

DRAGON

RADIEUX

Dossier Rôle Amour Sentiments
Hurlements jeu d'ambiance

AVRIL 89

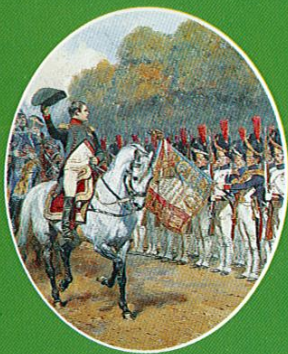
n° 20

Scénarios : A.D. & D.®
Appel de Cthulhu®
Trois Mousquetaires...

30 F^{230 FB}
9 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles

MAGNIN

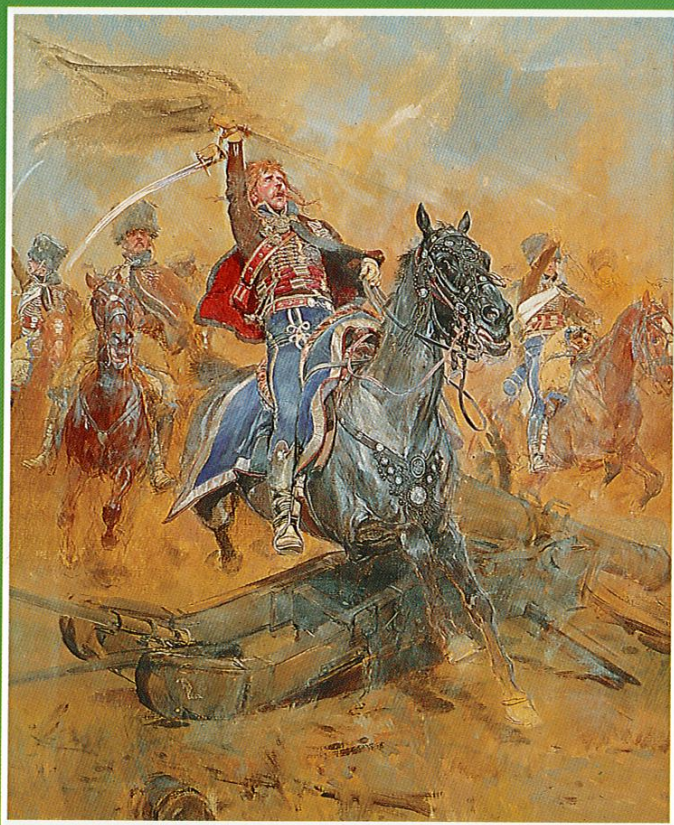


Vive l'Empereur !

Enfin une nouvelle série de wargames français.
Conçus par Didier Rouy, présentés par le Cercle de Stratégie, édités par Socomer Editions.

1er épisode :

AUERSTAEDT 1806



SORTIE : MARS 1989

Et d'ores et déjà : UNE GRANDE COMPETITION
au salon de la maquette et du modèle réduit, salon des jeux de réflexion les 1 et 2 Avril
prochains, des sélectifs régionaux sont dès maintenant organisés pour courant Mars.

Renseignements : Cercle de Stratégie : tel (16) 29. 91. 34. 88.
Tous ces tournois sont homologués C.P.F et sont sponsorisés par :

GRANL



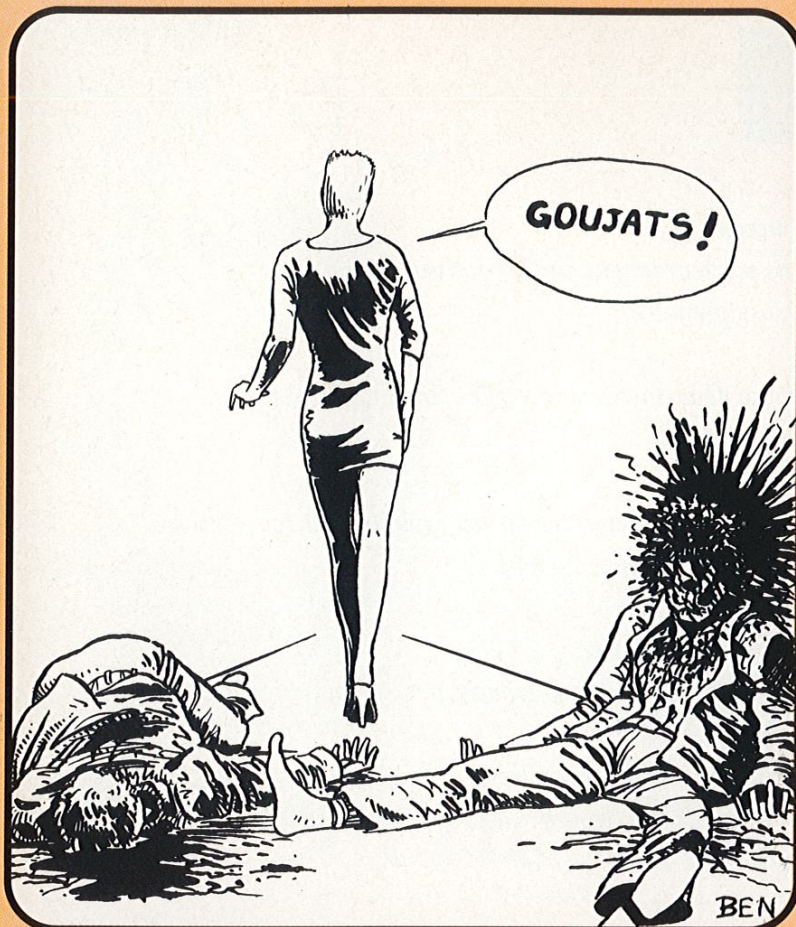
GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE



SOCOMER
Editions

SEMAINES DE L'HEXAGONE

Le Cercle de Stratégie



Dragon Radieux n° 20 (AVRIL 1989)

REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE RÔLE

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 Julliard, Paul et Pascaline Chion.**

Dépôt légal : à parution.

Commission paritaire : 67435 N° ISSN : 0297-2069

Publicité : **Jean-Claude Julliard**

Délégué aux Affaires culturelles (?) : en cours

ONT PARTICIPÉ À LA RÉDACTION DE CE NUMÉRO :

Alain Bérard, Roger Barnoud, Michel Maximin, Valérie et Jean-Luc Bizien, Didier Escodemaison, Philippe Turco, Sylvain Jaskowiak, Roland Danard, Christophe Triau, Finn, Philippe Meunier, Yann Couderc, Paul Chion.

ADAPTATION DES TEXTES : **Pascaline Chion.**

ILLUSTRATEURS : **Philippe Masson, Benoît Dufour, Yasmina Sarahoui, Jean-Michel Ringuet, Guy Roger, Emmanuel Arbabe.**

Couverture : **Florence Magnin.**

MAQUETTE : **Editions Dragon Radieux** **PHOTOCOMPOSITION :** **Alp Compo Grenoble.**

IMPRESSION : **LEOSTIC, avenue de la République, 38170 Seyssinet.**

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS, au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro : **L'Appel de Cthulhu**, version française est édité par **Jeux Descartes - Trois Mousquetaires** version française est édité par **HEXAGONAL**, **Règles Avancées de Donjons & Dragons** est un jeu TSR distribué en France par **TRANSECOM S.A.**

N° 20

La reproduction de tout ou partie du journal est strictement interdite sans autorisation préalable de l'éditeur et des auteurs ou illustrateurs concernés. Sauf accord préalable, les manuscrits non sollicités ne sont pas retournés.

SOMMAIRE

scenarios

- P. 20 **Hurléments :**
"Dix petits soldats"
- P. 32 **Trois Mousquetaires :**
"Soleil Noir"
- P. 54 **Règles Avancées de Donjons & Dragons :**
"L'auberge des jumeaux"
- P. 68 **Appel de Cthulhu :**
Les serpents de Torrecaya

aides de jeu

- P. 13 Introduction au dossier
Rôle Amour Sentiments
- P. 25 **Légendes Vallée des Rois**
L'art de l'amour
- P. 30 **Scénarios :**
Idées en raccourci
- P. 52 **Mondes imaginaires :**
Terremer
- P. 64 **Grimoire d'Imladris :**
Les Grands aigles dans les Terres du milieu.
- P. 79 **Jeu avec figurines :**
A propos de différentes règles

lecture

- P. 16 **Hurléments : ambiance**
"Un rêve familial"
- 1 2 3 Nouvelles :**
- P. 26 "Vis privés"
- P. 29 "La douce princesse"
- P. 78 "Vie de fantôme"
- P. 62 **Livres Ouverts :**
L'amour dans la S.F.
- P. 74 **Chroniques de Trégor :**
en avant-propos à
La saga d'Ellesiel

infos, rubriques

- P. 6 **Edito, potins et Tribune**
- P. 8 **Revue de Presse**
- P. 9 **Vitrines :**
infos sur les nouveautés
- P. 41 **Faites vos jeux :**
vie des clubs, infos manifs
- Encyclopedia Ludica :**
- P. 46 "Aux armes citoyens"
- P. 48 "Ghostbuster"
- P. 50 "Le Player's nouveau est arrivé..."

bulletin d'abonnement en p. 82

Hurlements...

"Matin blafard...

Lueur des derniers feux qui s'éteignent doucement.

Dans le camp les hommes d'arme engourdis par leur longue veille s'activent peu à peu.

L'assaut est imminent mais la forteresse est imprenable.

Imprenable ? sauf...

Sauf si la trahison a déjà accompli son oeuvre dévastatrice derrière les remparts protecteurs.

Il y a une heure que mes compagnons l'ont découvert,

baignant dans une mare de sang, la gorge tranchée.

Lui ? C'était Guillaume, l'un des favoris du baron, chevalier de renom aux exploits mille fois contés.

Moi ? Je ne suis que Paul, saltimbanque pour l'occasion et surtout

cracheur de feu pour le plaisir de ces dames.

Je dois quitter ce lieu maudit avant que le fléau ne s'abatte.

Profitant de l'émoi causé par la découverte macabre, je me suis esquivé par une poterne du château.

Mes vêtements sont rangés à côté de moi, là, dans le fourré.

La lune lance ses derniers rayons argentés, faisant luire étrangement mon pelage gris.

Je suis encore tout engourdi et j'ai quelque difficulté à retrouver cette souplesse animale

à laquelle je me suis habitué peu à peu.

La ligne ennemie est distante d'une centaine de mètres

et il faut que je calcule habilement ma course pour n'être visible qu'au dernier instant.

Quelques cris d'émoi dans le campement, un bond spectaculaire par dessus les braises du dernier feu.

J'ai atteint les premiers buissons de la lande. Je suis sain et sauf pour un temps.

La fête peut commencer !

La lune me regarde d'un air moqueur, et elle me paraît complice

du concert de hurlements que je fais entendre...

Je ne suis plus la créature unique, solitaire et fragile...

Je suis une meute, une meute de loups affamés prêts à se jeter sur l'assiégeant.

Une course effrénée à nouveau me permet d'être partout à la fois...

La panique la plus complète règne dans le camp : les soldats vocifèrent, s'emparent de leurs armes,

commencent à tirer des flèches dans toutes les directions.

Une véritable ivresse s'empare de moi.

L'écho vient m'apporter son aide, et ce sont des loups par dizaine que l'on entend hurler.

L'écho ? ou bien d'autres frères de race alertés par ma sarabande ?

La meute, la vraie cette fois, s'approche de moi...

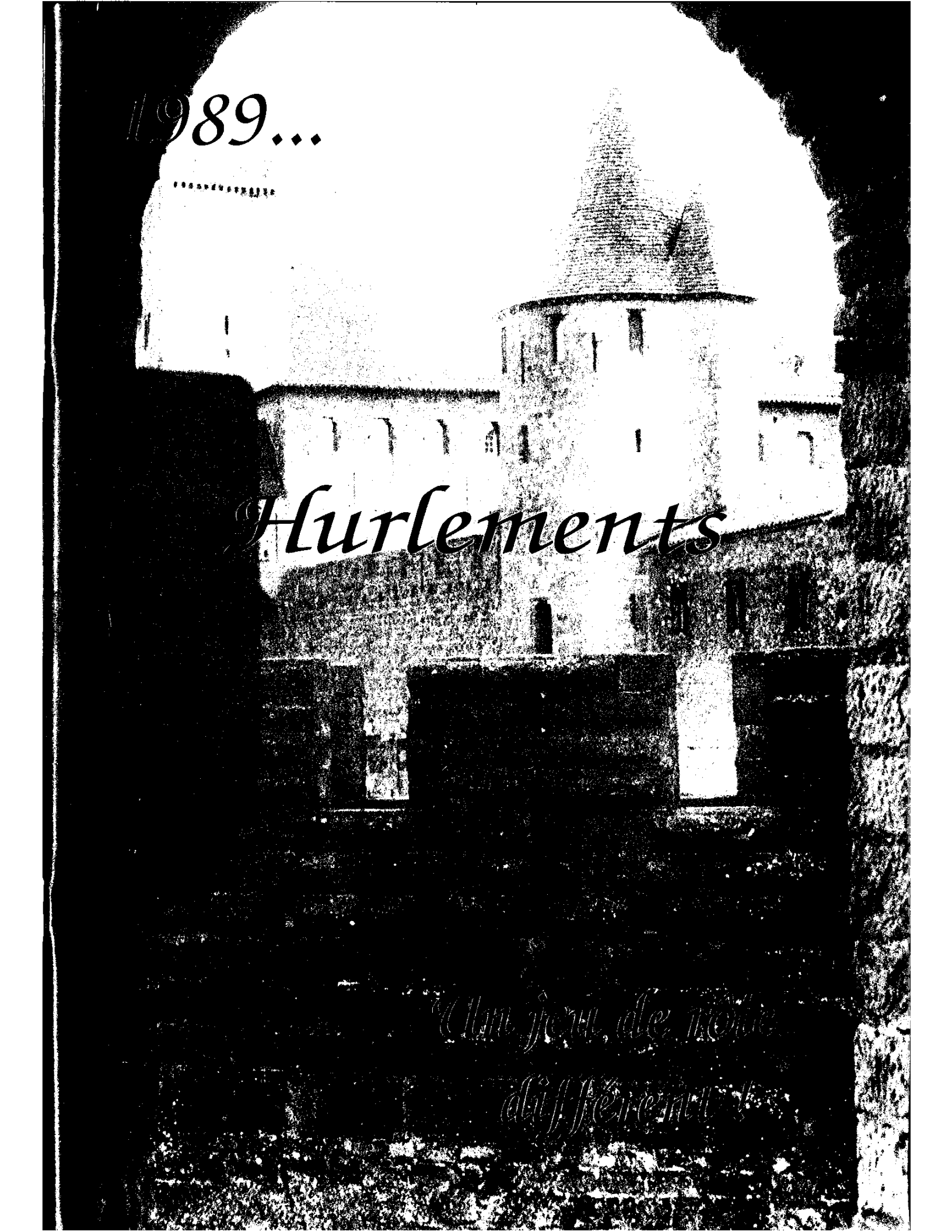
Amis ou ennemis ?..."

Rêve ou Réalité ?

Je joue à... Hurlements !

Paul, Saltimbanque en cette occasion, Rédacteur en chef du D.R. à ses moments perdus...

Hurlements...



1989...

Hurllements

*Un jeu de rôle
différent*

en direct de la... ...rédaction

Printemps, saison des amours (... d'où le thème d'une partie de ce numéro) mais aussi saison du changement. Nous voici mieux installés dans des locaux plus confortables, et surtout plus vastes. Difficile de réaliser un magazine de 84 pages un pinceau dans une main et un clavier dans l'autre, ou d'achever la mise au point d'un jeu (génial...), en manipulant à la fois truelle et ciseaux ! Les projets pour 1989 se bousculent au portillon. Le travail ne manque pas ; d'autant que, à la fois par désir et par manque de moyens, nous assurons le suivi complet de nos réalisations, de la conception jusqu'à la maquette finale. Gros intermède à l'imprimerie (nous avons quand même renoncé à l'idée d'installer une "offset" dans notre cave !), puis nous voilà à nouveau confrontés aux problèmes d'expédition, de gestion, de promotion...

D'où certaines difficultés, et surtout le léger retard de nos dernières productions. Le courrier s'est entassé pendant quelques semaines, et nous n'avons pu donner suite à toutes vos demandes. Heureusement la période de panique tous azimuts semble achevée et tout le monde fait preuve d'une bonne humeur quasi inébranlable.

Désolé pour les croque-morts, décidément nombreux dans ce milieu, mais ces perturbations de début d'année n'étaient dues qu'aux mutations en cours et ne constituaient pas un signe précurseur de disparition (eh ! eh ! ...). Tout cela ne nous a pas empêchés de procéder à diverses modifications dans la maquette du journal, modifications que nous voulions apporter déjà depuis un certain temps, et qui, espérons le vous plairont. Sondage et classement du concours sont une occasion rêvée pour nous communiquer votre avis. Nous avons décidé aussi de lever un peu le voile de mystère qui planait sur notre magazine depuis sa création. D'où le petit article ci-contre "Le Dragon c'est qui, c'est où". Plus que de l'auto-satisfaction, nous avons voulu témoigner de l'originalité de nos conditions de travail ("journalistes à la campagne") et de la pluri-activité de notre équipe.

