reste très spécifique et merveilleux. C'est un monde de légendes où les aventuriers participent à la mythologie. Nous voici replongés dans le grand tourbillon qui entraîne l'Humanité, tantôt vers le Chaos, tantôt vers l'Equilibre...

Géographie du monde de Glorantha

Ne cherchez pas une cohérence absolue dans ce monde Gloranthien... Il est fantastique et l'explication sur la structure du monde telle qu'elle est vue par les autochtones est suffisante... et réaliste en fonction de l'ambiance du jeu. On échappe enfin à l'Unique Continent-Ile proposé dans la plupart des jeux de rôle (hormis les Jeunes Royaumes de Stormbringer, Trégor ou Réah de Empires et Dynasties). L'avantage incontestable de ce type de conception d'Univers est la variété des pays, des climats et des ambiances qu'il inclut.

Glorantha est un monde éprouvé par les dieux. Le relief alterne sans complaisance montagnes et déserts, agrémentés de plaines et de forêts tropicales. Les amateurs de grands froids iront se plonger dans les glaces polaires du nord. L'avantage incontestable de la magie est qu'elle permet d'expliquer les structures curieuses qui peuvent apparaître ici et là... Les amateurs de ville iront visiter la belle Pavis, véritable chef d'œuvre presque inégalé dans la création ludique et malheureusement presque introuvable en France. Mais, puisque RuneQuest arrive en version française, il est permis d'espérer.

Le centre de la carte de Glorantha est occupé par une mer importante (l'Océan de l'Eternel Retour). D'où nécessité absolue de campagnes maritimes, puisque des pays entiers sont constitués d'archipels mystérieux, sièges d'empires maritimes fabuleux.

L'histoire de Glorantha

Histoire ou Mythologie... Quelle importance, puisque les deux sont étroitement liés. Les guerres des hommes (et autres créatures) sont conditionnées par les actions des nombreuses divinités. Mais l'origine du monde résulte déjà d'un conflit divin. On y retrouve le thème classique de la lutte du Bien contre le Chaos, universel entre tous. Il n'est pas du propos de cet article de vous décrire en détail ces guerres divines et les panthéons de RuneQuest, tant ils sont importants, complexes et passionnants. L'Histoire Gloranthienne se lit comme un roman. On y retrouve le souffle tragique des grandes épopées humaines, confrontées aux Puissances Supérieures.

Ici, tout est crédible, car le monde de Glorantha est étudié avec un souci de cohérence qui ajoute à l'intérêt du jeu. L'époque où le jeu se situe n'est pas exempte de ces luttes divines qui ont façonné le monde. Les vestiges sont encore trop nombreux et la magie qui fut à l'origine ou qui fut présente à ce moment subsiste encore.

L'Histoire Gloranthienne se divise en Trois Ages, qui succèdent à la Guerre des Dieux. Cette nouvelle période est aussi appelée histoire moderne et correspond en fait à la partie historique où les humains ont commencé à se souvenir des événements vécus et à en prendre véritablement conscience. Ce premier âge (l'Aube des Temps) sert de point de départ au calendrier Gloranthien. A propos de ce calendrier, un exemplaire complet, destiné au MJ, est paru dans le n°2 de Broos, un petit magazine consacré à RuneQuest. Ce premier âge, c'est l'après-guerres divines, et de nombreuses séquelles subsistent.

Le second âge, né des formes de magie créées durant l'aube des temps, laissera place à un troisième âge, à la suite de violents cataclysmes... La lecture de cette histoire laisse apparaître l'aspect primordial de la magie dans RuneQuest et Glorantha en particulier. Mais si ces époques lointaines furent troublées, rassurez-vous, car les temps actuels sont aussi charmants ! Partout, la guerre se

réveille, l'Empire Lunar est en expansion... et de nombreux pays sont en proie à des luttes intestines. Les aventuriers Quêteurs de Runes vont être pris dans un tourbillon infernal, où se succèdent coups de main et grandes manœuvres stratégiques, sortilèges maléfiques et interventions divines... Et cela permet de préparer l'avenir : la guerre des Héros... Serez-vous présent ?

Glorantha est ainsi un merveilleux terrain de jeu, où l'on peut aussi bien s'amuser à "casser du monstre" (mais attention, vous êtes à RuneQuest et non dans un autre jeu connu...) qu'à s'embrouiller dans une sombre affaire politico-diplomato-magique, mettant en jeu l'avenir du monde.

Les points forts de Glorantha

Incontestablement, Glorantha ravira les MJ et les joueurs soucieux de s'insérer dans un monde complet et cohérent avec lui-même. RuneQuest sans ce monde manque d'intérêt (avis personnel, évidemment). Jouer sur l'Europe médiévale ou un autre monde est possible, mais on sent que les deux éléments - jeu et monde - sont liés dès l'origine. La conception de cet univers déjà ancien est assez forte pour offrir une mythologie digne de ce nom et qui ne ressemble pas à un "fourre-tout". Le mythe Gloranthien marche bien, car il est grandiose et bien adapté à des aventures fantastiques. Il faut aussi se dire que la version française qui vient de paraître n'offre

qu'un panorama succint de ce monde, et il faut attendre les compléments pour pouvoir l'exploiter à fond.

Tout chef d'œuvre a ses petits défauts. Pour Glorantha, c'est sa richesse (est-ce un défaut ?) qui risque de rebuter le MJ débutant car il devra ingurgiter une masse de renseignements importante sur l'Histoire et la religion. Mais quel plaisir de lire ces paragraphes ! Comme le système de simulation proposé est assez simple (et connu puisque c'est le même que Stormbringer et l'Appel de Cthulhu, avec des nuances évidemment), il sera possible de consacrer du temps à l'exploration des renseignements fournis dans les règles.



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 12 13

☐ JE COMMANDE LES PUBLICATIONS SUIVANTES :

- ☐ **DRAGON RADIEUX "SPECIAL SCENARIOS"** - 35 F (port 5 F)
- ☐ **TREGOR UNIVERS MEDIEVAL** - 89 F
- ☐ **AVENTURES EN TREGOR** - 70 F
- ☐ **ATLAS DE TREGOR** - 140 F

(port brochures : 10 F pour une, 15 F pour 2, gratuit pour plus de 2).