Voilà un éditorial où l'on parle bien peu de jeu et beaucoup de travail ! Normal puisque notre lot quotidien est de travailler dans le jeu (et non de jouer à travailler comme pourraient le croire certains !). Normal aussi qu'un certain besoin de complicité avec nos lecteurs nous donne envie de faire toutes ces confidences. Le dossier sur l'amour et les sentiments dans le jeu de rôle est moins étoffé que nous l'espérions. Ce numéro vous réserve cependant d'agréables surprises et je vous laisse les découvrir. Et un dernier conseil (innocent ?) : si notre démarche vous intéresse, s'il vous paraît important de conserver un magazine qui soit 100 % jeu de rôle, si vous êtes convaincus que la promotion du jeu français est une bonne chose, pensez aux abonnements ! Une revue ayant un nombre important d'abonnés est une revue où les lecteurs ont réellement la parole car c'est une revue indépendante...

Le Grand Gourou

tribune

Tribune est votre rubrique : petit espace (NDLR largement suffisant, non mais) pour témoigner de notre volonté d'ouverture démocratique ! Alors n'hésitez pas épanchez-vous ! Dites du bien de votre "Dragon" chéri (2 chances sur 1 d'être publié) ou n'hésitez pas à l'assommer de critiques (1 chance sur 1000 d'être publié).

Pierre-Nicolas Lapointe, initiateur de la polémique sur les "règles simples", n'a pas que des admirateurs... Nous avons éliminé les menaces de mort, les provocations en duel, les demandes en mariage, et retenu, pour exemple une missive de Nicolas Flasque, gentiment portée par notre facteur :

"... Comment mieux répondre à PNL, sinon en lui disant que ma partie hebdomadaire se déroule sur ROLEMASTER ? Et qu'il n'y a aucun problème de Role-playing : la plupart du temps, les joueurs sont debout autour de la table (pas par manque de chaises, mais à cause du suspens en cours). Le système de jeu est réputé pour sa complexité, mais une grande jouabilité est possible à cause de la souplesse même des règles. Revenons sur le point

particulier des pourcentages. La question est posée. Pourquoi 37 et pas 38 (exemple de l'escalade) ? Si on suit ce raisonnement, il n'y a qu'à tout supprimer, du moins le côté chiffrable du jeu de rôle. Le chiffre est, à mon avis, la base fondamentale de l'évaluation. Quelques jeux ont tenté de remplacer les caractéristiques par des commentaires, mais leurs propositions ne sont guère convaincantes. Pourquoi alors s'en priver ? Dans l'exemple précis de l'escalade, le chiffre représente effectivement le pourcentage moyen (pour répondre à la question), que des modificateurs (encore des nombres !) modifient (d'où leur nom !). Le 7 du 37 est peut-être ridicule, mais l'échelle 1-100 semble la plus adaptée.

De toute façon, un système s'assimile avec l'habitude, si l'on s'en donne le courage. La simplicité (et non le simplisme) dont Pierre-Nicolas se fait le défenseur, n'est qu'une façade, certes attirante, mais qui risque de transformer le maître de jeu en demiurge, obligé d'improviser les règles qu'il ne veut pas appliquer. Pour la question du Role-playing, les règles n'ont, à mon avis, rien à y voir. Sinon, on peut faire du théâtre, pour oublier la

Petits potins gobelins...

Grosse bouderie des grands éditeurs à l'égard du jeu de rôle. Pour Oriflam, Jeux Descartes, Schmidt, Gallimard, et beaucoup d'autres, l'année 89 ne sera pas une année JDR loin s'en faut. Ceux qui y ont "tâté" se contentent prudemment de "suivre" avec plus ou moins d'assiduité les collections en place, quant à ceux qui n'ont pas encore mis le doigt dans l'engrenage, ils jurent leur grand dieu que le "JDR c'est très bien mais que le public n'est pas encore (plus) préparé à l'accueillir comme il se doit". Bref, en propos gobelins, on a la poule mais pas encore les oeufs d'or...

Et pourtant... le public ne manque pas si l'on en juge par exemple par la fréquentation des rencontres et tournois. Alors, à qui la faute ? Joueurs trop sectaires, clubs trop fermés, médias "classiques" mal informés... Pourvu qu'il n'y ait pas trop de suicides en 89 ! En tout cas pitié, n'abandonnez pas le JDR

pour le tricot ou les mots croisés ! Nous, les petits gobelins radieux, continuons à y croire très fort et nous continuerons à "hurler" et à chouchouter votre "Dynastie". Sachez que le DR n'échappe pas non plus à la malveillance des "chaotic" gobelins : l'auteur (maudit) de la Saga d'Ellessiel prétend rivaliser avec la traduction d'un certain player's courant 87/88. J'y arriverai nous a-t-il confié, mais il faut m'insulter un peu plus pour m'encourager à la tâche !

PDP essaie d'imiter PC avec "Anashiva 2" mais il a perdu d'avance car son oeuvre sera achevée pour le mois de Mai (89).

A part ça, les gobelins radieux ont une BAL sur la plupart des serveurs "ludiques" (CJR, Akela, JPLUS...) et ils attendent de pied ferme vos remarques acerbes, vos propositions sournoises, vos invitations perverses. Sentence du mois : il n'est pire goblin que le goblin qui ne veut entendre !



technique. Essaie ROLEMASTER, Pierre-Nicolas. Il suffit de s'en donner la peine..."

Reçu de l'un de nos sympathiques magasins distributeurs "Temps Libre" sur Paris, le SOS suivant :

"Recherchons figurine volée dans la nuit du 24/01/89. Celle-ci représente : Sur un socle rond en bois, une trappe, de cette trappe sort un nazgul de 12 cm avec une faux à deux lames de teinte bleue et violacée. Lui faisant (courageusement) face, un guerrier de 10 cm, armé d'une épée et d'un bouclier, vêtements de couleurs bleutée, rouge et cape verte. Cette pièce est unique. Le bon détective sera récompensé. Téléphoner à Olivier - Temps Libre - 42/74/06/31. Merci."

Pascal Moens, un de nos lecteurs belges, s'indigne de la façon dont les joueurs (mal) traitent le jeu "Appel de Cthulhu" :

"... Appel de Cthulhu : Appel à la modération... Je ne sais pas si vous l'avez remarqué mais ce jeu prédispose à la mégalomanie galopante et au virus de l'égoïsme. Au départ, il y a le jeu, simple, puissant, basé sur les écrits de Lovecraft, c'est à

dire dramatique et presque toujours fatal pour le héros. Ce qui a donné naissance à une filière de scénarios dont la fin typique est plus ou moins celle-ci : "Et alors, si les joueurs ne trouvent pas le fil sous le buvard du bureau, Azatoth arrive, les invite à prendre le thé, et bouffe la planète !". Si on remplace Azatoth par un collègue et le fil par un prétexte quelconque, on a tout ! navrant ! C'est oublier un peu vite l'importance primordiale de la peur de "ce qui pourrait arriver !", bref, la part importante de psychologie dans le déroulement du drame.

Les héros de Lovecraft périssent rarement dans les griffes d'un monstre et sombrent souvent dans la folie. Combien sont horribles les couinements des goules, les couinements des Cthoniens ou le grincement d'une porte ! Quel plaisir ineffable de terroriser les joueurs avec des ombres. Nul besoin de monstre pour l'ambiance !

D'ailleurs, en réaction au danger des aventures, on trouve des joueurs super-équipés, bardés de diplômes, de connaissances et de fusils de chasse : le règne des Grosbills s'étend ! Périésses l'esprit, parle la poudre, et roulent les dés ! La fin rapide de

mon dernier Cthonien a fini par m'ouvrir les yeux : un round, c'est peu pour un monstre de cette envergure ! En vérité je vous le dis, déconditionnez les joueurs au tir automatique et au réflexe meurtrier. Intercalez des enquêtes classiques dans vos campagnes : point de vampires stellaires ou de pseudopodes frémissants, mais de palpitantes chasses aux gangsters...

L'horreur que l'on craint est plus terrible encore que celle que l'on voit : laissez vos joueurs se fabriquer leurs propres hantises et jouez avec ! Une simple prospection forestière peut devenir un cauchemar si vous êtes habile.

Libre à vous d'embrayer après sur l'horreur tangible, cthulhienne, tout en gardant à l'esprit que moins les joueurs en savent mieux c'est !"

Cette lettre vient compléter, fort à propos, l'article de Ch. Lehmann que nous avons publié dans le dernier Dragon. La parole est à vous maintenant : quel doit être le rôle joué par les créatures innombrables sorties de l'esprit de Lovecraft ? Toile de fond, décor angoissant, ou participants actifs de vos scénarios ???

salon 89 des jeux de réflexion, premiers échos...

Il est encore un peu tôt (puisque à l'heure où j'écris ces lignes le salon 89 n'a point encore fermé ses portes) pour dresser un bilan ferme et définitif de cette grande manifestation annuelle. Plusieurs conclusions peuvent déjà être tirées au vu du déroulement des premières journées...



Sympathique réunion de famille sur le stand Dragon Radieux : Valérie et Jean-Luc Bizien auteurs de "Hurlements", l'illustrateur, Benoît Dufour et Mr Léostic, notre imprimeur !

En cette année du bicentenaire la première chose que l'on peut dire c'est que ce salon n'était guère révolutionnaire par rapport aux précédents. Un nombre de visiteurs certes plus élevé, mais beaucoup repartent déçus de leur visite et ce pour de multiples raisons :

- le nombre d'exposants (je parle du côté JDR du salon, bien sûr) extrêmement réduit.
- l'absence de tournois ou d'événements vraiment marquants tout au long de la semaine.
- le peu de nouveautés présentées au public. A part le véritable succès rencontré par les présentations de "Hurlements" (seule nouveauté marquante importante disponible tout au long

de ces neuf journées), les petits curieux n'avaient pas grand chose à se mettre sous la dent.

- les conditions de jeu extrêmement pénibles (iriez-vous jouer dans un hall de gare ?) malgré l'effort notable des organisateurs pour fractionner et répartir de façon plus agréable les espaces de jeu.

L'absence des firmes Oriflam, Hexagonal et Transecom créait un trou difficile à combler, et l'on cherchait désespérément la silhouette de Sandy Petersen...



Bref l'impression un peu désagréable d'un salon parent pauvre de son voisin expansif et bruyant, à savoir celui du modèle réduit.

Vous avez été nombreux à nous rendre visite sur notre stand et nous vous en remercions. "Côté Dragon Radieux" l'ambiance était toujours survoltée, et nous n'avons guère eu l'occasion de nous ennuyer ! Mercredi 6 se produisit même un événement assez exceptionnel salué comme il se devait par FUN RADIO : nous avons retrouvé réunis sur notre stand



outre l'éditeur du jeu Hurlements, ses auteurs, Jean-Luc et Valérie Bizien, son illustrateur, Benoît Dufour, et... son imprimeur, Monsieur Léostic de Grenoble : l'occasion d'une belle photo de famille !

Autres événements à signaler : une belle démo de blood bowl grandeur nature le lundi après-midi, la sortie du jeu Western 10 000 \$ Reward de la compagnie Warlords, les premiers aperçus des jeux "Athanos" de Pierre Rosenthal et "Whog Shrog" collection Universom de Siroz dont nous aurons l'occasion de reparler.

En conclusion, un salon un peu décevant, à moins que les derniers jours...



revue de presse

Retour des Seychelles, l'esprit reposé, l'oeil brillant, le cerveau en ébullition, j'ai décidé d'apporter un peu plus de méthode dans l'organisation de cette rubrique. Après maintes heures de réflexion, j'ai opté pour le classement dans l'ordre alphabétique. Allonzy gaiement !

Le "Bulletin de la GDB" en est à son numéro 13 et il est toujours aussi passionnant. De plus la maquette intérieure (et surtout la typo et les illustrations) s'améliore considérablement. Subtile mélange d'infos locales, d'aides de jeu originales (dossier robots par exemple) et de scénarios (Paranoïa - Star Wars). Y'a même une nouvelle de Harry Harrison, traduite en exclusivité pour le B de la GDB par RD le même que celui qui signe notre rubrique "Livres Ouverts" de ce numéro. Affaire à suivre indiscutablement.

"Carnage Mondain" est petit, très (trop) dense, mais plein d'infos si vous faites l'effort de l'examiner de près. L'abo coûte 10 timbres à 2.20 FF et il faut vous adresser à Jean Bernard OMS, 5 rue Pierre Sémar, 69800 Saint-Priest. Un dernier mot : Carnage est très "branché" SF et bourré de ragots passionnants !

Reçu à Annecy en Janvier, le numéro 0 de "Enfin... un fanzine à nous". Rien à dire pour l'instant puisqu'il s'agit avant tout d'une présentation - détaillée - de projet - sympathique. L'adresse de cette joyeuse bande de Hauts Savoyards (fréquentés par des Suisses) : MJC de Douvaine, section jeux de simulation, rue du Centre, 74140 (on vous avait bien dit que c'était en Savoie) Douvaine (normal puisque c'est la MJC de Douvaine). Nettement plus avancé : "Feerik" Bulletin de la Faculté des Etudes Elfiques, en est à son numéro 3. 36 pages, maquette soignée, bourré d'infos sur Tolkien et tout ce qui touche à Tolkien. Indispensable aux fans du grand homme. Il semble que la FEE reprenne le flambeau légèrement défaillant des Compagnons de l'Anneau, cette dernière association ayant du mal à se re-structurer. Adresse de la bonne FEE : Edouard Kloczko, 22 rue Victor Hugo, 78800 HOUILLES. Cotisation à l'association : 50 F (suisses ?).

"FYFOS" (Dieu quel nom barbare) - part VII - Ce zine de 26 pages comporte principalement (dans ce numéro bien sûr), un scénario "Maléfices" (inspiré de "La belette" de Comès) et deux scénarios SF, "Star-Wars" et "Empire Galactique". Fyfos coûte 13 F (belges ?) par correspondance. La diffusion doit se faire exclusivement au marché noir car malgré mes efforts, je n'ai trouvé aucune adresse à l'intérieur (!)

Loi & Chaos N°3 emporte la médaille du plus joli fanzine du mois. Mise en page plus que correcte, pub (comme dans les pros !) et deux BD d'Alexis Santucci que j'apprécie personnellement de plus en plus. Côté contenu, Loi & Chaos perd un peu sa dominante Runequest (2 scénarios et une aide de jeu seulement) pour s'ouvrir plus largement à différents autres jeux (Appel de Cthulhu - Stormbringer). Loi & Chaos est indiscutablement un titre qui monte ! Pour les contacter : Simulor SARL (est-ce encore un fanzine ???), 76 Bld de Magenta, 75010 PARIS.



Nous vous avons déjà parlé de Ludozine, fanzine belge édité par la Fédé LUDUS des clubs de simulation. Nous avons reçu leur N°3. Il ressemble un peu à son cousin breton, comportant infos nationales et internationales, bancs d'essai de jeu (ici Animonde) et conseils aux débutants. A noter aussi un jeu en encart, en l'occurrence un Wargame inédit convenant aussi bien aux débutants qu'aux pros du genre.

Si vous n'avez pas encore craqué il vous reste à découvrir ce mois :

• **Le sorcier des abîmes N°4.** Appel au peuple : la rédaction de ce sympathique zine cherche un moyen d'accéder à un photocopieur gratuit pour élargir sa diffusion... (Voir plus bas l'adresse pour les tuyaux). Nette progression depuis le N°1 bien que la mise en page ne soit pas encore parfaite. BD, Scénarios et articles variés constituent le sommaire de plus en plus consistant de ce numéro.

Jeux à l'honneur : AD&D® et STAR WARS®. La rédaction se cache chez Hugues Lefebvre, 21 rue des Brice, 54000 NANCY.

• **La gazette du Troll Bossu N°6**, édité par la F.M.J.T., 27 rue Chassain de la Plasse, 42300 ROANNE. Numéro spécial magie : D&D, Dungeon Master, Pendragon... plus les traditionnels comptendus de partie d'un intérêt assez irrégulier. La présentation est soignée dans l'ensemble, mais il faudrait que la gazette soit un peu plus consistante (articles un peu trop courts pour la plupart). Ceci dit sans méchanceté. Qui prendrait le risque de se faire mal voir d'un Troll ?

Rendez-vous juste avant l'été pour le prochain "zine catalog" à moins que les Baléares... (prix très compétitifs au mois de Juin). Cette rubrique est bien entendu libre de toute publicité, sauf pour la Guilde de Bretagne !

000

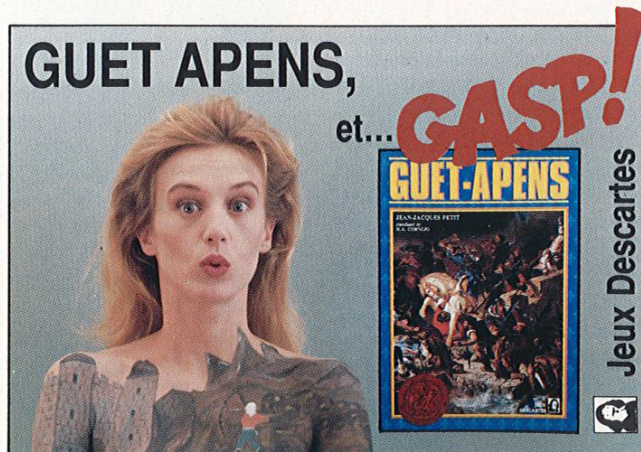
Vos prochains rendez-vous avec "Dragon Radieux" :

**début Juin avec le N°21 :
un cocktail détonnant !**

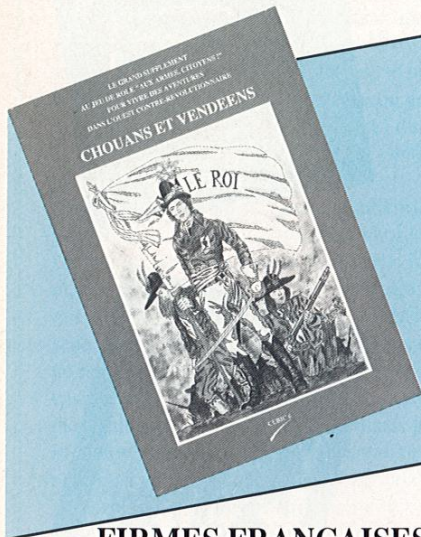
Warhammer RPG, Pendragon, AD&D, Aux Armes Citoyens... mais aussi Religions dans les Terres du Milieu, Banc d'essai "Athanor"...

**début Juillet avec notre "Hors-Série 3" :
un cocktail exotique !**

Sur le thème il ne faut jamais trop vite archiver vos jeux dans vos armoires sous prétexte que vous ne trouvez pas de scénarios dans vos revues habituelles... "Dragon Radieux" vous propose un "spécial scénarios", "spécial introuvables" !



VITRINES



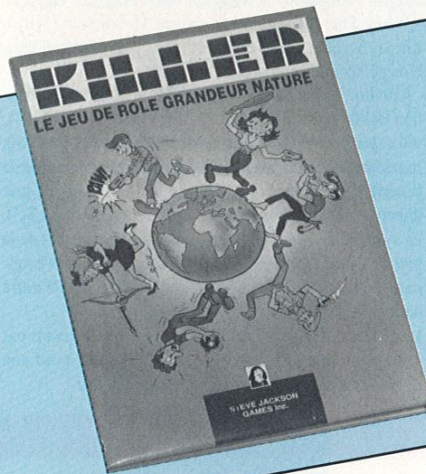
FIRMES FRANÇAISES

CROC Inc.

Une campagne pour ANIMONDE, "L'arc en ciel des Ténèbres" et l'écran de BITUME sont disponibles. Que ceux qui se plaignent du manque de scénarios pour l'excellent jeu qu'est Animonde soient enfin rassurés ! De plus CROC a promis qu'il en écrirait bientôt un super pour le Drag'Rad... Tous les espoirs sont permis (que les fans du jeu envoient leurs pétitions à la rédaction, nous les transmettrons à l'intéressé pour le stimuler !!!)

CUBIC 6

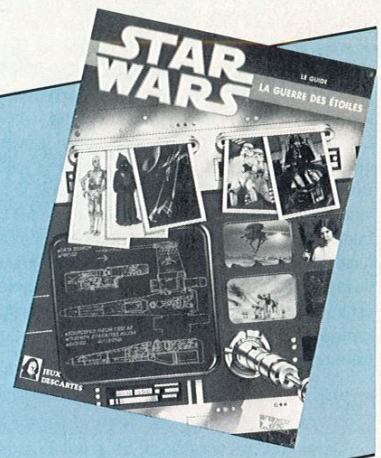
"Chouans et Vendéens" est le premier supplément pour le jeu de rôle "Aux Armes Citoyens". Un net effort a été fait par l'éditeur pour améliorer la maquette intérieure et ce livret de qualité donne une dimension supplémentaire particulièrement intéressante au jeu. Tout au long des 48 pages de cette brochure vous pourrez découvrir : une brève histoire de la Vendée et une présentation détaillée de la Contre-révolution, un scénario complet intitulé la Rose Rouge de Rubis, pas moins d'une dizaine de thèmes de scénarios à développer, et quelques règles additionnelles.



Celles-ci concernent notamment la justice, le système des compétences et de nouvelles classes de personnage. "Chouans et Vendéens" donne à "Aux Armes Citoyens" ses premières lettres de noblesse (!) et devrait répondre aux critiques plutôt mesquines de l'un de nos confrères...

Editions DRAGON RADIEUX

Sur la lancée de "Hurlements" voici, courant Mai, "Hurlelune, les chroniques de la lune sang", premier supplément spécialisé à ce jeu, dont la qualité ne devrait pas décevoir les fans déjà nombreux. Compléments historiques, aides de jeu et campagne sont au programme de cette brochure. Le thème général en est l'histoire de la France au XIème siècle et plus particulièrement l'histoire de la Normandie puisque les personnages vont être amenés à côtoyer l'un des futurs "grands" de notre monde, Guillaume dit "le conquérant". Le rythme des publications sur "Hurlements" ne devrait pas se ralentir puisque l'on annonce le N°2 pour fin Septembre et le N°3 pour Noël. Autre service proposé : un contact régulier avec les auteurs du jeu, Valérie et Jean-Luc Bizien, par l'intermédiaire de leur BAL sur le serveur 3616 JPLUS. La possibilité d'avoir très rapidement (mise à jour tous les 2 ou 3 jours) une réponse à vos angoisses métaphysiques... En cours de préparation également, "Anashiva Reahna N°2" sur la Mangorani pour Empires & Dynasties, et une réédition de "Royaume des Dragons" jeu de rôle d'initiation pour enfants, avec un look revu et corrigé...

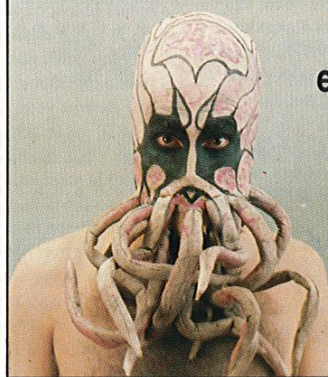


Signalons aux fans de "Trégor" que si la "saga d'Ellessiel" n'est malheureusement toujours pas disponible, le tirage de "Aventures en Trégor", première campagne dans ce monde est maintenant complètement épuisé !

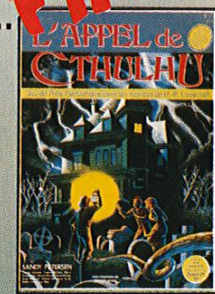
JEUX DESCARTES

Killer, règle de jeu de rôle grandeur nature (très spécialisée !) est maintenant disponible en français. Ce sympathique livret de 48 pages vous donne tous les moyens

L'APPEL DE CTHULHU,



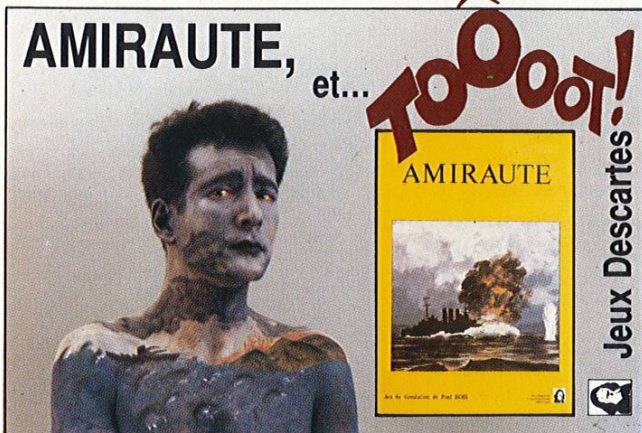
et...



Jeux Descartes

possibles et imaginables de vous débarrasser de votre meilleur ami, et ce dans les règles de l'art (du jeu !). Robert SHECLEY vous connaissez ? Non ? alors profitez de la sortie de Killer pour relire "tueurs professionnels" et vous plonger encore un peu plus dans l'univers du crime ludique et crapuleux. Les règles de Killer sont simples et le livret est constitué en partie par une description des divers moyens criminels utilisables. Certains sont d'un intérêt notoire mais d'autres ne manquent pas d'astuce...

Vus également dans les rayons de nos magasins préférés : Le Guide STAR WARS, bible indispensable pour tous les fans du jeu. Son prix reste fort raisonnable (89.00 F) et son contenu copieux : dossiers consacrés aux person-



**INFOS
NOUVEAUTES
JEUX MODULES...**

nages importants de la saga stellaire, description de vaisseaux (chasseur stellaire Aile-X ou Faucon Millennium), plans d'une base rebelle et d'une installation de l'Empire... Bref, rien que du bien "pratique" pour le maître de jeu désireux de développer ses propres campagnes. Signalons en outre que ce livre comporte plus de 120 illustrations provenant des archives du tournage du film, parmi lesquelles un nombre important sont inédites.

Le **Manuel du SERVICE Q**, joue un peu le même rôle que le guide décrit ci-dessus, mais pour le jeu James Bond cette fois. Fans du célèbre espion, avec le Manuel vous saurez tout sur le matériel utilisé par le MI 6 et ses impitoyables adversaires : des micros espions aux voitures piégées qui sont responsables pour une grande part de la célébrité de la série cinématographique, le manuel Q est un véritable catalogue Manufrance du parfait petit espion. A feuilleter au moins pour le plaisir si l'on n'est pas un adepte des services secrets de sa majesté !

Hexagonal

Dans la lignée de Battletech, mais dans une optique "jeu de rôle" cette fois, voici la traduction française de Tech Warrior, intitulée (petit Larousse oblige) "**Les technoguerriers**". Nous sommes au XXI^{ème} siècle (3025 pour être précis), à l'issue d'une période spécialement troublée de l'histoire. Les conflits succèdent aux conflits et la Terre ne maintient sa supériorité que grâce à une technologie particulièrement avancée qui lui a permis notamment de créer les redoutables "BattleMachs". Après une dizaine de page retraçant en détail l'histoire des derniers siècles et mettant les joueurs dans l'ambiance, le livre (un "pavé" de 160 pages) vous propose de créer votre personnage, technoguerrier, technicien ou pilote. Différence notoire avec la plupart des autres systèmes de jeu, il vous est recommandé ici de créer plusieurs personnages pour un même joueur, afin de respecter le principe des unités de 'Machs. Nous ne vous dévoilerons pas ici tous les "secrets" des "Techno-Guerriers" dans ces quelques lignes. Notre spécialiste est déjà à l'œuvre dans son alcôve et nous ne voudrions pas le priver d'un banc d'essai plus détaillé. Sachez cependant, si vous êtes amateurs de technologie avancée, d'émotions métalliques et de robotique ingénieuse, que vous trouverez dans TG de quoi satisfaire vos instincts de façon assurée ! Le système de jeu est d'une complexité moyenne (caractéristiques et compétences basées sur les caractéristiques) et l'ouvrage est agréablement illustré.

ORIFLAM

Après les Fureurs de Dracula dont nous parlons dans l'encadré le J.D.P.L. du mois, sont annoncés :

- pour Runequest, **Le Sentier de la Pomme** (Apple Lane), comportant deux scénarios et un bestiaire du monde de Gloranth. Comme pour toutes les productions précédentes, les dessins sont l'œuvre de dessinateurs français et les textes des scénarios ont été profondément remaniés.

- pour Runequest également, **GENERTELA** est un atlas détaillé de 192 pages du monde de Gloranth, et particulièrement du continent Nord. Histoire, mode de vie des habitants, géographie, vie politique... sont longuement décrits pour le plus grand plaisir des joueurs et des MJ. En complément, une superbe carte format 80 x 60 est incluse dans le livre. Bref un supplément "haut de gamme" de la même veine que les "Dieux de Gloranth".
- pour Hawkmoon, une longue campagne, divisée en plusieurs scénarios, et intitulée "**L'île brisée**". En complément plusieurs aides de jeu et notamment une description des différents ordres Granbretons. L'île Brisée se déroule en Eire à l'époque du Tragique Millénaire.

- autre production pour Hawkmoon, **L'Atlas du Tragique Millénaire** (144 pages) vous permettra de découvrir l'Europe à une époque bien singulière de son histoire !

Toutes ces publications devraient être disponibles courant Avril-Mai dans les magasins spécialisés.

SIROZ Prod.

Si les "grands" éditeurs boudent les nouveautés en matière de jeu de rôle, ce n'est pas le cas de nos sympathiques confrères parisiens puisque deux titres nouveaux apparaissent simultanément dans leur catalogue :

- **Whog Shrog** complète la gamme Universom (Silrin, Koros, Berlin...), dont nous parlerons plus en détail dans l'Encyclopedia du prochain Drag'Rad.

- **Athanor, le jeu de la Terre des Mille Mondes**, production signée Pierre Rosenthal de Casus (mais si ! mais si !), vous plongera dans un univers de mutants à la fois inquiétant et humoristique. Une présentation détaillée de la terre dans quelques siècles (ayant évolué dans une direction nettement différente de celle suggérée dans TG), un système de jeu extrêmement détaillé (surprenant de la part de l'auteur de "Simulacres"), des personnages originaux à jouer : bref un cocktail d'idées qui a excité notre curiosité...

La qualité des productions SIROZ s'améliore à grands pas et nous ne pouvons que féliciter cet éditeur pour son dynamisme dans cette période de calme intensif !

TRANSECOM

Deux faits importants à signaler :

- la sortie du "**Player's handbook**" des Règles Avancées Evoluées et Transformées de AD&D® (voir quelques pages plus loin dans ce numéro)...

- une intensification de la politique de traduction de la gamme D&D® et AD&D®. Bref une nette remontée de l'ancêtre des JDR est à prévoir dans les mois qui viennent, d'autant que, si mon petit doigt ne m'a pas menti, il paraît que les nouvelles règles... ?... chut !

WARLORDS

Ce nouvel éditeur comble une lacune importante dans le monde du JDR français : l'absence de règle de simulation pour les fans de Western. Et bien c'est fait... Entre "Il était une fois dans l'Ouest" et "les sept mercenaires" vous pourrez éteindre votre téléviseur et découvrir "**10 000 \$ REWARD**" sur la table du saloon, un colt modèle Peacemaker Shérif dans la main droite et une feuille de personnage dans la main gauche. 10 000 \$ se présente sous la forme d'un livret de 60 pages, couverture cartonnée souple, impression en quadri. Au sommaire : une description de partie à trois joueurs, les règles de création du personnage, les règles de simulation, une description des armes et animaux rencontrés dans l'Ouest américain et un scénario. Premiers commentaires : un bon point pour

- le thème choisi (les JDR sur une époque très "pointue" sont sympas - cf "les trois mousquetaires")

- la maquette intérieure (bien que le choix d'un corps plus petit pour la composition aurait permis un volume de texte plus important - certains chapitres paraissent un peu "légers" même dans l'optique d'un JDR court).

Un mauvais point pour :

- les illustrations... le Far-West méritait mieux que des dessins réalisés sur ordinateur, et assez pauvres dans l'ensemble.

- le scénario, trop court et relativement décevant... On peut faire mieux tout en respectant l'ambiance Western. Nous attendons la suite avant de porter notre jugement...

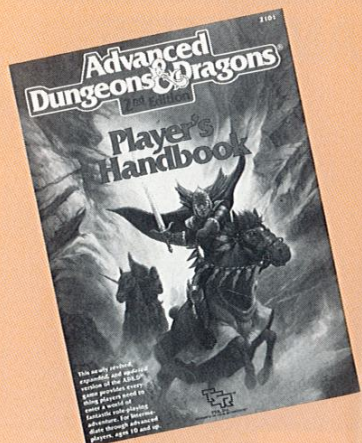
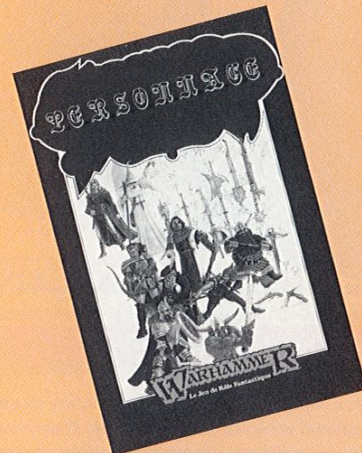
Figurines CITADEL

Voici le programme des figurines Citadel pour Avril :

Une grosse production pour **Warhammer 40 000**...

En plastique (qualité moyenne à mon goût, mais prix réduit) : la Garde impériale et des Titans de Guerre pour Adeptus Titanicus.

En métal, des Halflings de l'espace, des guerriers squats, des frères et des maîtres de guilde, un seigneur et ses gardes, un seigneur sur moto, un frère et un maître de guilde en moto et pour finir (très réussi...) un tricycle de guerre (à quand la patinette ???).



LE J. DE PL. DU MOIS : Les Fureurs du Comte

Les joueurs de jeux de rôles sont des gens ouverts (mais si ! mais si !), prêts à laisser tomber parfois leurs simulations favorites pour se délasser sur quelques excellents boardgame. D'où la raison d'être de cette rubrique, et notre choix (volontaire) du jeu "La Fureur de Dracula", édité par Oriflam pour l'inaugurer.

Ce jeu est dans la lignée (quasi-régulière) des productions Oriflam : la première chose que l'on peut noter est la qualité du matériel fourni, tant plateau (d'une rigidité satisfaisante) que figurines plomb pour les personnages. La seule critique concernant la présentation a trait au rangement des éléments (en l'absence d'un casier approprié, il vous faudra impérativement faire appel à des sachets plastiques pour le tri des cartes et pions). La présentation des règles est un peu complexe au départ pour un joueur novice, mais ce handicap pourra être rapidement surmonté au bout de quelques parties. Un joueur "habitué" n'aura, lui, aucun problème.

L'un des côtés les plus sympas du jeu, outre le thème, distrayant à souhait, est la possibilité

de jouer alternativement soit le comte soi-même, en personne, soit l'un des trois chasseurs de vampires qui le poursuivent (dans le cas d'une partie à deux joueurs, l'un des partenaires manipulera les 3 pions chasseurs et le jeu gardera tout son intérêt, chose suffisamment rare pour être signalée).



Les possibilités tactiques et stratégiques sont suffisamment variées pour que l'intérêt du jeu ne retombe pas au bout de quelques parties. La durée de ces dernières peut varier de 1 à 3 heures environ, suivant le degré d'expérience des participants. Toute une stratégie doit être

élaborée entre les chasseurs pour réussir à traquer le monstre, et de ce fait, Fureur de Dracula comporte une partie jeu d'alliance qui est des plus réussies.