- ☐ 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

CASUS BELLI

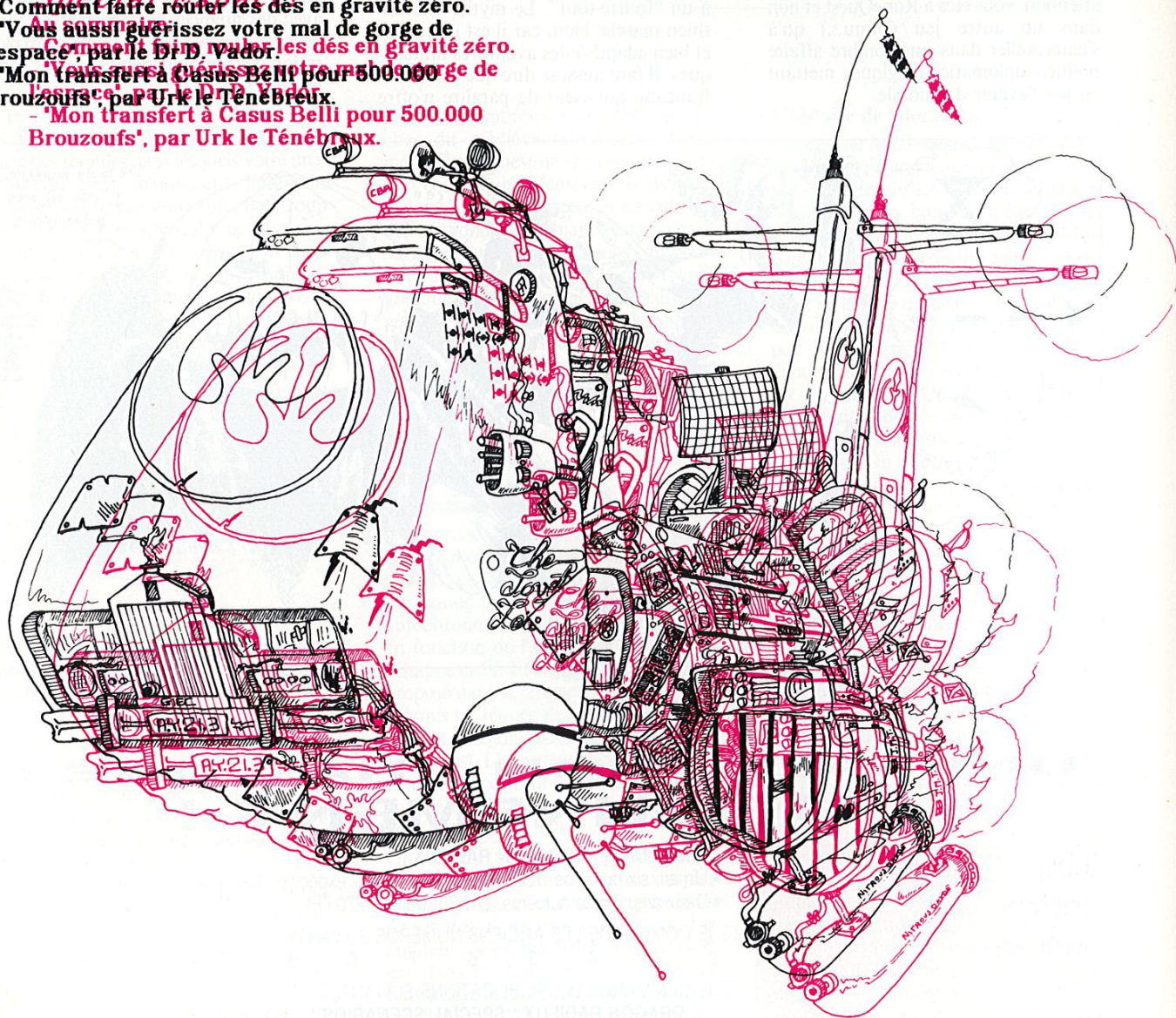
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

Spécial Espace!

Au sommaire:

- Comment faire rouler les dés en gravité zéro.
- 'Vous aussi! guérissez votre mal de gorge de l'espace', par le Dr D. Vador.
- 'Mon transfert à Casus Belli pour 500.000 Brouzoufs', par Urk le Ténébreux.
- 'Mon transfert à Casus Belli pour 500.000 Brouzoufs', par Urk le Ténébreux.

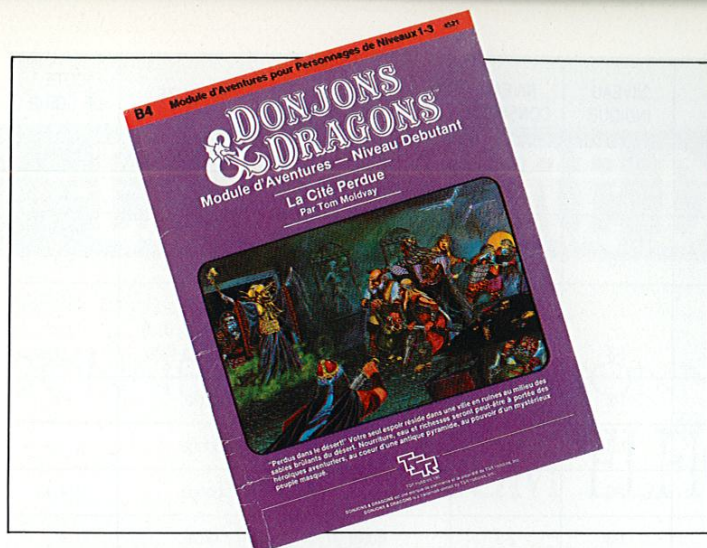


GASP! MAIS QUE REPRESENTE
CE DESSIN? TOUT SEMBLE
BROUILLÉ

OUI! IL FAUT DES
LUNETTES AVEC
UN VERRE ROSE
ET UN VERRE NOIR,
ET ON VOIT ALORS
UN VÂSSEAU
EN RELIEF!

ET MEME EN
DOLBY® STEREO
DANS CERTAINS
EXEMPLAIRES DU
DRAGON RADIEUX™.

GX



LES MODULES TSR™ POUR AD&D®

Même s'il a reculé devant la multitude de nouveautés proposées dans les catalogues des éditeurs, Donjons&Dragons, toutes versions confondues, reste l'un des jeux les plus pratiques actuellement. Sa situation d'ancêtre lui permet de disposer d'une bibliothèque considérable de modules et d'aides de jeu variés tant par les thèmes proposés que par la qualité. Nous avons pensé qu'il pourrait être utile pour les MJ ou les joueurs "récents" de disposer d'une sorte de guide pour pouvoir choisir leurs scénarios parmi les titres multiples que propose l'éditeur lui-même. Ce travail de "débroussaillage" ne se limitera pas aux productions TSR et nous aborderons ensuite d'autres monuments du JDR comme "L'appel de Cthulhu".