Quelques points ont été modifiés par rapport à la version anglaise, afin d'améliorer l'équilibre des règles (par exemple, le comte ne peut plus se déplacer en chemin de fer, ce qui augmente les chances de ses traqueurs).

Les règles sont, dans l'ensemble, assez classiques, mais le système du découpage en séquences et tours de jeu donne entière satisfaction dans ce cas. Le système des combats, reposant sur des tables différentes suivant que l'action a lieu le jour ou la nuit, demande un minimum de vigilance de la part des joueurs. La part d'événements aléatoires n'est pas trop lourde et ne change pas brutalement le cours comme c'est le cas dans certains autres BG.

Bref, pour conclure, un excellent jeu de plateau, délassant à souhait, parfait à intercaler entre une partie de Chill et une partie d'Appel du Grand Ancien. Nous, on aime bien.

Côte d'amour : 3 cervelles (les coeurs, on en a marre !).

CONCOURS / SONDAGE : Verdict populaire : que le couperet tombe !

mode d'emploi de la guillotine :

Et bien voilà, c'est terminé... Après une sélection (féroce) nous avons retenu 17 textes parmi les plus de 80 qui nous ont été adressés, et comme promis, la parole vous appartient pour le classement final. Les motifs d'élimination ont été variés : style "imbuvable", structure trop confuse, scénario trop classique, "déjà vu à multiples reprises", contenu sans rapport avec le jeu choisi... Que les auteurs non sélectionnés ne se découragent pas ! D'autres concours viendront et ils pourront à nouveau tenter leur chance devant les lecteurs de la revue.

Pour la phase finale du concours, la méthode à suivre est simple. Remplissez le questionnaire au verso (après l'avoir photocopié - s'agouins) et indiquez par leur numéro dans les cases prévues à cet effet vos trois scénarios préférés (dans l'ordre comme au tiercé). Nous vous rappelons que pour ne pas désavantager les auteurs de scénarios ayant choisi des jeux peu pratiqués, nous appliquerons nous-même, au dépouillement, un coefficient de correction, établi d'après vos réponses aux premières questions du sondage. Les chances de victoire ne dépendent donc aucunement des "supports" choisis.

Résultats officiels du concours : début septembre (N°22) - Analyse du sondage : dans le N° 22 également. Attention : tous les lecteurs répondant au sondage avant le 1er Juillet participent à un tirage au sort leur permettant de gagner un bon d'achat-jeux de 500 F, ou une collection reliée artisanalement et numérotée des DR 11 à 20. Quant au gagnant du Concours de Scénario, rappelons que son prix consiste en un chèque de 1500 F (2^{ème} prix : 1000 F - 3^{ème} prix : 500 F - 4^{ème} à 17^{ème} prix : abonnement au DR).

Quelques mots sur le sondage pour terminer. Comme nous connaissons bien votre paresse légendaire, nous avons volontairement limité notre questionnaire au minimum. Ce choix nous a conduits à éliminer toutes les questions de type "ouvert", amenant d'autres réponses que des notes, des classements ou des Oui-Non. Nous encourageons vivement les plus courageux à compléter leur critique du D.R. par quelques commentaires plus personnels, dont nous tiendrons largement compte.

Les coupables présumés :

participants sélectionnés pour le concours de scénarios

- C1 - "AD&D" - Pour un petit tour de manège en plus - Vincent Lалуque - No17.
- C2 - "J.R.T.M." - L'ombre du Passé - Michel Bovet - No18
- C3 - "AD&D" - Blanches neiges et quelques nains - J.L. Bizien - No18
- C4 - "AD&D" - Adeline - Joël Herbelleau - HS2
- C5 - "Appel de Cth." - L'expérience du Docteur Crowley - David Sicé - No17
- C6 - "James Bond 007" - Le Pharaon qui m'aimait - Damien Coradin - HS2
- C7 - "Paranoïa" - Libres !!! - Jean Christophe Derrien - HS2
- C8 - "Appel de Cth." - Murmures des profondeurs - Pascal Moens - HS2
- C9 - "Toon" - Les échelles sans Seychelles... - Jérôme Darrieus - No19
- C10 - "JRTM" - La perle de Balar - Bruno Thueux - No19
- C11 - "Stormbringer" - Passée la porte du Chaos - Th. Faure - No19
- C12 - "Space Opera" - Simurgh le cataclysme - D. Collet - No19
- C13 - "Stormbringer" - Le tombeau perdu - Erwan Guiffant - HS2
- C14 - "Warhammer RPG" - Une place au soleil - Fabrice Colin - HS2
- C15 - "Appel de Cth." - Archéodrame - Michel Maximin - N°19
- C16 - "Appel de Cth." - Les serpents de Torecaya - Christian Turco - N°20
- C17 - "AD&D" - L'auberge des jumeaux - Sylvain Jaskowiak - N°20

Au verso : la guillotine...

questions indiscrètes...

♦ Les jeux de rôles que je pratique le plus sont, dans l'ordre :

/1/

/2/

/3/

♦ Les trois meilleurs jeux de rôles en français sont à mon avis :

/1/

/2/

/3/

♦ En dehors des jeux de rôles je pratique (ou j'aimerais pratiquer) les jeux suivants :

/1/

/2/

/3/

♦ Mon jeu de plateau préféré est :

/1/

♦ Ma première partie de jeu de rôle remonte à :

.....

♦ J'ai l'habitude de jouer* :

- plus d'une fois par semaine,
- une fois par semaine,
- une fois par quinzaine,
- une fois par mois,
- snif... pratiquement jamais.

♦ Je joue généralement* :

- dans un club officiellement constitué,
- avec un groupe d'amis (toujours les mêmes),
- avec qui je peux, quand je peux !

♦ Dans un jeu de rôle, ce qui me paraît important c'est de privilégier* :

- l'ambiance
- le réalisme
- l'équilibre rôle/simulation

* les mentions inutiles,... il faut les...

dragon radieux mon amour...

♦ Mon hit-parade de tous les scénarios parus dans le DR (depuis la nuit des temps) :

/1/

/2/

/3/

♦ Une note de 0 à 10 pour les différentes rubriques du DR

Grimoire d'Imladris : / /

Jeu avec figurines : / / Grandeur Nature : / /

Doc historique pour MJ : / /

Chroniques de Trégor : / /

Grand Père dragon vous aide : / /

Urk le ténébreux : / /

Tribune : / / Vitrites : / /

Faites vos jeux : / / Livres ouverts : / /

♦ A faire disparaître à tout prix dans le Dragon :

/1/

/2/

♦ A faire apparaître à tout prix dans le Dragon :

/1/

/2/

♦ Mon hit-parade des couvertures du dragon :

1/ N° : 2/ N° : 3/ N° :

♦ Minitel : oui / non - Service :

1,2,3... voilà mon tiercé

Indiquez dans les cases ci-dessous votre tiercé gagnant pour le concours de scénarios. Consultez la liste au recto et ne vous trompez pas dans les numéros !

No 1 :

No 2 :

No 3 :

tout travail mérite un salaire !

Pour valider votre bulletin de vote au concours, et participer au tirage au sort, indiquez ci dessous, de façon bien lisible les renseignements demandés.

NOM : PRENOM :

ADRESSE COMPLETE :

CODE POSTAL : VILLE : PAYS :

LECTEUR ABONNE : OUI / NON AGE : PROF. :

j'ai tout compris... je renvoie ce questionnaire avant le 1^{er} Juillet et je participe au tirage au sort. Je me dis qu'après tout, un bon d'achat de 500 F ou une superbe collection reliée des DR 11 à 20...

ROLE AMOUR & SENTIMENTS

Peu d'aides de jeux "techniques" dans ce dossier Rôle Amour & Sentiments... Nous sommes en effet loin, dans le cas qui nous intéresse, des études précédemment publiées sur démons, morts vivants ou dragons. Plus que des indications sur de quelconques jets de dés, nous avons voulu privilégier ce qui, dans un jeu de rôle nous semblait permettre au mieux le "jeu des sentiments", à savoir l'ambiance. D'où le choix de mettre en avant quelques nouvelles courtes mais correspondant à des situations que l'on peut rencontrer autour d'une table de jeu. D'où le choix également d'un scénario "sentimental" pour "Hurlements", jeu mettant délibérément l'accent sur le "Role-playing".

Le jeu des "sentiments", que ce soit l'amour, ou à son opposé la haine, n'est pas évident du tout. Il suppose une "théatralisation" des relations entre joueurs qui n'est que très rarement atteinte au cours des parties.

S'il est relativement facile de jouer à fond l'antagonisme entre deux personnages joueurs, ou entre un PJ et un PNJ, la relation amoureuse, plus délicate à traiter, elle par contre, se limitera bien souvent à quelques clichés sans grand intérêt :

- plaisanteries grasses et bien envoyées (toujours appréciées pour réveiller des joueurs qui s'endorment dans un couloir entre deux portes...)
- "performances" spectaculaires de "mâles héros" auquel le MJ se contente de livrer en pature quelques "filles de joie" ou "accortes servantes". La place que l'on assigne aux personnages féminins dans beaucoup de scénarios explique peut-être l'intérêt limité des joueuses pour le jeu de rôle... Il n'est pas toujours satisfaisant d'avoir un choix de rôle limité à "courtisane" (terme bien élégant, utilisé bien souvent à mauvais escient) ou "amazone" au sens large du terme...
- scènes sado-maso, tortures, viols... relativement fréquentes, constituant aussi un "piment" facile pour scénarios de faible intérêt.

Ceci dans le cas où le "sentiment amoureux" est évoqué (si l'on peut dire !). Bien souvent, il est purement édulcoré :

- absence de joueuses autour de la table.
- personnages féminins n'étant que des mâles déguisés (incarnés par des joueurs en quête d'exotisme ou des joueuses se pâmant d'admiration devant la force virile impressionnante qui émane de l'assemblée).
- absence complète de joueuses et de personnages féminins, le scénario ne comportant que des créatures monstrueuses asexuées et insipides sur le plan sentimental (les "remake" des aventures de "Tintin et Milou" sont nombreux dans le JDR - et ma comparaison avec ce classique de la BD est volontaire, Hergé étant le prototype même des auteurs ayant décidé purement et simplement de rayer toute symbolique féminine de son univers !).

Après ces considérations pessimistes, une analyse de la situation s'impose.

**Un sujet brûlant
évoqué avec tact par nos rédacteurs et
illustré avec non moins de tact par
vos dessinateurs favoris !**



Un héros déçu par paladin sans moyens cherche 1/2 Orc ou troll pour satisfaire besoins culturels importants.

Qui est responsable de cette pauvreté des relations sentimentales ?

- le jeu en lui-même, dans sa conception ? A mon avis sûrement pas, bien au contraire. Il est quand même plus évident d'envisager une belle histoire d'amour (ou de haine bien saignante) dans le monde imaginaire des Terres du Milieu, qu'autour d'une table de "Monopoly" !

- les règles de certains jeux ?

(Vous là-bas, au fond de la salle, je vois tout de suite ce que vous voulez dire...). Je ne crois pas non plus, les règles ne constituant à mes yeux qu'une base à partir de laquelle MJ et PJ vont agir avec plus ou moins d'habileté.

- les scénarios ?

On s'approche de la réponse à la question initiale. Il est évident que certaines histoires limitant le JDR à des rencontres ininterrompues contre d'infâmes créatures n'ayant comme moyen de communication que

gourdins et épées à deux mains, il n'y a guère de place pour des "subtilités". De même, le fait d'introduire comme unique motivation dans une partie la collecte de pièces d'or ou l'ascension du podium olympique à coup de points d'expérience, ne laisse guère de "créneau" pour les sentiments. Mais on pourrait encore objecter que - quelle que soit l'histoire - celui qui veut jouer "à fond" son personnage, le peut quand même...

- le joueur (MJ inclus...) ? De ses qualités personnelles d'acteur dépend la réussite d'une partie et cela, n'importe quel "habitué" du JDR le sait. Un excellent scénario, basé sur des règles de simulation souples et bien construites, placé entre les mains d'un MJ déplorable ou de joueurs qui se sont trompés de table, devient un véritable désastre.

Comment sortir de la galère alors ?

Eh bien les moyens sont nombreux. Côté MJ, plusieurs choses sont fondamentales si vous voulez voir évoluer la situation :

- Bien entendu, le choix des scénarios (voir plus haut) et leur maîtrise. Si vous consacrez tout votre temps à vous reporter à vos notes et à votre sacro-saint livre de règles, vous ne "verrez" pas ce qui se

passé réellement autour de la table.

- Ensuite, le choix des PNJ auxquels vous allez donner de l'importance dans votre propre jeu. Suivant les priorités que vous allez accorder, l'ambiance de la partie changera forcément. Vos PNJ doivent être "hauts en couleur" (caractère, physique, jeu) et "agressifs". C'est à dire qu'ils doivent, par leur discours, leur attitude, provoquer sans cesse les joueurs qu'ils rencontrent. On se retrouve encore une

fois dans une situation identique à celle que connaissent les acteurs de cinéma ou de théâtre : compte tenu de la faible durée de l'action, le personnage incarné doit être rapidement préhensible par le spectateur (ici en l'occurrence les autres joueurs).

-PNJ et PJ ne doivent pas avoir un rôle parallèle, mais ils doivent au contraire être étroitement imbriqués. Sachez que le jeu d'une relation (amour - mépris - haine...) est plus facile au départ entre un PJ, individu "réel", présent physiquement autour de la table et un PNJ, qui n'est que l'une des "marionnettes" dont le MJ tire les ficelles (le MJ s'incarnant dans une multitude de ces "marionnettes", l'implication psychologique est moindre).

- enfin, dernier conseil, peut être évident mais bien souvent oublié, soyez patient et attentif. Surveillez ce qui se passe autour de la table, soyez prêt à accrocher la moindre perche tendue par vos joueurs, mais aussi, laissez leur le temps de "jouer". Jeter en pâture un événement aléatoire ou une rencontre anachronique permet parfois d'accélérer le déroulement de certaines intrigues. Mais il faut que par moments aussi les joueurs puissent jouer entre eux. Les repas à l'auberge ne doivent pas être constamment interrompus par des rixes ou des interventions du guet, quant aux nuits, eh bien il peut se dérouler autre chose qu'une succession de tours de garde !

Changement de côté du paravent. Qu'en est-il du côté des joueurs ?

Beaucoup font attention par exemple au "background" de leur personnage : généalogie, profession, origine sociale, particularités physiques ou morales... Peu, par contre, tiennent compte de la dimension relationnelle de ce portrait détaillé. S'il existe des liens assez forts avec des personnages figurant dans la mémoire de l'aventurier (parents disparus - amour malheureux - ami d'enfance), il n'en existe que très peu avec les autres personnages présents autour de la table.

Les liens mari/épouse, parent/enfant, amant/maîtresse, frère/soeur... ne sont pas courants entre personnages joués. De telles relations ne manquent pourtant pas d'enrichir le déroulement des parties.

Prenez soin également de définir, dans tous les domaines de la vie courante, ce que votre personnage aime ou n'aime pas, et n'oubliez pas de tenir compte de ces traits particuliers que vous avez choisis, lors de vos rencontres avec les autres.

Une précaution cependant : évitez de limiter votre jeu à un jeu de couple (vous aurez tout le temps de "draguer" ou de régler vos comptes personnels après...) qui pourrait devenir aussi lassant pour les autres joueurs, qu'une quête sans fin de PO et de PE !

Cherche traité médiéval sur l'amour courtois du professeur Soutra. Faire offre à Urk le T. qui transmettra dans sa caverne...

En guise de conclusion, nous dirons que l'existence de sentiments divers dans le jeu de rôle tient plus aux joueurs et au MJ qu'à un quelconque point de règle à respecter. Il ne paraît en effet pas possible de proposer la moindre technique à ce niveau là. Un dernier point nous paraît suffisamment important pour insister à son sujet, il s'agit de la consistance de vos personnages... Sans ouvrir le débat sur le thème peut-on jouer de manière valable un personnage d'un autre sexe que le sien, n'hésitez pas à jouer des hommes qui soient réellement "hommes" et surtout des femmes qui soient réellement "femmes". Le déroulement des aventures n'en sera que plus passionnant.

P. & K.

Dragon de platine cherche dragon d'inox pour alliage et croisements sulfureux. Certificat médical exigé.

Note au sujet de nos prochains dossiers (histoire de donner quelques idées à l'un de nos confrères, amateur de suggestions...).

Sont en préparation pour un avenir très proche :

• un dossier sur le thème "exotisme dans le JDR". Tout ce qui dans un JDR peut contribuer à dé-payer les

joueurs : décors originaux, intrigues inhabituelles, voyages dans des contrées peu connues (réelles ou imaginaires)...