B2 : Le Château fort aux confins du pays vous emmène dans une région peuplée de différentes tribus humanoïdes, qu'il vous faudra combattre pour rendre la région plus salubre. Voici quelques conseils pour rendre le scénario plus agréable à jouer : éloignez les cavernes du château pour plus de crédibilité, jouez les haines raciales entre tribus afin de forcer un jeu d'alliance et enfin, prévoyez quelques moyens pour guider les aventuriers dans la bonne direction.

B3 : Le palais de la princesse Argenta envoie les joueurs en quête de l'œil de Turik. Pour cela, il vous faudra explorer un château style "la Belle au bois dormant" mâtiné de "la Belle et la Bête". Choisissez vos rencontres aléatoires et modifiez les habitants de quelques salles afin d'harmoniser les races vivant là et servez-le tel quel. Agréable à jouer pour un maître de jeu débutant comme pour des joueurs novices.

B4 : Oubliée dans le désert depuis trop longtemps, **la cité perdue** (pas pour tout le monde) vous attend. Les parties 1 à 4 sont agréables à jouer avec les différentes sectes et leurs coutumes bizarres. Un jeu d'alliances est le bienvenu si vous voulez retrouver une contrée plus clémentine. Par contre, la suite est du style *une salle un monstre un trésor*, et ne présente que peu d'intérêt. Heureusement il ne s'agit là que d'une faible partie du scénario.

B5 : Un lieu-dit, "la colline", met en péril la sécurité de Fort Guido, protégé uniquement par la largeur d'un fleuve. Les joueurs devront gravir cette hauteur habitée par des humanoïdes. Le scénario est cohérent et la table de rencontres aléatoires est logique. Jouez le monastère comme un fort à investir (ce qu'il est d'ailleurs) et décomptez en partie les rencontres aléatoires des effectifs. N'oubliez pas que ces humanoïdes sont intelligents et opposent une résistance organisée aux joueurs jusqu'à l'arrivée d'importants renforts. Modifiez la deuxième partie, soit en prévoyant des sorties extérieures pour certaines créatures, soit en modifiant le type des créatures rencontrées.

B7 : un bon module avec beaucoup de diversité, où, pour réussir, il faudra de l'adresse et un zeste de réflexion. Aller aider une jeune elfe, ainsi que les membres de sa tribu, contre le Rahib, peut s'avérer bien plus difficile qu'il n'y paraît. En effet, une partie des gardes de cet être malfaisant est sous l'emprise de son charme et tuer des innocents peut poser des problèmes aux joueurs scrupuleux. Le déroulement complet de l'aventure vous réserve de nombreuses heures de jeu. Ce module est, à mon avis, l'un des plus réussis pour les règles de base.

B8 : ce scénario vous emmène en quête d'un secret, dissimulé dans un rocher. Trois chemins, chacun proposant son lot de rencontres, vous y conduisent. L'histoire offre peu de diversité, bien que quelques idées soient intéressantes, et le tout est un peu léger. L'histoire est trop simple à jouer et ne pourra présenter un intérêt quelconque que pour des joueurs vraiment débutants.

X1 : L'île de la terreur : c'est en effet bien le nom que l'on peut donner à cette île étrange, où la découverte des restes d'une carte va vous conduire. La particularité de ce module, c'est de proposer effectivement une exploration. Les rencontres sont localisées, donc dépendent de l'endroit où se rendent les joueurs. Cela permet de jouer à son rythme, avec un camp de base et des incursions dans les terres. Voilà qui convient assez bien à des parties de courte durée, mais par contre il ne faudra pas attendre une grande complexité d'intrigue.

X2 : mon préféré dans la série des règles expertes, mais à condition de le jouer de façon particulière. Imaginez que sans avoir rien demandé à personne, vous vous retrouviez ailleurs, mais quel ailleurs ! Un château habité par une famille de fous, du plus gentil au plus meurtrier. Surtout, ne pas les contrarier, car ils s'avèrent vite très puissants. Pour sortir du **château d'Ambreville**, il vous faudra l'explorer, et il recèle de nombreux dangers. Imaginez les dialogues... de fous, les joueurs s'en arrachent les cheveux. Obligez-les à rester polis sinon... Enfin, quand, croyant s'en être sortis, ils arrivent dans la province d'Averno, d'autres difficultés surgissent. Comme suggéré dans le scénario, vous pouvez faire varier les coutumes et les usages afin de dérouter encore un peu plus vos joueurs. De bons moments en perspective.

X3 : la malédiction de Xanathon offre la possibilité d'une enquête et c'est suffisamment rare pour être souligné. En effet, le Duc de Rhooona se comporte bizarrement. Les impôts sont payés en bière et les montures chevauchées à l'envers. Un décret est proclamé, annonçant, entre autres, que les nains doivent se raser la barbe : bref, la guerre civile est proche. Cette ambiance pour le moins étrange, est-elle bien naturelle ? Il vous faudra remonter toute une filière complexe pour comprendre ce qui se passe. A souligner, le fait que ce module est intéressant à jouer pour des voleurs. Il sera fait appel en effet à multiples reprises à leurs talents.

X4 et X5 : cette suite présente des aspects variés. Une guerre est en cours. Un soir un mystérieux message vous envoie à la recherche du temple de la mort. Une carte succincte vous oblige à traverser le pays ennemi et vous fait faire étape dans une bien inquiétante abbaye. Là s'achève **le maître des nomades**. Le X5 vous permet d'atteindre le royaume d'Hule. En plein cœur du territoire ennemi, il vous faudra être discret et efficace pour réussir. Pour les amateurs d'opération commando, il y a de quoi s'amuser. La seconde partie me semble encore plus riche et plus plaisante à jouer. Quelques créatures nouvelles risquent de causer des surprises et d'entraîner des situations délicates... L'ensemble est assez complet.

TITRE	CODE	REGLE	LANGUE	NIVEAU INDIQUE	NIVEAU CONSEILLE	THEME	ORIGINALITE	COTE DE CŒUR
Le château fort aux confins du Pays	B2	Base	français	1-3	2-3	combat alliance	faible	+
Le palais de la princesse Argenta	B3	base	français	1-3	2-3	quête	bonne	++
La cité perdue	B4	base	français	1-3	2-3	combat alliance	bonne (parties 1, 2, 3, 4) nulle par la suite	++ puis -
Horreur sur la colline	B5	base	français	1-3	2-3	combat	faible	++
La secte masquée	B6	base	français	1-3	2-3	enquête	bonne	+++
Rahasia	B7	base	français	1-3	2-3	quête	bonne	+++
L'odyssée du rocher	B8	base	français	1-3	2-3	quête	faible	+
L'île de la terreur	X1	experte	français	3-7	5-6	exploration	bonne	++
Le château d'Ambreville	X2	experte	français	3-6	5-6	quête	très bonne	++++
La malédiction de Xanathon	X3	experte	français	5-7	5-6	enquête	bonne	+++
Le maître des nomades du désert	X4	experte	français	6-9	7-8	enquête	bonne	+++
Temple of death	X5	experte	anglais	6-10	8-9	chercher et détruire	bonne	+++
Lathan's gold	X solo	experte	anglais	4-6	5-6	exploration	bonne	+++
L'épreuve des seigneurs de la guerre	CM1	compagnion	français	15 et +	15 et +	campagne	y'a d'tout	++
Le sinistre secret de Saltmarsh	V1	avancée	français	1-3	2-3	enquête	bonne	++
Les dangers de Dunwater	V2	avancée	français	1-4	3-4	enquête, alliance	très bonne	++++
The furial enemy	V3	avancée	anglais	3-5	4-5	espionnage	bonne	++++
Dragonlance	DL 1 à 15	avancée	anglais	commence à 3-6 termine à 10-13	idem	campagne	très bonne	++++