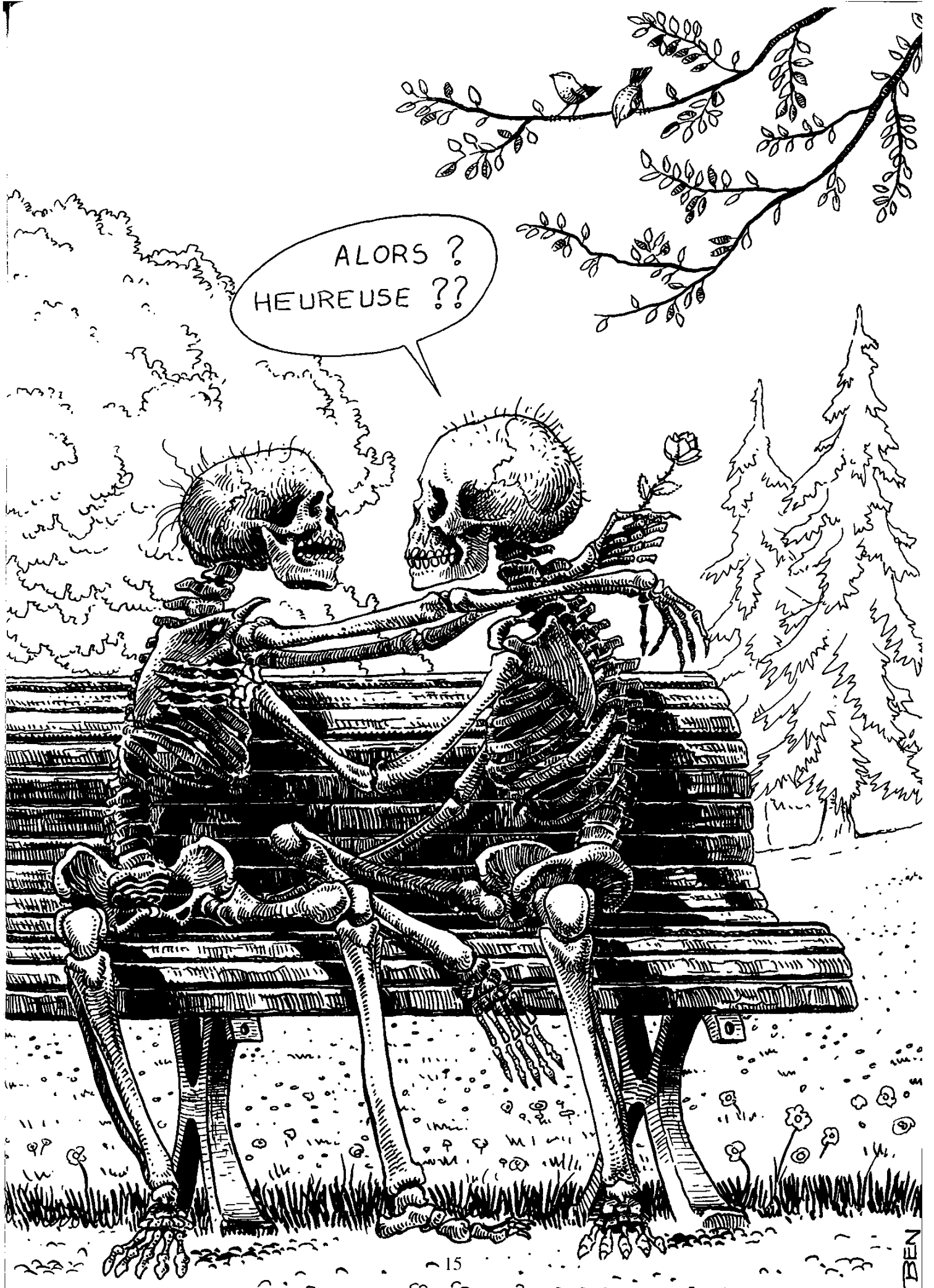
• un dossier "Jeu de Rôle et Polar"

publié à l'automne à l'occasion du festival "polar" de Grenoble. Divers éléments sont déjà en notre possession. Si vous êtes "branchés" contactez la rédaction.

J. Paladin, bien sous tous rapports, possédant collection unique scrolls coquins, et déçu par aventurière intello, cherche magicienne issue grande école pour feu d'artifice et manipulations génétiques diverses.

Cherche jeune elfette bien sous tout rapport pour construire cabane au fond des bois, et apprendre à cuisiner les lembas au ketchup.

Cherche lecteurs mécontents annonces idiotes pour pétition à dragon radieux. Suggère recettes cuisinées ou partitions de musique d'ambiance à la place. Ecrire Mélius le sage qui transmettra.



ALORS ?
HEUREUSE ??

Avant de jouer à...

Hurlements

"Un rêve familial"

Nouvelle d'ambiance
Valérie et Jean-Luc BIZIEN

*"Je fais souvent ce rêve étrange et pénétrant
D'une femme inconnue et que j'aime et qui m'aime
Et qui n'est chaque fois ni tout-à-fait la même
Ni tout-à-fait une autre et m'aime et me comprend."*

Paul Verlaine

Ne pars pas, ne me quitte pas !

Pas maintenant, pas encore !

Je t'en supplie mon Amour !

Attends un peu... Nous avons eu si peu de temps...

Ne pars pas !!!

Je m'éveillais une fois de plus suant l'angoisse. Un odieux voile de peur m'enveloppait d'une froideur moite. Je tremblais.

"Ne pars pas !" Une fois encore j'avais crié dans la nuit. Et une fois encore, Elle s'était évanouie dans le noir.

Comme toujours.

"Ça va ?" La voix était inquiète, mal assurée. Un de mes frères était là, les traits bouffis de sommeil mais le regard aiguisé. Ses yeux plongeaient dans les miens, cherchant à y découvrir la raison de mon trouble.

"Ça va ?" Il avait posé sa main puissante sur mon épaule et s'assit au bord de mon lit.

"Oui, je crois." Il eut un sourire étrange, plein de compassion et d'incompréhension mêlées. Il passa une main sur son visage, s'ebouriffa les cheveux.

"Tu ne veux évidemment rien me dire ?

- Non, je... c'était... je ne sais plus..."

Il sourit à nouveau. Il savait que je mentais, c'était net. Cela ne pouvait être autrement. Il me connaissait trop. Nous étions frères. Chevaliers de la Lune.

Lui et moi. Et tous les autres dans la roulotte. Tous frères, de cœur sinon de sang. Et il était celui que je préférais. Mon ami, mon confident, mon complément, un autre moi-même. Il savait que je mentais. Il respecta mon silence, sourit et retourna à sa couche.

"Retourne vite... là-bas. Et fais attention à toi !" Il se tourna, s'enveloppa dans sa couverture.

Je fus très longtemps sans trouver le sommeil.

Comment dormir sans Elle ?

La journée qui suivit fut triste et morne et longue. Le temps semblait vouloir se figer, le jour, et l'attente de la nuit était horrible, usante, obsédante.

Elle me hantait.

Elle que je ne retrouvais que dans mes songes. Chaque heure du jour était une torture supplémentaire, une éternité de souffrance, un obstacle de plus sur le chemin qui menait au sommeil. Ce sommeil où je la retrouvais.

Je me jetais chaque soir sur ma couche avec avidité et je tendais tout mon corps, toute mon âme vers Elle. Je l'attendais, frémis-
sant. Je m'abandonnais à la magie nocturne qui nous unissait furtivement. Et quand enfin je me noyais dans l'immensité rassurante du rêve, Elle venait à moi...

Elle...

C'était le visage de l'Amour. Grande et belle et douce et fragile.

"Si tellement désirable".

Elle...

C'était d'abord un halo de lumière diffuse, un éclat de soleil dans les ténèbres de la nuit.

C'était ensuite une aura bleutée, un somptueux manteau d'azur qui nimbaît son corps parfait.

C'était le plus convoité des trésors dans un écrin irréel, un arc-en-ciel de flammes...

Elle...

Tout en Elle se tendait vers moi. Tout n'était qu'amour. Lentement j'osais lever les yeux sur elle. Timidement, respectueusement, je posais mon regard sur Elle avec d'innombrables précautions. Peu à peu je m'enhardissais et relevais mon visage...

Je contemplais le plus ravissant spectacle qu'il ait été donné à un homme de contempler : un corps généreux, délicat et ferme, fort et subtil à la fois. Et son visage, perdu dans la lumière, irradiait d'une beauté totale, insoutenable, qui m'aveuglait. Je le fixais cherchant à le détailler, le voir enfin, l'admirer... Les larmes de douleur m'envahissaient, noyaient mon regard, comme à chaque fois. Je luttais, me débattais, résistais de tout mon être. Et, comme toujours, Elle se retournait lentement et s'éloignait. Elle m'échappait, m'abandonnait une fois encore...

"Ne pars pas !"

L'écho seul me répondait, qui se perdait finalement dans le néant...

Je hurlais alors mon désespoir.

Enfin je m'éveillais à nouveau dressé et tremblant sur ma couche, la mâchoire agitée de convulsions et le regard fou...

Clown dérisoire lancé à sa poursuite.

Elle, mon rêve si familier et tellement étranger.

Très vite je ne fus plus que l'ombre de moi-même. J'errais dans le campement, seul, à la poursuite de mon rêve. Je n'étais plus Chevalier, je ne voulais plus l'être, je ne m'en sentais plus digne. Je n'étais plus rien. J'aurais voulu n'être qu'un rêve moi aussi, pour la retrouver, la rejoindre et connaître enfin le bonheur avec Elle.

Elle...

dossier
Rôle Amour Sentiments

Depuis des jours, des semaines - des mois peut-être ? que m'importait ! - je l'attendais. Je ne vivais, ne respirais plus que pour Elle.



BEN

Un jour, n'y tenant plus, je décidai de partir, de quitter mes frères. Je ne savais pourquoi. Je devais partir, me retrouver seul, c'était cela : me retrouver. Au petit matin, je me levai et, sans faire de bruit, je me glissai, nu, hors de la roulotte. Un vent froid m'entoura. Je frissonnai. Je regardai tout autour de moi une dernière fois, cherchant à graver chaque image à jamais dans mon esprit.

Puis j'étendis mes ailes largement et m'envolai.

Je planai longuement, très haut dans le ciel. Je m'enivrais de vitesse, plongeant et virevoltant à travers les nuages, crevant le ciel de mon corps offert aux courants aériens.

Le soleil atteignit son zénith. C'est alors qu'Elle apparut.

Elle...

Comme dans mes songes les plus fous Elle était là, noyée de lumière, perdue dans l'aveuglant éclat du soleil...

Elle...

J'étais décidé à ne pas abandonner, cette fois. Je devais savoir, je devais la voir, l'atteindre, la toucher, lui parler, lui hurler mon amour ! Elle comprendrait, j'en étais sûr, cela ne pouvait être autrement.

Elle...

Je volais de toutes mes forces
Droit vers le soleil
Dussé-je le transpercer je la verrai !
Je DEVAIS la voir !

Elle...

J'entendis sa voix pour la première fois. Plus claire que le chant du plus pur des ruisseaux, plus douce que la plus fine des pluies de l'automne.

Elle avait parlé.

"Viens."

Elle plongea vers le sol. L'espace d'un éclair, je pus entrevoir son plumage feu, blanc et or, ses ailes immenses, ses serres fines et puissantes, son bec laiteux et son visage... Le visage de l'Amour.

Je plongeai à sa poursuite.

Nous traversâmes un nuage. L'air était frais et son chant me grisait.

Je fus rapidement à sa hauteur et je pus enfin la contempler à loisir

Elle était belle à couper le souffle, plus encore que dans mes songes, plus que je ne l'avais espéré...

Elle...

Nous dansâmes encore longtemps dans le ciel puis, mus par un même désir, nous descendîmes vers une pointe rocheuse, en décrivant de grands cercles. Tout n'était qu'harmonie entre nous.

Nous nous posâmes sur une vaste aire qu'Elle avait aménagée récemment.

Les yeux dans les yeux, nous restâmes silencieux, nous découvrant doucement, cherchant à percevoir chaque détail, ayant peur, peut-être, de la réalité.

Puis je m'approchai d'Elle.

Avec Elle je découvris l'Amour.

Tout n'était qu'harmonie, plénitude, sérénité.

Elle...

Le visage de l'amour...

Je m'acharnais à lui rendre ce bonheur qu'elle m'offrait.

Je suis restée ainsi de long mois. Une éternité. Un instant.

J'avais à mes côtés la plus belle et la plus tendre des compagnes. Fidèle, attentionnée, elle m'offrait tout ce dont j'avais pu rêver.

Elle était là, à mes côtés.

Le temps n'avait plus d'emprise sur nous.

Des hauteurs, le soleil blanc nous aveuglait, nous baignait, nous rapprochait.

Plus rien ne me rattachait

En bas.

J'avais trouvé la voie ultime.
J'oubliais, je Voulais tout oublier.
Et puis un jour Il est arrivé.

Il m'avait retrouvé, reconnu.

Il était là, me regardait. Ses cheveux volaient dans le vent, fouettaient son visage pâle comme autant d'éclairs blancs. De sous l'ombre de son chapeau à larges bords, je pouvais voir ses yeux qui me fixaient. Transperçant mon être, accrochant mon âme, ils brillaient, lumineux, hypnotiques et si calmes...

Accroupi dans un recoin de mon aire, Il était apparu, soudainement, comme toujours...

Il était là, Il souriait...

Aimant.

Fraternel. Si proche de moi

Alors il a parlé. Lentement, longuement, et ses mots me déchiraient le cœur et l'âme tant ils étaient justes et vrais.

Il parla sans arrêt et ses mots résonnaient dans ma tête :

"Liberté, choix, raison, survie, Quête..."

Autant de concepts enfouis depuis si longtemps au fond de moi et qui me bouleversaient. Ma raison chavirait, je le sentais...

Je refusais ses mots, je ne VOULAIS PAS les entendre. Je balançais la tête de gauche et de droite, nerveusement, presque hystérique.

Elle était là, aussi, cachée derrière moi. Elle ne comprenait pas la présence de l'Intrus ici, ni ma soumission, ni ma douleur. Son désarroi enflamma mon être.

Je poussai mon cri.

Alors il se tut, marque une longue pause.

Les secondes qui s'écoulerent parurent interminables. Tout s'était écroulé. Elle me regardait intensément et ses yeux allaient et venaient très vite de lui à moi, passant de la tendresse à la haine, de la crainte respectueuse et superstitieuse à l'amour qu'Elle seule savait donner ainsi... Il ne me regardait plus. Son regard était tourné vers le soleil, perdu dans l'azur.

Il attendait ma réponse.

Il savait le tourment qui s'était emparé de moi.

Et il me laissait libre du choix.

Ce choix que je refusais.

J'avais cru échapper à la réalité.

J'avais cru pouvoir bâtir égoïstement mon bonheur.

J'avais cru que le silence qui s'était abattu sur nous m'apaiserait.

Que d'erreurs...

Mon esprit livrait un combat solitaire et désespéré. Mes esprits se jetaient à l'assaut l'un de l'autre, dans une lutte fratricide qui, je le savais, me laisserait mutilé à jamais.

Mais je les laissai faire. J'avais trop longtemps refusé le combat, trop longtemps repoussé la confrontation.

Le Choix.

Elle, c'était le plaisir, le calme, l'extase d'un bonheur sans heurts ni conflits. Le choix égoïste et définitif, si tentant, si pleinement satisfaisant. Elle...

Lui, c'est l'abandon, l'angoisse, la lutte sans repos, le sacrifice suprême, anonyme et gratuit. Le choix ultime, désintéressé, au nom d'une quête sans fin, décidée par on ne sait qui, dans un moment de folie ou d'extrême lucidité. Au nom de l'Aventure que je suis fatiguée de vivre ou subir. Lui...

Le Choix m'obsédait. Je n'existais plus, je me détruisais, me déchirais lentement, triste pantin à l'esprit trop embrumé pour trancher.

Réduit au néant devant un impossible discernement.

Je crus devenir fou.

Je hurlai.

Devant mes yeux exorbités était apparue l'incroyable visage de la folie. Belle et hideuse à la fois.

Un long corps de félin, musclé et puissant, souple et fort, aux pattes munies de griffes brillantes.

Une queue dressée et sifflante, terminée par une tête de serpent grimaçante, dardant une langue fourchue et agitée.
Et un visage... une gueule plutôt.
Une tête de bouc noir, au pelage luisant, aux narines fumantes, au regard intense. Deux yeux sombres et profonds, qui délivraient une impression ténue de calme et d'intérêt bienveillant.
J'entendis ses paroles sans voir bouger ses lèvres. La voix était flûtée, chantante sans excès, délicatement modulée.

"La vérité se trouve dans l'équilibre."

Un moment de silence.
Puis la voix qui résonne à nouveau :

"Pourquoi vouloir trancher ?
Pourquoi chercher à privilégier l'un et l'autre quand ils ne font qu'un.
Ne confonds pas cette existence et ton éternité..."

Alors la créature fit volte-face et s'éloigna. Elle disparut.
Et toutes les brumes de mon inconscient avec elle.

Soudain tout fut clair.
Comme j'avais été aveugle...

Un frisson furtif me parcourut l'échine. Bien sûr ! Rester fidèle, tout était là...
De nouveau j'ouvris les yeux. Il me regardait. Il comprit et se laissa glisser hors de mon aire. Très vite, Il fut en bas et commença à s'éloigner dans la plaine.

Je me tournai vers elle. Elle. Comprendrais-tu, mon Amour ? Accepterais-tu ?
Il le fallait, pourtant. Je humais un instant l'air ambiant, puis je me jetai dans le vide. Je fis claquer mes ailes. Je pris de l'altitude et tournai en hauteur au-dessus de notre aire. J'attendais.

Elle sembla réfléchir un long moment, en proie au doute, désespérée. Puis ouvrant ses ailes, déployant ce plumage que j'aimais tant, elle s'élança et me rejoignit. Nous tournâmes un long, très long moment ensemble, puis nous partîmes à la poursuite de l'Intrus. Nous fîmes rapidement au-dessus d'un regroupement de constructions disposées en cercle.

L'Intrus se tenait au centre, entouré de ses congénères. Tous levaient les yeux et nous observaient.

Un sourire radieux illumina un instant son visage blafard, révélant des dents avides et régulières. Il inspira profondément, rejeta en arrière le bord de son chapeau noir et, balayant d'un large mouvement de la main devant lui, commenta avec emphase : "Mes amis, mes frères, sachez accueillir..."

Sa voix s'éteignit soudain, s'émiettant brutalement, jusqu'à n'être plus qu'un souffle. Semblant réaliser la théâtralité de la scène, il se reprit. Un voile brumeux troubla son regard, qui se durcit de nouveau. Il tourna les talons et lâcha comme par inadvertance : "L'un des nôtres est de retour, et j'en suis fier... et heureux." Il disparut dans sa roulotte.