X solo : comme beaucoup de solos, celui-ci n'est jamais vraiment satisfaisant. Le monde de référence est le même que pour le X1. Après avoir choisi l'un des six personnages pré-tirés, vous partirez en voyage sur la mer. Chacun d'entre vous aura une raison de faire ce voyage d'exploration. Il faudra recruter les services d'un équipage. Le système solo n'est pas très pratique à jouer et les règles de combat de groupes sont assez meurtrières. Comme souvent, le jeu manque de souplesse (et le thème choisi n'arrange rien). Frustrant, à consommer seulement en cas de manque.

CM1 : ce module de haut niveau offre des thèmes pour une campagne mettant aux prises deux empires, Alphatia et Thyatis. Les contrées et les PNJ les plus importants sont décrits. Pour prix des terres qu'ils vont obtenir, les joueurs auront à intervenir dans différents conflits, dont le plus important risque d'être un affrontement entre les deux puissances. La plupart des thèmes devront être développés par le maître de jeu.

U1, U2, U3 : cette série forme une campagne riche et variée. Elle donne au

joueur qui le désire la possibilité de jouer différemment. La première partie, la plus classique, va emmener les personnages près du village de Saltmarsh, aux prises avec... une maison hantée. Le mystère résolu, les joueurs peuvent redouter l'installation à proximité d'une troupe d'hommes-lézards, qui s'arment pour la guerre. Pour éviter certaines surprises, ils auront tout intérêt à réfléchir un peu avant d'agir. Enfin, ils devront effectuer une mission d'espionnage, donc faire preuve de la plus grande discrétion pour rapporter un maximum de renseignements avec un minimum de combats : le jeu des voleurs se trouve favorisé.

DL1 à 15 : plutôt que de parler des scénarios en détail, je préfère vous en donner une vision d'ensemble. Le système de jeu n'est pas tout à fait le même, surtout si l'on utilise le livre de règles spécifique, "Dragonlance adventures". Des races ont été ajoutées et le système de sort est modifié. Le tout constitue une campagne fantastique, car le sort d'un continent est entre vos mains. Tous les aspects du jeu sont présents et tout le monde peut y trouver son bonheur. Ce-

pendant, un maître de jeu risque de s'y perdre : le tout est difficile à gérer, et ce d'autant plus s'il a lu les romans de la saga. Il est difficile de tout intégrer. De même, les personnages joueurs pré-tirés ont un caractère complexe, et ils doivent travailler en équipe malgré des antagonismes latents. C'est dur pour la plupart des joueurs. Il faut aussi leur faire admettre, et ce n'est pas facile, la quasi absence de la notion de profit. Enfin, c'est une longue campagne, et il vous faudra une équipe de joueurs stable pour lui conserver sa cohésion. Si vous n'êtes pas effrayé par la difficulté, alors n'hésitez pas, DragonLance vous propose une suite d'aventures mémorables, et constitue certainement l'un des "must" dans le domaine, du moins pour AD&D. Dernier conseil : Le DL 11 est un wargame simplifié destiné à retracer la campagne sur une échelle plus vaste, et il n'intéressera que les habitués de ce type de jeu.

(Les autres modules TSR seront présentés dans la seconde partie de cette étude.) A suivre.

Jean-Paul Tafani

LE GRIMOIRE D'IMLADRIS

DONNEZ A VOTRE PERSONNAGE UN NOM ELFIQUE

JEAN-MARC RULIER

Endorendili, Amis de la Terre du Milieu, je vous salue !

Et oui, les elfes d'Arda n'ont pas les oreilles pointues. On ne peut en dire autant de celles des Yrch. Maudits soient-ils, eux et leur père, le Noir Ennemi du Monde. Merci à Frédéric "Atan" Ménage de le rappeler.

Je voudrais m'attarder sur un élément capital de la création d'un personnage elfique : son nom.

A sa naissance, l'Elfe reçoit deux noms ou "essi". Le premier doit faire écho à celui de son père, soit dans son signifié - ce qu'il veut dire - soit dans son signifiant - sa forme auditive ou, comme l'a déclaré le grand Lambendil Saussure, son image acoustique. Ainsi, le Silmarillion nous enseigne que les fils de Finwë s'appellent Fingolfin et Finarfin, et que ses petits-fils sont Finrod et Fingon. Nous pouvons remarquer la récurrence du terme "fin", cheveux, qui dénote l'appartenance familiale.

Le second "esse" est donné par la mère. Il est dit quelque part dans l'histoire que les mères-elfes ont souvent un don de prophétie en ce qui concerne l'avenir de leur progéniture ; le nom est alors choisi en conséquence. Par exemple, Féanor, que nous connaissons tous pour ses exploits, doit son nom à sa mère Míriel sentant en lui l'esprit qui le consumait. Son destin en fut scellé.

Mais sur la Terre du Milieu, l'Elfe est avant tout connu par son surnom, l'"epesse". Celui-ci rebaptise l'Elfe qui le mérite par ses faits ou par son caractère. Ainsi, Gil-Galad,

"Etoile Radiante" en Sindarin, est le surnom de Freinon ; Galadriel celui d'Artanis Nerwen ; Felagund celui de Finrod. De plus, avoir un surnom permet de garder le vrai nom secret car, en effet, connaître le vrai nom d'un personnage autorise à exercer sur lui un pouvoir. Dans l'épisode de la rencontre entre Fangorn et les Hobbits, l'Ent caractérise ces derniers de "gens irréflechis" pour avoir déclaré leur vrai nom : Peregrin Touque et Meriadoc Brandebouc. La tradition de garder son vrai nom caché se retrouve chez les Hommes et les Nains. Ainsi Turin se nommera tour à tour Neithan, Gorthol, Agarwaen, Adanedhel, Mormegil et Turambar, et ceci pour échapper à son destin. Quant aux Nains, ils ne révélaient jamais leurs noms : Durin, Thorin ou Gimli, pour ne citer qu'eux, sont des "epesse" hommasses de type nordique.