Je me posai au milieu des roulottes. Tous me regardaient. Leurs regards interrogeaient. Qui étais-je ? Pourquoi ce ton de victoire mêlé d'un inhabituel remords dans la voix de notre Veneur ?

L'un d'entre eux s'approcha lentement, hésitant. Il avait préparé une lourde couverture de laine. Son front était creusé d'une ride épaisse, son visage torturé oscillait d'un côté et de l'autre.

"C'est... c'est toi ? Tu... Tu nous es revenu, mon frère ?"

Il s'agenouilla près de moi, offrant l'étoffe réconfortante.

J'ouvris largement les ailes, tendis mon cou à le rompre. Elle planait toujours, là-haut. Je m'aveuglais en la fixant dans le soleil. Tout devint rouge, puis bleu, vert, blanc... Je hurlais mon désespoir en me transformant.
Je ne me réveillai que plusieurs longues heures plus tard. Ma tête bourdonnait, transpercée d'une lancinante douleur. Je reprenais lentement mes esprits. Je revoyais mon frère, les yeux noyés de larmes devant ma douleur, qui me jetait la couverture sur les épaules et me serrait contre sa poitrine, partageant ma peine. Je le revoyais m'accompagner dans la roulotte, m'allonger sur la couche et s'asseoir à mes côtés sans un mot. Je revoyais ses yeux rougis, ses mâchoires crispées, prêt à hurler lui aussi pour libérer sa rage... et je t'imaginais seule à cet instant, mon amour.

Saurais-tu comprendre ?

Me pardonnerais-tu un jour ?

Je restais allongé deux jours durant, brûlant de fièvre.

Quand je quittais enfin mon refuge, le soleil darda ses flèches de feu, comme pour souligner encore ma honte. Je t'avais abandonnée, mon Amour. J'avais préféré cette existence incertaine à la quiétude de ta compagnie.
Je fis quelques pas dans l'herbe encore humide, n'osant regarder nulle part.

Mon cœur et mon âme étaient à jamais déchirés, je le sentais. J'errai ainsi dans le campement endormi quelques temps. Alors je l'entendis.
Lointain d'abord. Puis plus proche, distinct, clair et vibrant, porté jusqu'à moi par l'air du matin.

Ton appel.

Je hurlai ma joie, et mon cri résonna au fin fond de la vallée, rebondissant d'un flanc à l'autre, s'amplifiant à chaque fois, irrêlé.
J'arrachai mes vêtements et bondis dans les airs.

Tu étais là !
Tu avais compris !
Tu avais accepté !

Je te rejoignis et longtemps, très longtemps, nous tournâmes dans le soleil...

De nombreux témoignages décrivent "la caravane de l'Aigle", qui parcourut quinze années durant les provinces de France.

La tradition orale perpétua son souvenir jusqu'à nos jours, ainsi que quelques rares écrits. Il y était dit que lorsque la caravane apparaissait dans la plaine, et que l'Aigle la survolait dans le soleil, toutes les jeunes filles des environs trouveraient l'Amour dans l'année...

Et tous les témoignages s'accordent sur ce point. Par contre, ils sont en contradiction sur un point : certains affirment que c'est un Aigle royal qui illuminait de sa présence aérienne la caravane des voyageurs. D'autres, par contre, certifient avoir observé Deux Aigles évoluant dans la lumière...

Puisse leur ballet se prolonger éternellement.

Errata concernant le livret 1 du jeu :

les valeurs chiffrées indiquées dans l'exemple page 30 du livret 1 du jeu Hurléments sont malheureusement erronées. Les indications exactes sont données dans le tableau intitulé "forme animale". Les auteurs sont en mesure de répondre à toutes les questions que vous auriez à leur poser, soit par l'intermédiaire de la revue, soit sur leur BAL sur le serveur 3616 JPLUS...

Scénario "Hurlements"

Valérie et Jean-Luc Bizien

Dix petits soldats

Que choisir d'exploiter ? Le lieu ou l'Histoire ?
Les légendes ou les histoires ?
Que développer ? Une situation, une ambiance ?
Autant de questions qui assaillent le Veneur
débutant confronté aux vertiges de la feuille
désespérément blanche.

Le scénario qui suit propose une alternative : il présente une intrigue imaginaire, et la met en scène au milieu d'événements rigoureusement authentiques. La vérité historique coïncide, avec la fiction, de façon "réaliste". Le Veneur a donc le choix : il offre l'aventure en lieux et dates, ou, s'il le juge plus intéressant, il conserve l'intrigue et la transporte à sa convenance en un autre lieu, en un autre temps. Il lui reste toujours la possibilité de "revenir" pour vivre l'événement avec d'autres personnages...

Voici donc "deux scénarios en un", ou, plutôt, une aventure "qui aurait pu être" dans ce qui a été.

La situation

Mornas est un petit village fortifié de la vallée du Rhône, qui s'étend au pied d'une falaise, à quelques kilomètres au nord d'Orange. Il est surplombé par un à-pic impressionnant, au sommet duquel se dresse un château. Ce château fut élevé par les comtes de Toulouse, au XII^{ème} siècle : un castrum est mentionné depuis 1027, et l'on suppose qu'il fut "reconstruit" et fortifié au XII^{ème} siècle. C'est cette version des lieux qui nous intéresse. On accède au château par un chemin qui serpente du sud au nord en contournant l'à-pic pour accéder au plateau. On longe les murailles d'enceinte interminables, que surplombent deux tours carrées, à l'est, puis l'on se présente au nord devant les portes du château.

La construction est assez simple et comprend un donjon carré, une chapelle castrale romane dont l'abside s'inclut dans la fortification et une citerne d'eau importante, ainsi que quelques dépendances.

La curiosité architecturale provient de cette

muraille immense qui prolonge l'édifice sur plus de 300 mètres au sud, suivant minutieusement les contours de la falaise à l'ouest et surplombant le chemin d'accès à l'est. L'espace ainsi protégé permet l'établissement d'une basse-cour gigantesque en temps de paix et offre à la population de Mornas un éventuel salut en cas d'attaque. Les citadelles-refuges se sont ainsi multipliées dans la région qui eut une histoire particulièrement mouvementée et qui connut au Moyen-Age des périodes fort difficiles.

Pour envahir le château, il faut passer par une barbacane solidement défendue et surmontée de redoutables archères. De plus, l'accès par le sud-est demande le franchissement des murailles d'enceinte, qui peut coûter très cher à l'attaquant, puis l'assaut du château lui-même, protégé par son rempart et un fossé intérieur...

Une seule faille dans la défense de Mornas : l'eau. L'alimentation de la citerne dépend uniquement des pluies, aucun cours d'eau, si minime qu'il soit, n'arrive jusqu'au château. Assiégé patiemment, Mornas ne peut que tomber : la défense se transforme en piège pour les réfugiés...

Les événements

Voici quelques repères historiques qui vous permettront de resituer l'aventure pour les personnages ; ils vous seront également précieux, si vous tenez à respecter la réalité des faits...

1125 Les comtes de Toulouse acquièrent le Nord de la Provence. Ils cherchent à protéger leur territoire en érigeant de nombreuses forteresses : Mornas devient château-fort.

1225 C'est la croisade contre les Albigeois. Les seigneurs languedociens sont vaincus. Nombreux sont les sièges qui finissent en massacres. La vallée du Rhône vit une de ses périodes les plus sanglantes.

1274 Le comtat venaissin est cédé au Pape. C'est sous le régime des papes que se construisent les murailles d'enceinte immenses (elles sont datables du XIV^{ème} siècle).

Pour vivre à nouveau de tragiques événements, il faut remonter au XVI^{ème} siècle. Les guerres de religion font des ravages.

1562 C'est le 8 juillet que le château tombe aux mains des protestants qui l'assiègent. Les réfugiés n'ont plus ni eau ni vivres et proposent la reddition. On leur assure qu'ils seront laissés sains et saufs,

mais tout n'est que ruse : les deux cent personnes que protégeaient les murailles sont massacrées et projetées du haut des falaises, au cri de "Pague Ourange" (un mois auparavant, Orange a été le théâtre de combats acharnés et les catholiques s'en sont rendus maîtres).

Les catholiques reviendront à l'assaut peu de temps après, et à la suite de quelques jours de siège, tueront à leur tour les cent cinquante hommes de garnison. "Pague Mornas"...

C'est à travers cet épisode particulièrement sauvage de l'histoire du château que nous vous proposons de créer l'aventure. Evidemment, si les personnages n'en sont pas encore au XVI^{ème} siècle, vous avez toujours la possibilité d'évoquer la Croisade contre les Albigeois ou simplement l'un des multiples sièges dont le château a été la victime au cours des âges. Pour le réalisme de la situation, souvenez-vous alors que Mornas ne s'est trouvé fortifié qu'au XII^{ème} siècle et que les murailles d'enceintes du sud n'ont été élevées qu'au XIV^{ème}...

Où commence le rêve : la situation qui vous est proposée ici peut s'adapter aisément à tous les épisodes de l'histoire du château. Si nous avons préféré nous attacher aux combats de 1562, c'est parce que nous disposions d'éléments précis et de portraits des principaux protagonistes. Le défenseur de Mornas, qui résistera longtemps à l'envahisseur et tombera à la tête de ses hommes est le capitaine Lacombe. Son adversaire est Charles du Puy-Montbrun, l'un des lieutenants de François de Beaumont, chef cruel et sans pitié des calvinistes. François de Beaumont est Baron des Adrets, célèbre pour ses "sauteries" qu'il affectionnait particulièrement (il ordonnait qu'on poussât les victimes du haut des murailles). Il est le commanditaire de l'action menée contre Mornas.

À la tête des catholiques se trouve le Comte de Suze, François de la Beaume, seigneur du château de Suze-la-Rousse, au nord-est de Mornas. C'est lui qui mènera l'attaque contre Mornas et parviendra à le récupérer des mains des protestants.

Notes : pour approfondir vos connaissances sur le sujet, nous nous recommandons la lecture de "châteaux fantastiques" de Henri-Paul Eydoux (Flammarion) et de "Evolution des châteaux-forts dans la France au Moyen-Age" de André Chatelain (Publitol).

Le début de l'histoire : la caravane s'est arrêtée dans le village de Mornas par une magnifique journée d'été. Les habitants fêtent dignement l'arrivée des ménestrels et leur accueil est chaleureux. L'air est chaud et doux et les nombreux effluves d'herbes aromatiques bercent les sens. On s'apprête à passer quelques jours fort agréables dans les murs de la ville et déjà chacun vaque à ses responsabilités.

Le soir, la représentation est un franc succès et promet d'attirer des spectateurs toujours plus nombreux des hameaux voisins. Le talent des voyageurs parvient vite aux oreilles des seigneurs du château et l'on fait bientôt savoir à la caravane qu'une délégation de ménestrels serait accueillie avec le plus grand plaisir dans le donjon du capitaine Lacombe.

C'est donc le lendemain après-midi que les personnages entament l'ascension vers la forteresse, qui surplombe le village à quelques 150 mètres des toits. Le plateau est inondé de lumière et de chaleur dispensées généreusement par un soleil peu avares de ses bienfaits. Les visiteurs sont introduits dans un large donjon carré, à un seul étage, et sont menés aux cuisines où ils peuvent tranquillement se rassasier et préparer le spectacle qu'ils présenteront au dîner.

Notes : les personnages sont laissés libres de mener à bien le spectacle. Il leur appartient de choisir les numéros et de les présenter, à vous d'apprécier et de réagir en conséquence.

Le capitaine Lacombe siège avec sa femme ainsi que ses lieutenants et hommes de confiance. La table a été dressée en fer à cheval dans la grande salle et tout est préparé en vue d'une soirée agréable.

Les maîtres des lieux seront particulièrement sensibles à un compliment bien tourné, à un poème ou une chanson contant les exploits guerriers des soldats ou les louanges des femmes du pays... On rira de bon cœur à la découverte d'un numéro original de montreur d'animaux ou de jongleur...

La soirée se prolonge sans mal : les châtellains n'ayant pas connu de distractions de ce genre depuis bien longtemps, sont très bon public et applaudissent et payent largement. La nuit tombe bientôt, seulement troublée par les rires et les cris de joie des spectateurs. L'alcool aidant, chacun se laisse aller à une douce euphorie, à une délicate torpeur...

Soudain, un homme d'arme fait irruption dans la salle en hurlant à l'attaque. Il se rue vers Lacombe :

"Monseigneur ! Les villageois frappent aux portes du château et se pressent sous nos murs ! Ils nous supplient de leur venir en aide ! C'est l'attaque, monsei-

gneur... les diables de calvinistes..."

La joie fait place à la stupeur. Lacombe s'est dressé d'un bond. "Qu'on accueille les villageois. Aux armes, messieurs !"

Les personnages s'entrecroisent, incrédules. Le piège vient de se refermer.

Que se passe-t-il ?

La situation est tragiquement simple. François de Beaumont, Baron des Adrets et chef des calvinistes a lancé la contre offensive. Il veut se venger des catholiques qui ont obtenu peu de temps auparavant une "belle" victoire à Orange. Il a pour cela envoyé l'un de ses lieutenants, Charles du Puy Montbrun, à la tête d'une importante troupe armée, à l'assaut de la citadelle de Mornas. Surgissant de la vallée comme autant de diables vociférants, les protestants se sont d'abord jetés à l'assaut du village. La soudaineté et la violence de leur offensive ont surpris les villageois dont un grand nombre a été massacré. C'est un miracle si la caravane a pu s'échapper en désordre, abandonnant le cirque et une partie du matériel aux mains des assaillants (les personnages ignoreront l'étendue des dégâts et la direction choisie par le Veneur). Les survivants se sont lancés sur le chemin qui mène à la forteresse et ont demandé refuge aux soldats. Si l'alerte est donnée, toute retraite est à présent coupée : les protestants tiennent le plateau et le village. La forteresse, dos au vide, s'apprête à subir le siège...

Lacombe, après avoir fait le tour de la situation du haut des remparts, revient dans le donjon, livide, pour annoncer à la ronde que la situation est quasi-désespérée, et tenir un conseil de guerre.

Dans le château, la panique est indescriptible. On court en tous sens, on crie, on pleure, on s'affole... De tous côtés s'élèvent les cris des hommes d'armes qui prennent position tandis que les sous-officiers essayent vainement de donner de la voix pour couvrir la cohue. Il est quasi-impossible de traverser la cour sans être bousculé et l'accès aux remparts est réservé aux soldats.

Les personnages ont toutes les peines du monde à prendre conscience de l'événement.

On les cantonne aux cuisines laissées libres par les servants qui sont partis rejoindre les leurs dans les dépendances.

Dans la salle éclairée à la torche, la discussion s'enflamme, tandis qu'on échafaude des plans de défense. Soudain c'est l'incident : l'un des lieutenants a prononcé le mot "capitulation"... Avec un cri de rage, Lacombe, plus pâle encore, lui décoche une gifle brutale qui l'envoie au sol... L'homme est allongé, rouge de honte, et foudroie du regard son capitaine. Ce dernier, réfrénant à grand-peine un tremblement de tout son corps, toise son subalterne et lâche, méprisant : "Larve immonde ! Tant de

couardise mériterait la mort ! Hors de ma vue ! Si fait !"

L'homme s'est relevé et quitte rapidement la pièce. Lacombe lance alors un regard lourd de menace autour de lui. Sa voix est glaciale.

"Sachez, messieurs, qu'un soldat digne de ce nom ne se rendra pas sans combattre, et que j'abattraï de mes mains le premier qui exprimera une volonté de capitulation. Je le tuerai comme un chien... A présent, que chacun regagne ses appartements et revête son armure. La nuit va être longue."

Et sans avoir conscience de la valeur prémonitrice de ses paroles, Lacombe tourne sèchement les talons et gagne ses appartements à l'étage, bientôt suivi par ses lieutenants. Quelques longues minutes s'écoulent, laissant s'installer une illusion de calme angoissant et un cri déchire le silence de la salle de réception. Chacun a bondi, arme à la main, et l'on découvre le corps du plus fidèle lieutenant de Lacombe gisant au sol, égorgé, baignant dans une flaque de sang noir qui coule abondamment de sa plaie béante. Au milieu du sang, un poignard de chasse a été abandonné.

Lacombe s'est jeté en grondant, l'arme haute, sur le lieutenant qu'il a giflé peu auparavant. Ce dernier se laisse tomber à genoux bras ouverts et crie : "Non, monseigneur, par le Christ Tout Puissant, je vous le jure, ce n'est pas moi, jamais je n'aurais pu..." Sa voix a de tels accents de sincérité que Lacombe a laissé tomber son bras armé. Il ne sait que penser et ses yeux sondent et interrogent alentour.

Il redresse brusquement la tête et, s'adressant aux gardes, crie :

"Qu'on condamne toutes les portes ! Que personne ne sorte ! Le traître est parmi nous et j'aurai sa tête avant le petit jour !" Et, grinçant des dents, il ajoute : "J'en fais le serment devant Dieu." Et chacun de se signer.

Le décor est dressé. L'aventure peut commencer.