Il vous faut maintenant choisir un nom pour le personnage qui vous incarne sur la Terre du Milieu (il n'est pas question d'aller jouer sous les fenêtres de Manwë à Valinor ! Non et non, n'insistez pas !).

Il y a pour les Elfes deux sortes de noms : les uns de forme quenyanne, les autres de forme sindarine. Si le Quenya est la langue originale des Noldor, leurs noms sur Endor sont accommodés à la sauce locale : Féanor provient du quenyan Féanáro, Finrod de Findaráto, Celebrimbor de Telperinquaré. Il ne faut pas oublier que chaque nom porte en lui une signification de premier niveau ; par exemple, Telperinquaré veut dire "poing d'argent". Au second niveau, il est utile de rappeler qu'il était orfèvre et chef des Gwaith-i-Mirdain, "peuple

des faiseurs de bijoux".

Créer un personnage, c'est aussi lui donner un nom. Bien sûr, vous pouvez le baptiser d'un alcarinesse, pardon, d'un nom glorieux, mais c'est être quelque peu prétentieux que de choisir Féanor ou Elrond. Il faut donc en former un.

L'appendice du Silmarillion vous sera alors très utile. Je ne saurais trop vous conseiller aussi les quelques ouvrages que je cite dans la bibliographie, et en tant que membre de la Tolkien Society et de l'association linguistique Quettar, je me propose de répondre à vos questions sur la Terre du Milieu.

Nai Endorendili siluvar nolentyenin Ambaresse !

Bibliographie (très) sommaire :

Le Silmarillion, JRR Tolkien, éd. Bourgois, Paris 1978.

Unfinished Tales, JRR Tolkien, éd. Allen & Unwin Ltd 1980 (existe en français sous le nom de Contes et Légendes Inachevées, éd. Bourgois).

Le Seigneur des Anneaux : les appendices, éd. Bourgois.

The Complete Guide to Middle-Earth, Robert Foster, éd. Unwin Paperbacks, London 1985 (pour la dernière édition).

The New Tolkien Companion, JEA Tyler, éd. Picador, London 1979 (pour la deuxième édition).

A Dictionary of Quenya, JC Bradfield, 2^e éd. 1983 (à commander directement à l'auteur).

JOUER DANS LES TERRES DU MILIEU AU PREMIER AGE

FREDERIC MENAGE

LETTRE OUVERTE
AUX MAITRES DE M.E.R.P.

Franchement, n'avez-vous jamais ressenti l'envie de faire découvrir à vos joueurs les splendeurs des légendes passées, de quitter le désormais classique "an 1640 du troisième âge" pour vous plonger dans l'époque sauvage de Finrod, Beren et Luthien ?

Si oui, j'espère que ces quelques lignes vous aideront dans votre lourde tâche d'auteur de scénarii.

Si non, puissent-elles vous convaincre de "tenter le coup" au moins une fois, car vous ne savez pas de quoi vous vous privez.

Avant tout, nous devons effectuer une légère adaptation des règles de

M.E.R.P. En effet, elles ont été conçues pour être utilisées au troisième âge, un remaniement s'impose !

Certaines races (les Hobbits par exemple) n'apparaîtront qu'au deuxième ou troisième âge. Il nous faut donc effectuer quelques coupes sombres dans la liste proposée par les auteurs de M.E.R.P. Voici les races que l'on peut conserver dans des scénarii de type "premier âge".

Les Nains : répartis en sept maisons, ils jouent un rôle considérable. Les elfes et les hommes ont besoin de leurs nombreux talents. Les forgerons nains du premier âge ont créé de pures merveilles. Telchar, le plus célèbre d'entre eux, façonna entre autres le Nauglamir et Narsil, l'épée d'Elendil (qui fut plus tard rebaptisée Anduril). Parmi les plus importantes cités naines, citons Nogrod, Belegost et bien sûr Khazad-dûm.

Les Noldor : le moins qu'on puisse dire est qu'ils ont marqué le premier âge ! Leur tragique destin ne sera pas oublié de sitôt. Probablement les rôles les plus passionnants (mais aussi les plus délicats) à jouer.

Les Sindar : l'autre grand peuple elfique. On les trouve bien sûr dans le royaume de Doriath où règnent Melian et Thingol dans la cité de Menegroth.

Les elfes sylvains : ils eurent peu d'influence sur la politique du premier âge, mais il ne faut pas les négliger pour autant. Certains d'entre eux furent les premiers à rencontrer les hommes.

Les Hommes : pour les Edain, utilisez les caractéristiques des Dunedain, en raccourcissant leur espérance de vie (90 ans environ). Pour les autres, utilisez les caractéristiques du peuple du troisième âge qui leur ressemble le plus. Exemple : si votre personnage vit dans une colonie humaine spécialisée dans la maîtrise des chevaux, donnez lui les caractéristiques d'un Rohirrim.

Les Orcs mais pas les Uruk-Hai.

Les Trolls mais pas les Olog-Hai.

Naturellement, si vous désirez jouer au tout début du premier âge, il vous faudra certainement modifier la liste précédente. Par exemple, les Hommes et les Nains pourront ne pas encore être apparus sur Endor.

Considérons maintenant la question des langages.

Premier problème : il n'existe pas de langue commune, le Westron ne surgira que bien plus tard. Les hommes emploient différents dialectes plus ou moins liés entre eux, mais ceux qui vivent à proximité des elfes ont appris le Quenya ou le Sindarin. C'est en particulier le cas des trois grandes maisons des Edain.

A priori, le Quenya est la langue des Noldor et le Sindarin celle des Sindar (le contraire eût été plutôt étonnant !). Mais rapidement, les sujets de Thingol vinrent à parler le Quenya jusqu'au jour où cette langue fut interdite dans tout le royaume de Doriath.

En ce qui concerne les elfes des bois, ils utilisèrent soit des dialectes locaux (Bethour), soit les langues des hauts elfes lorsqu'ils ont eu des contacts avec eux.

Le Black Speech, quant à lui, n'apparaîtra qu'au troisième âge. Mais Morgoth et les siens employaient sans aucun doute un langage qui leur était propre.

Pour finir, les Nains ont leur propre langage secret et utilisent les langues des peuples avec lesquels ils commercent.

Après ces quelques données techniques, essayons de voir ce qu'il y a d'intéressant au premier âge pour un maître de jeu en mal de scénarii...