Les hypothèses

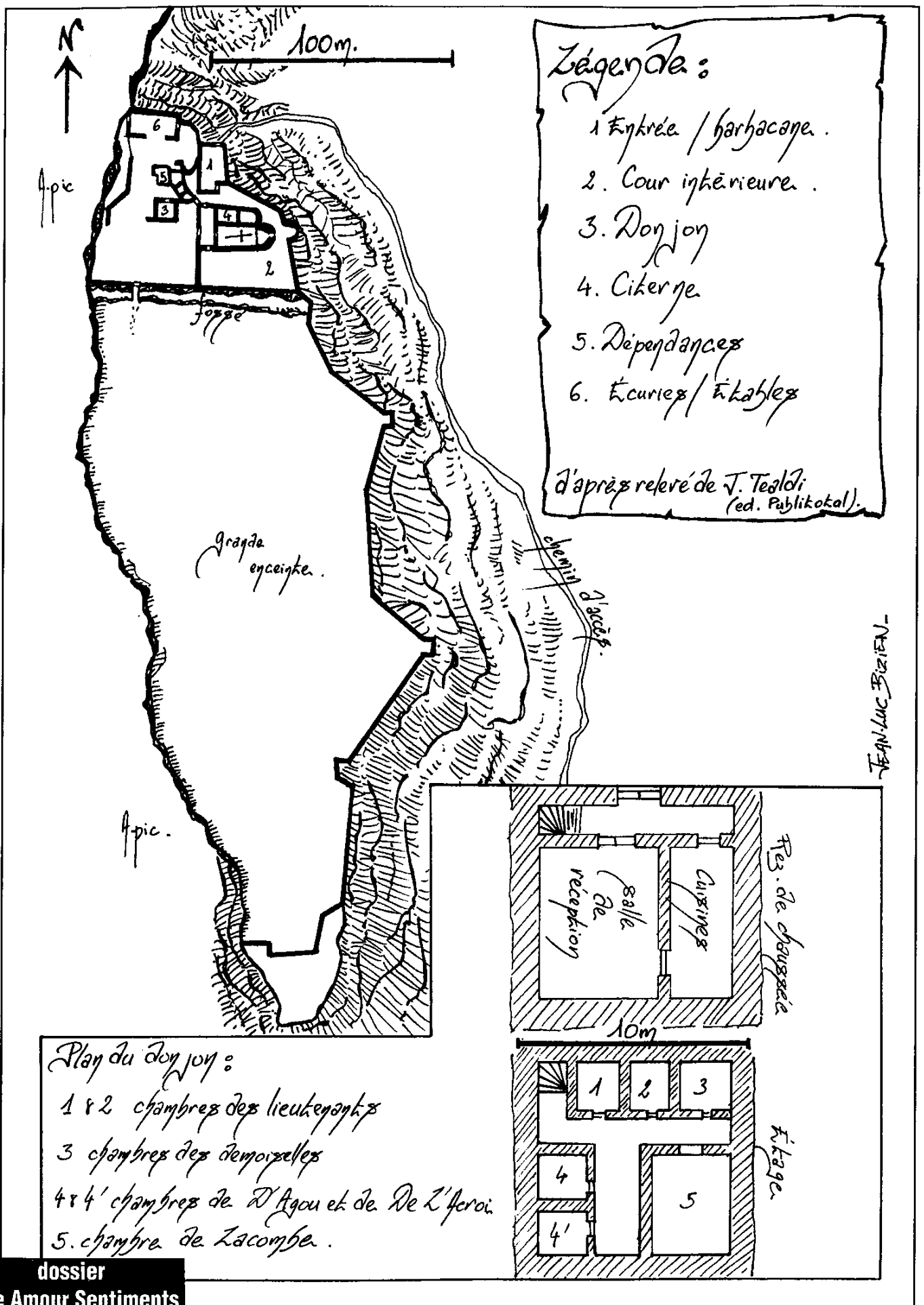
Librement inspiré d'une intrigue d'Agatha Christie, ce scénario va se jouer en huis-clos, au cours d'une nuit d'angoisse. Les personnages se retrouvent enfermés en compagnie du capitaine Lacombe, de quatre lieutenants et quatre hommes d'armes, ainsi que des femmes des officiers (qui ne quitteront pas la chambre où elles se sont regroupées).

La menace est claire : un partisan de la capitulation a décidé d'agir vite et d'éliminer purement et simplement ses opposants. Le ver est dans le fruit... Au cours de cette nuit de cauchemar, chacun va essayer de démasquer le coupable en évitant de tomber sous ses coups : alliance, mésalliance, bluff et trahison... C'est à une partie d'échecs verbale que vont se livrer tous les personnages présents. Mais attention : la mort rode...

Notes : ce scénario est essentiellement basé sur l'ambiance qui, si elle est bien amenée, peut vite devenir glauque et étouffante. La paranoïa s'installe, le doute s'insinue dans les esprits. Laissez les joueurs prendre en main leur destin et adaptez au besoin les événements au fil de l'action. Prenez soin de distiller la peur, de ne la développer que peu à peu. Soyez lent : le suspens n'en sera que plus efficace. Et surtout, surtout :

privilegiez le dialogue et le "Role-Playing".

**Scénario
"Hurlements"**



Les personnages, s'ils veulent s'en sortir, devront choisir une attitude.

Hypothèse 1

Les personnages sont en majorité des "volants". Ils peuvent s'écarter discrètement, et partir à la recherche de la caravane pour y réclamer de l'aide, ou préférer trouver eux-même un échappatoire. Attention : si la disparition de l'un ou plusieurs d'entre eux venait à être découverte, les voyageurs présent seraient immédiatement accusés de félonie, soupçonnés d'être des envoyés de François de Beaumont et torturés ou exécutés sur le champ.

En survolant le plateau, cependant, on réalise que seuls des animaux de très petite taille ont une chance de percer la ceinture d'assaillants (rat, vipère, salamandre, chat noir) : dans le cas contraire, il ne reste que la falaise et son à-pic de 150 mètres. On ne trouvera une quantité suffisante de cordes qu'à la caravane... Cette dernière a pris la direction du nord et remonte la vallée.

Hypothèse 2

Les personnages n'ont aucun moyen de voler. Rattraper la caravane est impossible et les investigations éventuelles seront plus délicates encore. On en arrivera aux mêmes conclusions pour organiser la fuite. Il leur apparaîtra sans aucun doute comme nécessaire d'intervenir dans le conflit : mais faut-il se rendre ou pas ? Lacombe a déjà entendu parler des "sauteries" du Baron des Adrets. Il en fera part à ses lieutenants mais sera-t-il cru ?

Hypothèse 3

Les personnages décident de laisser faire le destin, ils n'ont aucun moyen de fuir. Que Lacombe soit assassiné ou pas, Mornas tombera aux mains des calvinistes... La conclusion peut être horrible. Et d'autant plus rapide si Lacombe est tué dans la nuit.

Hypothèse 4

Les personnages prennent sur eux d'élucider le mystère. S'ils confondent les coupables et permettent de sauver Lacombe, Mornas résistera assez longtemps pour permettre à des chevaliers de la caravane de venir prêter main-forte à leurs frères et leur éviter une fin tragique. Voici quelques cas de figure possibles. Il peut bien entendu s'en présenter d'autres selon l'imagination des personnages et leur degré d'implication.

Sachez cependant que

- si Lacombe est assassiné dans la nuit, les officiers survivants décideront de la reddition au petit matin. Le massacre aura lieu peu après.

- si Lacombe survit, il pourra organiser la résistance sur cinq jours, puis, pressé par les femmes et les enfants assoiffés, se laissera abuser par les promesses de Charles du Puy-Montbrun et acceptera la capitulation. La tuerie commencera dès qu'ils auront déposé les armes.

Les chevaliers de la caravane ne pourront revenir que 24 heures après leur fuite, soit le lendemain soir de l'attaque. Dans le premier cas, ils ne trouveront que des morts (sauf si des "volants" ont réussi à fuir), et dans le second cas ils pourront intervenir. La discrétion la plus élémentaire les obligeant à n'agir que de nuit, ils ne pourront intervenir que la nuit suivante. Au total, les personnages auront passé plus de 48 heures dans Mornas assiégé.

Notes au Veneur : si vous choisissez de faire jouer ce scénario tel qu'il est proposé, soyez bien conscient qu'il ne peut y avoir de fin heureuse pour les occupants du château. En aucun cas il n'est possible de refaire l'Histoire...

Si vous préférez offrir la possibilité aux personnages d'influer directement sur le cours des événements, ayez soin de transposer l'intrigue en une autre époque, en tenant compte des indications fournies en début de module. Dans ce dernier cas, l'Histoire laisse la place à la Légende. Vous êtes seul juge, et, après tout, seul compte la plaisir que les personnages et vous-même tirerez de cette aventure.

C'est ici que le rêve rejoint la réalité. La boucle est bouclée.

En effet : si Lacombe, du Puy-Montbrun, De Beaumont et de la Beaume ont existé, ils ne sont présents ici qu'à titre de repères, et la réalité historique se trouve étroitement mêlée à la fiction d'une intrigue purement imaginaire.

L'intrigue et les personnages non joueurs

L'explication en est simple. Deux des lieutenants de Lacombe ont pris peur en constatant la puissance de Charles du Puy-Montbrun, qui, accompagné d'une troupe importante, les harangue du plateau en contrebas. Plutôt qu'une cause perdue d'avance, les deux lieutenants veulent défendre leur vie (et si possible la conserver).

Ils savent cependant l'incroyable détermination de leur capitaine et sa farouche volonté de s'opposer aux calvinistes : ils préfèrent agir sournoisement au lieu d'affronter Lacombe directement et s'exposer au fil de son épée. Leur choix est vite fait : Lacombe, perdant son sang froid, frappe l'un de ses hommes, le ridiculisant aux yeux de tous. Ce faisant, il fabrique involontairement un coupable tout désigné. Il n'y a plus d'hésitation à avoir, et les deux félons éliminent au plus vite le fidèle bras droit du maître des lieux...

Qui les soupçonnera ?



On imagine volontiers un assassin. Pas DEUX... Ils ont dès lors beau jeu et vont toute la nuit chercher à éliminer Lacombe - ou au moins à l'affaiblir en supprimant ceux qui lui restent fidèles. Pour ce faire, ils frappent ensemble ou séparément : quand les soupçons se portent sur l'un, c'est l'autre qui frappe, l'innocentant immédiatement... Comme on le voit, les confondre sera TRES difficile. Ce sera peut-être là le travail d'un lycanthrope sous sa forme animale, mais alors comment apporter des preuves sans se perdre soi-même en dévoilant sa véritable nature ?

Les personnages sont enfermés dans le donjon du château. Ils n'ont accès qu'au rez-de-chaussée et la montée à l'étage leur est interdite par deux des soldats qui surveillent les allées et venues de l'entrée. Ils devront donc jouer en finesse et multiplier les ruses et le tact s'ils veulent élucider le mystère et démasquer les traîtres.

Au rez-de-chaussée, les personnages sont cantonnés aux cuisines en compagnie d'un ou deux serveurs terrorisés qui restent prostrés dans un coin, le regard fiévreux. Si on les interroge, pourtant, ils sauront se montrer précieux ; en particulier Marie-Hélène, une jeune servante, qui effectue les travaux domestiques à l'étage et pourra en dresser un plan concis. On apprendra ainsi la disposition des pièces et leur distribution aux divers occupants. Le rez-de-chaussée n'est occupé que par les deux gardes, les servants et les personnages. Si quelques lieutenants viennent à descendre au cours de la nuit sous le prétexte de discuter ou de se rafraîchir, il y a de fortes chances pour qu'un meurtre soit commis et qu'on tente d'en accuser les voyageurs ou encore les gardes.

A l'étage, une des chambres est réservée aux femmes des officiers. Les deux gardes déambulent à tour de rôle dans les couloirs pendant que l'un monte la garde devant les appartements de Lacombe. Dès qu'ils en auront l'occasion, les deux traîtres élimineront le soldat effectuant sa "ronde". Les lieutenants sont chacun dans sa chambre, ou devaient deux à deux. Ils n'osent pas rendre visite à Lacombe pour l'entretenir, de crainte de déclencher sa fureur.

Caractéristiques des divers personnages présents dans le donjon :

Lacombe

Il a une trentaine d'années, dont un bon nombre passées à guerroyer. Il est animé d'un esprit totalement chevaleresque, et la présence dans ses murs d'un traître l'a profondément bouleversé. Il attend son ou ses adversaires "calmement" dans sa chambre, allongé sur son immense lit, l'épée au côté. Très concentré, il est totalement sur le qui-vive et l'apparente impassibilité de ses traits masque une surexcitation à l'approche du combat.

Il est sûr de lui : c'est un escrimeur redoutable, qui ne tuera pas un adversaire à terre (authentique!). Il ne quittera sa chambre que pour venir constater un meurtre. Là, par quelques questions cinglantes, il cherchera à révéler le coupable.

S'il y parvient, le combat sera inévitable et immédiat. Sinon, il retournera dans sa chambre.

Mental	50
Réflexe	25
Physique	45

Claude du Bois-Layron

C'est un tout jeune lieutenant de la garde, qui pêche souvent par fougue et parle trop et trop vite. Son courage n'est pas à mettre en doute et s'il a évoqué la possibilité d'une reddition ce n'était que pour en écarter le choix. Hélas, Lacombe, trop nerveux, ne lui a pas laissé le loisir de préciser sa pensée, et l'a ridiculisé publiquement. Le jeune homme est blessé, et se sent profondément humilié, mais il reste fidèle à ses idéaux et au besoin combattrait les deux félons si ceux-ci tentent de tirer partie de son humeur, en lui proposant une alliance contre le châtelain.

Ils seront alors obligés de le tuer en le désignant comme "parfait traître" et en l'accusant d'avoir voulu les soudoyer...

Du Bois-Layron a tout juste 22 ans mais son physique solide le fait paraître bien plus vieux.

Mental	40
Réflexe	15
Physique	30

Christian de L'Acroï et Michel d'Agou

Les deux vieux soldats ont participé à maintes batailles, mais ils sentent que le prochain combat leur sera fatal. Résolus à sauver leur peau à tout prix, les deux complices de longue date ont pris leur décision sans même se consulter. Ils sont très liés et se connaissent parfaitement : ainsi leurs discours sont-ils souvent en accord, chacun prévoyant la réaction de son alter-ego. Ils sont malins et habiles tacticiens, ils n'agiront donc pas à la légère.

Ils chercheront d'abord à tuer les soldats qu'ils savent totalement dévoués à Lacombe, puis tenteront de persuader - sans succès - du Bois-Layron, qu'ils devront éliminer. Ils se tourneront enfin vers le quatrième lieutenant, Jehan Fraimain.

Ils ont tous deux atteint la quarantaine, et leur passé rigide de vieux soldats les place au-dessus de tout soupçon. Pour tuer, ils pillent les panoplies qui décorent les murs de chaque pièce.

De L'Acroï	D'Agou
Mental 40	Mental 45
Réflexe 10	Réflexe 10
Physique 30	Physique 30

Jehan Fraimain

Trente ans. Opportuniste et soupçonneux. Sans doute le moins fiable des quatre lieutenants.

Il suivra sans hésiter le parti qui lui apparaîtra le plus fort : si les deux traîtres parviennent à éliminer deux gardes et Du Bois-Layron, il acceptera de pactiser avec eux, sinon, il cherchera à les piéger... mais les deux vieux guerriers ne s'en laisseront pas conter, et ajouteront Jehan à leur tableau de chasse.

Mental	35
Réflexe	20
Physique	45

Les quatre gardes

Thibault, Henri, Arnaud et Philippe sont quatre hommes d'une trentaine d'années qui sont dévoués corps et âme à leur capitaine.

Ils ont combattu à bien des occasions à ses côtés et lui vouent une admiration sans borne. De son côté, Lacombe sait pouvoir faire confiance à ses quatre plus fidèles hommes d'armes. Ils ont tous les mêmes caractéristiques.

Mental	30
Réflexe	15
Physique	35

Chacun est prêt à mourir pour son chef.

Les autres personnages

La garnison de Mornas se compose d'une cinquantaine d'hommes d'armes. Une centaine de villageois ont trouvé refuge dans l'enceinte du château. A l'extérieur se pressent deux cents soldats environ. Tous ont des caractéristiques moyennes.

Charles du Puy-Montbrun

Il est le digne émule de son sinistre supérieur, et il a emprunté au Baron des Adrets son goût du sang, de la tuerie, de la mort. Guerrier fanatique, il jouit du double avantage du nombre et de la surprise, et sait avoir d'ores et déjà gagné la partie. Il poussera le sadisme jusqu'à provoquer la terreur - sans risquer la vie de ses hommes - puis attendre l'épuisement des provisions adverses, pour proposer une "capitulation honorable" : il offrira à la garnison de se retirer du château et de partir libre. Les catholiques se laisseront abuser. Ils déposeront les armes. Du Puy-Montbrun se ruera alors à l'assaut et capturera les cent cinquante occupants. "Pague Ourange". Il se livrera alors avec délice à la distraction favorite de son supérieur dément en jetant ses prisonniers du haut des murailles surplombant la vallée du Rhône...

Mental	40
Réflexe	10
Physique	35

Conclusion

Ce scénario n'est pas une aventure facile, même si sa trame est relativement simple. Il est en tout cas propre à la réflexion, au dialogue, au développement du rôle, sur lequel nous insistons encore. Votre rôle ici consiste à installer l'ambiance dans ce décor du donjon froid et sombre, aux lourdes poutres, à la voûte impressionnante. Ne révélez pas tout de suite vos intentions : faites au contraire vivre la nuit, et l'attente angoissante, heure par heure. Laissez progressivement grandir l'horreur. Et brouillez les pistes, en frappant alors qu'on ne s'y attend plus, en faisant rejaillir la culpabilité sur une autre victime à chaque fois. Si les personnages "accrochent" à votre aventure, ils trouveront bien le moyen de la compliquer encore. Faites-leur confiance...