Naturellement, avant de songer à écrire un scénario "premier âge", il faut avoir lu et relu le Silmarillon (cela va sans dire, mais cela va aussi bien en le disant...). Certes, ce livre est beaucoup moins détaillé que "Le Seigneur des Anneaux", mais en contrepartie il nous permet de rajouter pas mal d'éléments nouveaux sans entrer en contradiction avec l'œuvre de Tolkien. Il me paraît difficile de faire jouer une campagne au premier âge car nous ne disposons pas d'un nombre suffisant d'informations. A mon avis, la meilleure façon de procéder est de choisir un point particulier du Silmarillon et de bâtir une intrigue autour ; cette méthode autorise une grande liberté et permet d'innombrables variations.

Mais je m'écarte de mon sujet... Mon propos initial était de répondre à la question suivante : pourquoi jouer au premier âge ?

Tout d'abord, il y avait plus d'elfes ! Voilà un argument de poids. Au troisième ou au quatrième âge, les elfes sont sur le retour (dans tous les sens du terme). On les rencontre rarement, à l'exception de quelques lieux bien particuliers (Rivendell, Mirkwood, Lorien et les Havres Gris). Et il est toujours difficile d'introduire des joueurs elfes dans un scénario. Au premier âge, les elfes sont au faite de leur puissance.

Le serment de Feanor et la malédiction de Mandos constituent une source inépuisable de thèmes de scénarii.

Il y a d'autres raisons pour jouer au premier âge... Avouez que vous mourez d'envie d'aller explorer les royaumes cachés de Gondolin et de Nargotrond, de visiter Khazad-dûm au temps de sa gloire, de visiter les merveilleux jardins des Ent-femmes, de rencontrer Beren, Turin, Finrod et les autres, de contempler l'inégalable beauté de Luthien Tinuviel, de participer à la lutte contre le noir Morgoth, de mener une vie aventureuse en Ossiriand, en Beleriand, et pourquoi pas à Valinor...

Si vous n'êtes pas encore convaincu, relisez le Silmarillon...

Naturellement, vous pourriez me dire que c'est un peu léger comme source d'informations. C'est pourquoi je vais tenter, à présent, de dresser une liste (non exhaustive) des autres documents utilisables.

1 - Les Contes et Légendes inachevés (parus en français chez Christian Bourgois). On trouve dans cet ouvrage de plus amples informations sur certaines parties du Silmarillon.

2 - The complete guide of middle-earth de Robert Foster. C'est un livre extrêmement complet. L'auteur y a classé par ordre alphabétique TOUT ce qu'on peut trouver dans l'œuvre de Tolkien. Le livre contient en outre une chronologie non datée du premier âge.

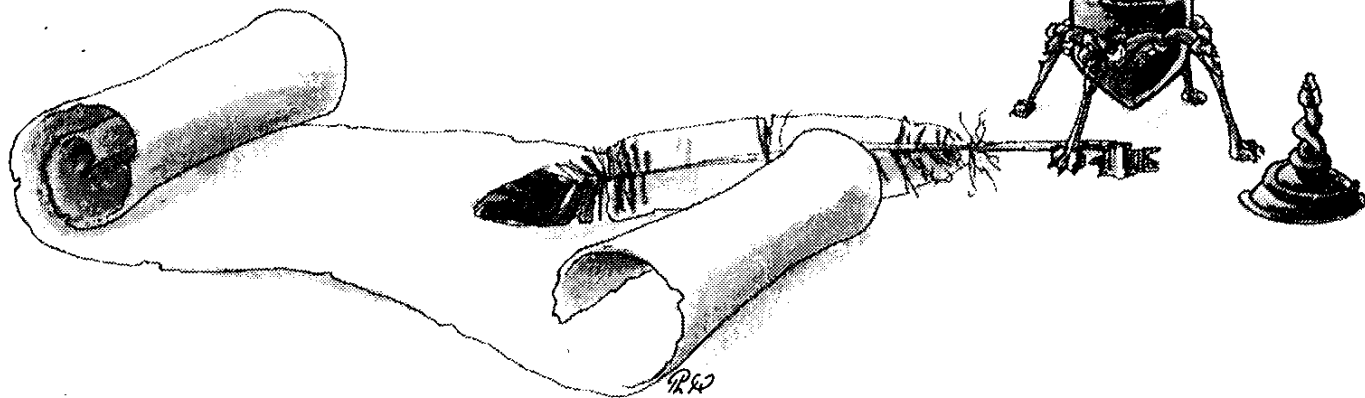
3 - Lords of Middle Earth. C'est un aide de jeu pour M.E.R.P., constituée de trois tomes. Le premier nous donne toutes les caractéristiques des elfes et des Valar et Maiar, ainsi qu'un résumé de leur histoire ; le deuxième effectue le même travail avec les hommes et le troisième (à paraître) avec les Ents, les Hobbits et toutes les autres créatures intelligentes des terres du Milieu.

4 - The middle earth Campaign Guide book. Autre aide de jeu pour M.E.R.P. On y trouve une chronologie datée du premier âge.

5 - Je vous signale enfin l'existence d'un "Atlas of Middle-Earth" qui contient des cartes du premier âge.

Voilà, j'espère que ces quelques lignes vous ont convaincus de lancer vos joueurs à la découverte du premier âge.

En espérant vous croiser un jour du côté de Dorith ou de Gondolin, Tolkiennement vôtre.



La brume épaisse qui couvrait continuellement le marais de *Gdor* s'effiloçait et laissait percevoir trois silhouettes progressant à grand-peine. Une voix rauque et profonde s'éleva, venant semblait-il de la première ombre, plus large et plus petite que les deux autres. *"Cornebroc ! Je me demande ce que nous faisons là ! Dire qu'il y a deux jours nous étions sur Ultimattera, un verre de syrhin dans la main à nous bronzer au soleil !"*

Les vociférations du petit être avaient dérangé la torpeur bienveillante du marais, qui s'animait d'une multitude de mouvements et de bruits. Devant le groupe, de petits animaux s'enfuyaient dans un concert de cris et les glougloutements de leur course sur le sol bourbeux.

Le trio s'arrêta. La troisième ombre, dont on devinait les traits fins et charmants maintenant que la brume se dissipait, se mit à parler elle aussi :

"Tu as du culot Tirgrim, c'est quand même toi qui pilotais le péro quand on s'est écrasé dans ces maudits marais, non ? Et quant au bronzage sur Ultimattera, où irais-tu le faire en dehors des solariums artificiels, hein ?"

Tirgrim s'apprêtait à répondre, quand la voix impérieuse de son deuxième ami l'arrêta net :

"Vous n'avez pas fini de vous chamailler tous deux ? On était bien d'accord tous les trois quand le vieux Joshua est venu nous voir, alors taisez-vous un peu et avancez. Nous avons encore une trentaine de kilomètres à faire pour arriver au lieu de rendez-vous, et il ne reste que six heures."

Tilgrim, tout en enfonçant plus profondément son chapeau, marmonna quelques mots qui se perdirent dans les marais. Tournant le dos à ses amis, il reprit sa marche un instant arrêtée. A nouveau, la brume les engloutit tous les trois. On n'entendait plus au loin qu'un flic-floc marquant chacun de leurs pas. Puis ce bruit même disparut, couvert par l'éternel bruissement du marais.

Sgiss'hiss se grattait les écailles au-dessus de l'oreille. Tout le monde sait que les reptosaures aiment cela, mais *Sgiss'hiss* adorait littéralement. Cela lui rappelait sa mère. Il revoyait l'éclat dans ses yeux, lorsqu'elle lui parlait des temps passés.

Un bruit dans la soute le fit sursauter. Sa patte griffue retomba le long de son corps. Décidément, l'obscurité dans laquelle était plongé le poste de pilotage le rendait bien mélancolique. Mais comment l'éviter, alors qu'à travers le hublot il voyait la noirceur absolue de l'univers. Il repensa à sa mère. Elle lui avait si souvent décrit les myriades d'étoiles qui illuminaient le ciel dans des temps à jamais révolus. Ainsi quand le vieil humaine, Joshua, lui avait fait sa proposition, il avait été immédiatement d'accord.

Il était maintenant là, en orbite autour de *Proxia*, la plus proche planète du dernier soleil de l'Univers. Son rob, dans la soute, préparait la navette qui l'amènerait au lieu

NOUVELLE INÉDITE: GENESIS II

FRANCK CHOLLET



de rendez-vous. Il était tout à fait prêt, maintenant. Et même, lui, le dernier reptosaure vivant, prêt à mourir s'il le fallait.

Sensation chaleur vibrait. Ses ondes enveloppèrent *sensation douceur* qui sortit de sa rêverie, émettant en retour un sentiment de reproche bienveillant. *Sensation tiédeur* sortit à son tour de ses pensées et vint se joindre à la vibration commune. Bientôt, les trois entités vibraient à l'unisson, ne formant plus qu'un. Leur préoccupation était unique. Bien que séparées tout à l'heure, elles avaient réfléchi à la même chose, et maintenant réunies elles voyaient qu'elles avaient eu les mêmes sensations/pensées.

Elles se souvenaient du contact avec l'humaine. Surtout, de la sensation de certitude, de conviction, qui baignait la moind

dre de ses vibrations/pensées. Elles avaient lu en lui. Il les avait convaincues. Elles savaient maintenant qu'une osmose, plus grande que toutes celles qu'elles avaient connues, allait les relier à toutes les espèces pensantes de l'Univers. Elles sentirent brusquement qu'il était temps de se rendre sur *Proxia*.

Leur vibration commune s'harmonisa avec celle de *sensation certitude*, qu'elles sentaient malgré la distance les séparant. Bientôt, elles furent la pensée de Joshua. Leur ondulation changea à nouveau. Maintenant, elles étaient au lieu de rendez-vous. Joshua se trouvait à proximité. Il les submergea de son sentiment de certitude tranquille.

Alors, pour la première fois depuis bien longtemps, les trois pensovibres se sentirent heureuses.

Le vieux Joshua était las. Soixante dix heures qu'il n'avait pas dormi, et, malgré les stims, la fatigue se faisait sentir maintenant. Il contemplait, au centre d'un cratère météorique, son "bidule". Ce dernier ressemblait à un vermillon des sables, que l'on aurait laissé trop longtemps dans l'eau : une immense tour ventrue d'où partaient de multiples câbles et tuyaux, qui aboutissaient aux énersols. Ceux-ci devaient, en principe, fournir l'énergie nécessaire, en la puisant directement au cœur du soleil. Et c'était avec cela qu'il devait sauver l'Univers !

La lueur rougeoyante du vieux soleil, qui occupait sur Proxia le quart de la voûte céleste, éclairait la foule cosmopolite qui se pressait devant la machinerie rutilante du bidule. On pouvait voir des octus, ces êtres qui se déplacent si gracieusement sur leur huit membres ; des ariantes dans leurs bacs motorisés remplis d'eau salé ; trois humains avec leur curieuse démarche ; des avians aux couleurs si diverses... Toutes les races intelligentes qu'avait connues l'Univers étaient là représentées. Bien sûr, quelques-unes n'avaient pu fuir la mort de leur soleil et avaient disparu, mais il y avait tout de même plus d'un million de créatures rassemblées.

Le vieil humaine, dernier de sa race, contemplait cette scène tout en écoutant le rapport d'Ixane le silicate. Il concernait l'énergie nécessaire au bidule. D'après

Ixane, et Joshua lui accordait toute sa confiance, l'énergie nécessaire à l'expérience allait inévitablement achever le soleil moribond. Il ne pouvait y avoir une seule erreur. "Il n'y en aura aucune" affirma Joshua.

Une trompe se mit à hululer. A ce signal, que tous attendaient avec impatience, les créatures commencèrent à pénétrer dans le bidule. Les heures passèrent. A mesure que les êtres pénétraient dans la tour, ils s'installaient à leur place, d'où ils pourraient, tout à l'heure, mêler leurs pensées/sentiments/sensations avec les autres. Puis tout le monde fut à sa place. Joshua vint à son tour. Refermant la machine sur lui, il jeta un dernier regard au rob chargé de la mise en marche.

Le rob actionna une manette. Les énersols entrèrent en action.

Alors, le soleil, dont toute l'énergie était aspirée, sembla s'effondrer sur lui-même et implosa, engloutissant, dans un maëlstrom d'énergie, le dernier système planétaire. Bientôt, l'obscurité, un instant repoussée, revint. Tout était noir. L'Univers venait de mourir. L'Entropie était vaincue.

Mais dans le néant sans fin, quelque chose avait encore la volonté d'être. La tour de carboplast avait résisté. L'expérience du vieux Joshua continuait. Dans la tour, les pensées d'un million d'êtres se mêlèrent, ne faisant plus qu'une. Alors, l'esprit uni-



que et universel, qui venait de se nourrir du dernier soleil, ce pur esprit formé de toutes les races sentientes, pensa : "Que la lumière soit."

Et la lumière fut.

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





MYTHES ET LEGENDES

S'AGRANDIT !

42m² SUR DEUX NIVEAUX

UN ESPACE SPECIALEMENT AMENAGE
POUR LES JOUEURS
(4 tables à votre disposition)

10 % DE REMISE A VOTRE
1^{er} ACHAT SUR PRESENTATION
DE CETTE PAGE

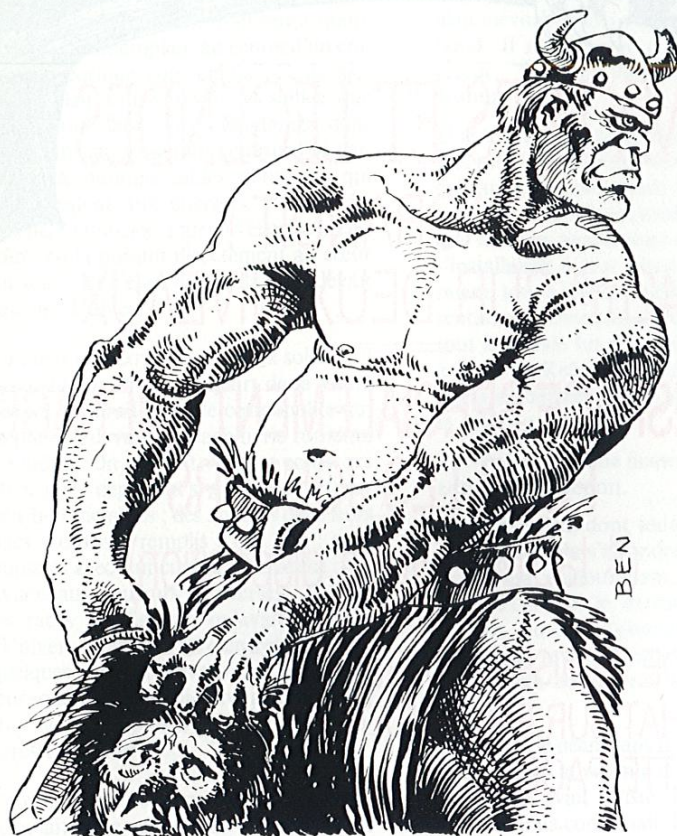
DU 5 AU 20 AVRIL
CONCOURS DE FIGURINES PEINTES

A PARTIR DU 1^{er} MARS
CLUB "SUPER-GANG" HOMOLOGUÉ

DU 11 AU 16 AVRIL
SEMAINE ANNIVERSAIRE :
PRIX RÉDUITS

TOUTE LA JOURNÉE DU 15 AVRIL
UN CADEAU A CHAQUE CLIENT

MYTHES ET LEGENDES
6, rue de la Gare 94110 ARCEUIL
TEL. 46 64 80 99



LES AVENTURES DE

?

UNE GIGANTESQUE SAGA EPIQUE (et colegram)

Le soleil se couche derrière les Monts Gencondan'n. Pics enneigés et dômes majestueux se découpent sur un immense disque orangé. Le lion de la MGM (Magnifique Grande Montagne) rugit par trois fois dans le lointain. Même les cauchemars les plus épouvantables ont une fin. Urk se repose, tout en haut du Val aux baffes, la tête sur les genoux de sa nouvelle concubine, Carmen, les pieds dans l'eau glaciale de la Morne. Tout autour de ce couple d'amoureux tendrement enlacés, règne un chaos absolument ahurissant : corps enchevêtrés de gobelins, de trolls, d'humains et de nains hideux, têtes éclatées, membres arrachés tenant encore de lourdes haches ou d'impressionnantes épées. Plus rien ne bouge. Les gémissements des derniers blessés ont cessé après que les ultimes gobelins survivants de la tribu se soient chargés de les "soigner". De telles quantités de sang ont coulé que, par endroit, le sol en est saturé, dégoulinant.

Urk est lassé de tant de violence ; trop de gobelins et parmi les plus braves sont morts sur ce champ, et la nostalgie envahit son âme. Est-ce là le destin d'un chef ? La vie est-elle donc si cruelle pour

n'offrir en spectacle que la mort ? Une petite grenouille verte se pose sur le pied velu du grand chef. Un instant il va pour la saisir, l'écraser dans sa poigne impressionnante et n'en faire qu'une bouchée, mais son geste est suspendu. Plusieurs centaines de morts reposent autour de lui, et il est inutile d'allonger la liste en sacrifiant encore cette minuscule bestiole. Carmen qui ouvrirait déjà la bouche, ne reçoit en retour qu'un baiser passionné de son compagnon.

Du côté de la caverne, tout est silencieux. Léna la première épouse du chef, git vers la grande porte, la tête écrasée par la massue d'un troll, quant à Magda, elle s'est enfuie dans les rochers poursuivie par un ranger aux intentions douteuses. Demain, Urk rassemblera la tribu. Il faut bien que la vie recommence. Maintenant, seule la présence de Carmen compte. L'âme du chef a besoin de cette paix enfin établie. Son esprit, éprouvé par les multiples épreuves vécues au cours de la journée, vagabonde d'une pensée à une autre. Des clichés terrifiants lui reviennent de son cauchemar... au fond de sa mémoire, il revoit les petits os du chef courir partout sur les dalles de la grande salle, et il entend encore cette voix caverneuse

tendant de le sermonner. Puis lui vient l'image amusante de son clerc domestique, le fidèle Padepolus, et de son acte de bravoure qui marqua la fin des combats. Au moment où, lui, le chef, après avoir survécu à tant de coups, allait être pétrifié par un infâme magicien, ultime survivant du groupe d'aventuriers, Padepolus avait surgi d'on ne sait où et avait fendu le crâne de l'impudent, d'un magnifique coup de glaive. Jour après jour ce brave clerc devenait de plus en plus goblin, et Urk s'était attaché à lui.

"Carmen ? - Oui, mon gros loup... - Sais-tu que derrière ces montagnes, il y a d'autres montagnes, d'autres cavernes, d'autres torrents ? Le monde est immense, et ce vallon trop étroit..."

Carmen resserre tendrement ses bras autour des larges épaules du chef.

"- Tu recommences à déprimer, mon grand tigre ? - Non, ma sauterelle, mais je veux partir, quitter ces lieux où tant des nôtres sont morts et découvrir le monde - Comme tu veux, mon ours sauvage, de toutes façons, partout où tu iras, je te suivrai..."

"- Demain, dès l'aube, à l'heure où se lèvent les premiers aventuriers, NOUS PARTIRONS"

FIN DU TOME UN DES OEUVRES COMPLETES.

LE DRAGON SORT SES GRIFFES



et elles sont en Français !

DONJONS & DRAGONS' AD&D

6 MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE VOUS ATTENDENT

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉS LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONNESSE 95140



DONJONS & DRAGONS, AD&D
Règles AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE NOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.
COPYRIGHT TSR, Inc.

RuneQuest



DE LARTIGUE

ÉDITION FRANÇAISE