Si vous ne souhaitez pas voir les personnages périr d'horrible façon entre les mains des hommes de Du Puy-Montbrun (ce que nous espérons), n'hésitez pas à leur venir en aide, par l'intervention de chevaliers de la caravane (dont vous choisirez les facultés selon vos besoins) : ainsi les personnages auront-ils le choix entre fuir au plus vite et chercher à résoudre l'énigme du donjon. De nombreuses options s'offrent à eux. Avec tous les éléments dont vous disposez, vous êtes à même de leur faire passer une "agréable" soirée...

C'est tout le mal que nous vous souhaitons...

P.S. : Qu'en est-il de la réalité ?

Lacombe est mort au cours du siège en combattant à la tête de ses hommes, qui se rendirent ensuite, pour leur plus grand malheur.

Si le plan du château est très proche de la "vérité historique", ceux du donjon, comme les descriptions des "lieutenants", sont totalement farfelus. C'est ça, la légende...

◊◊◊

Une aide de jeu pour...

Légendes de la vallée des Rois

Arts de l'Amour

Finn

Si on peut dire qu'une compétence fait défaut au jeu Légendes, c'est la compétence de plaisir. Les auteurs ont toujours évité de parler de l'amour au sens physique, ou même du plaisir, sous toutes ses formes. Or s'il y a bien un sujet qui réunit toutes les mythologies et toutes les traditions, c'est bien l'importance de l'amour dans la vie humaine. On peut citer en particulier, pour les quatre civilisations de Légendes :

- Vallée des rois : la profession de courtisane.
- 1001 nuits : le travail de la houri.
- Celtique : la guerrière-magicienne-initiatrice, mais aussi le rôle des grands rois comme initiateurs (1).
- Table-Ronde : les récits graveleux des troubadours (2).

Cet aspect du jeu a donc été ignoré. Après en avoir discuté avec Christian Caroli, c'est donc pour Légendes de la vallée des Rois, que je propose une nouvelle compétence : Arts de l'Amour.

Il s'agit de la compétence des courtisanes, de leur spécialité. Une grande connaissance en matière de plaisirs correspond à une grande capacité à varier les plaisirs et donc à agrémenter la vie quotidienne. Une bonne compétence permet de faire profiter les autres de sa connaissance. Les jeux de l'amour sont, bien sûr, une partie importante de cette matière. Mais tout ce qui concerne le plaisir, au sens le plus large, interfère.

Par exemple, l'agencement des plats à table, les parfums utilisés, les plantes présentes, les couleurs des vêtements... Tout ce qui peut permettre de donner à l'autre une sensation de bien-être, fait partie de la compétence Arts de l'Amour. Remarquez bien que, si tout le monde sait donner du plaisir, seuls ceux qui y ont été formés, peuvent le donner dans les règles de l'art. Le rôle de la courtisane est de simuler des sentiments et des attitudes souvent naturels, d'amener à des actes sans avoir l'air de les provoquer, la plupart du temps.

Pour Légendes

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Com	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	5	7	10	12	15	17	20	23	26	28	30
Per	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	20	20	20
C	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
S	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	25
I	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9	8	7	6

Temps d'apprentissage : jusqu'à 5 points : 15 jours par point. Au-delà ; 3 mois par point. Ne pas oublier les spécialités. (1-10) la psychologie peut être requise.

Pour Premières Légendes : Arts de l'Amour*

Don : Communication : Caractéristique : Apparence ; Apprentissage : 3 mois

Une particularité de cette compétence est sa Spécialisation. La compétence reste la même, mais une personne peut être plus particulièrement formée sur un ou des domaines particuliers. Il faudra, à chaque nouvelle période de formation, que le ML détermine le "profil" de l'initiateur (-trice). Les spécialités sont :

- **Passivité** : la courtisane se laisse diriger et n'agit qu'avec discrétion, laissant, ou faisant semblant de laisser, l'initiative au partenaire.
- **Domination** : la courtisane prend les choses en mains, décide.
- **Douceur** : plus proche du raffinement que du plaisir, cette variation est noble. Harmonie, caresses, confort en sont les maîtres-mots.
- **Sentimentalité** : simule les sentiments, nécessite une bonne connaissance en psychologie. Le Partenaire doit se sentir aimé et peut être jaloux.
- **Brutalité** : certains aiment, d'autres pas.
- **Rapidité** : pour les pressés. Peu pratiquée jusqu'à notre siècle !
- **Passion** : plus prenante que les sentiments, la passion porte le plaisir à son paroxysme. Elle impose un oubli total de soi et un don total à l'autre. Au moins en apparence, mais la passion est très difficile à simuler.

• **Prouesses** : de tout temps des hommes ont voulu prouver leur virilité, la courtisane doit leur faire accomplir un exploit sportif pour les rendre heureux.

• **Perversions** : en tous genres. (3)

Ce ne sont là, bien sûr, que quelques exemples. Le ML devra être à même de juger, grâce à la charte angoumoise, de la difficulté particulière d'une situation. (4) De plus le mode d'apprentissage est un peu spécial, les sentiments freinant l'étude.

(1) "Les pères étaient fiers de lui donner leur fille pour qu'il soit le premier époux"

(2) "Qu'avant mes mains sois sous mantel." Où Guillaume IX prie Dieu de le laisser vivre encore assez longtemps pour qu'il puisse revoir sa belle et remettre ses mains sous son manteau à elle.

(3) Nous ne connaissons aucune source attestant l'existence de ces pratiques en Egypte antique.

(4) Par exemple : si la courtisane joue bien la sentimentalité, elle devrait avoir des bonus pour la douceur, +3 ; et des malus pour la brutalité, -4 ou même -8 si c'est elle qui doit être active ; et pour les prouesses...

dossier
Rôle Amour Sentiments

1 23 NOUVELLES !

texte inédit de : Michel Maximin

VIS PRIVÉS

Brutale le crescendo du tambour cessa et la drôlesse, dont les voiles un instant auparavant effleuraient les figures des plus proches clients, s'abattit brusquement sur le sable de l'arène, frémissante comme une tourterelle saisie par le faucon.

La salle éclata en un tonnerre d'applaudissements. Lentement, la fille se redressa, et se fraya



un chemin au milieu des mains avides qui la palpaient. C'était la meilleure attraction du moment de "La Grande Fente", un des nombreux établissements qui font la réputation de la rue du Baise-Mignon.

Adossé au mur qui faisait face à la porte, je surveillais distraitemment l'assistance. Une vieille habitude... Je poireautais là depuis deux bonnes heures bien comptées, commençant à me demander si c'était bien ici que j'avais rendez-vous. Depuis que la poisse me collait à la peau, et que les alcools les plus divers me taraudaient l'estomac, mon cerveau commençait à s'en ressentir. Puis la porte s'ouvrit, et je sus que c'était mon client. Il avait fait des efforts de dissimulation vestimentaires, mais se repérait à des lieues. Autrefois, j'aurais filé illico. Mais c'était mon premier client depuis des lustres, et j'avais désespérément besoin de fric.

Avec une démarche louvoyante qui n'égalaient en rien celle des habitués de chez Charly (qui ne marchent droit qu'imbibés de son plus violent poison), il propulsa son gros ventre vers ma table. Aussitôt, la grande Suzy se mit dans son sillage et se prépara à monter à l'assaut comme il s'immobilisait devant moi. Du coup, son sourire spécial-gogos disparut et elle reflua, n'osant même pas s'irriter.

"Philip Morlavh ?"

La voix révélait un mélange de suspicion, dégoût, crainte et dédain. Faut dire que je ressemblais plus à une épave (ce que j'étais en train de devenir) qu'à un nabab de la haute.

"Et qui voudriez-vous que je sois d'autre ?"

- On m'a recommandé vos services...

- Commencez par vous asseoir, on vous regarde. Et soyez bref, j'ai un de ces mal de tête..."

Au jugé, j'aurais pu déballer son histoire à sa place. L'affaire classique du mec qui veut s'assurer de la "fidélité" de son épouse. Ce genre de type ne se fait en général pas d'illusion. Il rechigna quand je lui annonçai le tarif, mais finalement tomba d'accord.

Cinq jours plus tard, j'étais perplexe. Je m'em...quiquinais à essayer de découvrir la plus petite faille dans la vie privée de ma (très jolie) "cliente". Mais je n'avais rien découvert. Ou elle prenait un luxe de précautions. Elle quittait sa superbe villa toujours aux mêmes heures, en compagnie de la même esclave, parlait aux nombreux petits commerçants qui encombraient la rue, se rendait chez les mêmes boutiquiers et revenait. L'après-midi, elle passait son temps à profiter au maximum du soleil, sur son toit-terrasse. Rien ! Mis à part qu'elle était très gentille et que du sang elfe coulait dans ses veines (ce qu'on devinait au premier regard), voisins, domestiques et rumeur publique ne m'avaient rien appris.

Je fis mon premier rapport à mon commanditaire dans une nouvelle taverne, "La Jarretière Bleue", dont je voulais tester la bière (on murmurait que le patron était un caïd du clan des orques...).

"Vous êtes un minable, monsieur Morlavh ! Je SAIS qu'elle a un amant. Je vous donne encore une chance. Après je m'adresse ailleurs !"

Qu'auriez-vous fait à ma place ? Il me fallait ce fric : les hommes du Nabot venaient de me rappler que j'avais une dette pressante à régler.

J'avalai donc l'insulte et me rinçai la dalle avec une horreur sans nom (et dire que six mois auparavant, je tétai du meilleur dans des verres de cristal ! Ainsi va la vie...).

Il me restait une solution. L'idée faisait lentement son chemin en moi. Le plus dur fut d'arrêter de boire, et aussi de retrouver une très ancienne connaissance.

Le soir venu, je m'enfonçai dans les bouges de l'arrière-port. La brume qui montait des docks me collait à la peau une odeur de poisson pourri et de vase en décomposition.

Entre ses écharpes se mouvaient des silhouettes fantomatiques. Je fis jouer mon fidèle compagnon dans sa gaine : il était si facile de recevoir un sale coup dans ces lieux.

Quelques jours plus tard, en fin d'après-midi, alors que madame M. (je la nomme ainsi pour respecter son anonymat) se prélassait au soleil sur de coûteux coussins, une rumeur monta dans la rue. Elle n'y prit pas garde. Soudain un homme, enjambant lestement le parapet, atterrit à quelques pas d'elle, et, rasant les briques peintes, s'approcha, un doigt sur les lèvres. Elle ne sursauta pas, ne s'évanouit point, ne cria ni ne hurla. Tout juste si la pointe de ses seins (fabuleux !) durcit-elle. J'observais la scène : une telle réaction me laissait baba. Dans la rue, on s'agitait, on cognait même aux portes voisines.

"S'il vous plaît, cachez-moi. Un instant seulement."

Elle se leva souplement, toujours sans rien dire, prit le temps de nouer une étoffe sur ses reins et s'approcha des escaliers en lui faisant signe. La suite se déroula comme prévu : elle était belle, s'ennuyait, et lui n'avait encore jamais laissé une femme indifférente...

C'est à la "Grande Moule" que j'appris son infortune au cocu de service. Tout à fait le genre d'endroits qu'il affectionnait : bonne chère et belle chair. J'aimais bien, moi aussi.

"La chienne ! Je m'en doutais ! Excellent travail, monsieur Morlavh. Votre réputation n'est nullement usurpée. J'ai failli en douter. Voici un petit supplément." J'empochai la bourse sans l'ouvrir : il faut savoir se montrer poli.

"Et que voulez-vous que je fasse, maintenant ?

- Rien ! Surtout ne faites rien !

- Comment ? Vous ne voulez pas vous venger ?

- Surtout pas ! Pas d'accident ! Je serais le premier suspecté. Non que je mette en doute vos compétences, cher monsieur Morlavh... Il court d'étranges rumeurs sur vous...

- Ne parlons pas de moi. Que comptez-vous faire ?

- Je vous trouve bien curieux, monsieur Morlavh.

- Je suis toujours avide d'apprendre..."

Il se carra entre les coussins, me considérant par dessus ses crevettes fumées. Il pesait le pour et le contre, cherchant ce qui se cachait derrière mes paroles. L'orgueil l'emporta.

"Je vais tout simplement me plaindre à sa famille." On y était !

"Qui la lapidera.



- C'est possible.

- Et devra surtout vous dédommager de cet affront.

- Evidemment ! C'est la coutume, non ?

- Bien sûr ! Et ce dédommagement ?

- Vous devenez vraiment très curieux !

- Hum... Il y a un navire, au "Dock des Sirènes." Le "Dauphin Bleu", il me semble. Appontement 3, anneau... 36 ? Non ! 37 !

- Vous savez BEAUCOUP de choses ! Monsieur Morlavh...

- Dans ma profession..."

L'arrivée de deux superbes garces fit dévier la conversation. Les verres succédèrent aux verres et, malgré mon entraînement des mois précédents, je fus le premier à m'écrouler sur la table, mon godet roulant sur la mosaïque. Le marchand se pencha par dessus les plats en s'esclaffant.

"Eh, mais notre "dur" semble fatigué !"

Cette fine plaisanterie fit rire les deux filles, troussées jusqu'au nombril. Il se leva en les étreignant, une main sur la hanche de la blonde, l'autre fourrageant dans le corsage de la brune. "Bonsoir, monsieur Morlavh ! Je pense pouvoir m'occuper de ces deux belles sans vous !"

Les serrant contre lui, il les poussa vers la sortie,

ne libérant une main que pour payer (grassement) l'obséquieux tavernier qui venait aux nouvelles. Par dessus son épaule nue, Macha me lança un bref regard. Deux esclaves musclés m'emmenèrent délicatement jusqu'à une alcôve.

...La poussière de mes sandales n'avait pas encore fini de se déposer sur la pierre du seuil que, fragile hirondelle sur ses pieds nus, elle se blottissait contre moi. "Ohh... Philip..."

Le jet d'eau du patio égrenait sa musique dans la pénombre fraîche. Je respirais son parfum et la serrais encore plus fort.

"Allons, allons..." C'est fou ce qu'on peut être original dans ces cas-là ! "Comment est-ce arrivé ?

- Bêtement. Comme tout accident...

- Accident ?

- Vingt témoins au moins étaient là ! Il sortait d'une taverne avec deux gourgandines. Il avait beaucoup bu. Il a glissé. Et coulé à pic."

Son récit s'entrecoupait de sanglots. Elle si maîtresse d'elle-même, habituellement.

"Mais... après tout ce que tu m'as dit de lui, tout ce qu'il t'a fait subir... D'autres auraient sauté et dansé ou pleuré. Mais de joie !

Mais c'est vrai que tu ne ressembles à aucune autre !..."

◇◇◇

la Guerre du feu !

3^{ème} épisode

ou "le grandeur-nature le plus rustre et le plus primitif jamais organisé !..."

◇ Vous ferez partie d'une des **sept tribus en quête du minimum vital** :
le sel, la viande, les fruits secs...

◇ Vous devrez **chasser et pêcher** pour nourrir votre clan...

◇ Vous devrez **protéger votre feu...**

◇ Vous devrez **échanger** à d'autres tribus
les armes que votre clan sait fabriquer,
contre les herbes et les potions que vous n'avez pas ...

◇ Vous serez **guerrier, pêcheur, amazone,
chasseur, sorcier, prêtresse, guérisseur...**
ou peut-être chef de clan si vous savez évincer les autres prétendants...

Et surtout

Vous ne pouvez parler que
le langage des Tribus : 50 mots en tout et pour tout !
Le reste sera affaire de gestes et de grognements significatifs...

Tenue "Peau de Bête" de rigueur !

En Forêt de Fontainebleau
Le samedi 20 et Dimanche 21 Mai 1989.
Prix : 120.00 F repas compris.

Renseignements et inscriptions :
Semaines de l'Hexagone,
Alain BEAUSSANT, 35 Avenue Gaston Berger, 35000 RENNES
joindre une enveloppe 16 x 24 timbrée à 3.70 F
(publicité)

123 NOUVELLES !

texte inédit de : Philippe Meunier

La douce princesse

Le soleil commençait à se lever sur le palais des rois de Lorhen et je devais quitter ce lieu au plus vite. Je pris pourtant quelques instants pour caresser du bout des doigts de ma main droite l'extrémité du sein de ma maîtresse qui dépassait du drap. Puis j'enjambai la balustrade de marbre blanc ciselée et je me retrouvai dans le parc.

Tout en traversant furtivement les allées bordées d'arbres nains aux parfums enivrants que la chaleur naissante de l'aube commençait à révéler, je repensais à la nuit d'amour que m'avait offert la princesse Enaidyl, la pieuse comme on l'appelait ! Elle m'avait pourtant montré qu'elle en connaissait au moins autant sur l'amour que les catins du port... J'escaladai rapidement le mur d'enceinte et d'un bond je me retrouvai dans la ville. Je devais m'assurer avant de m'éclipser de la capitale du royaume de Lorhen que personne ne m'avait vu quitter de façon si singulière un lieu interdit aux manants de mon espèce. Je fis donc de nombreux détours par les ruelles humides et crasseuses de la basse ville, je fus cependant promptement rassuré, personne ne faisait attention à ma pauvre personne et aucune ombre ne m'avait suivi. Je décidai donc de me rendre à mon rendez-vous à l'auberge du puits, une vieille taverne à deux lieues de la ville qui accueillait les voyageurs qui se présentaient après la fermeture des portes de la capitale. Là je retrouvai mes compagnons. Akjar, un homme d'une quarantaine d'années à la stature imposante, au regard perçant, et qui était notre chef, se porta à ma rencontre et, devant mon sourire, comprit que j'avais mené à bien ma mission. Je lui révélai alors ce que la douce princesse m'avait appris sur sa couche à propos du palais, des gardes... Nous fûmes ainsi bien mieux informés que nous ne l'aurions été par des nuits de veille, des pots de vin, des interrogatoires habiles dans les tavernes... Le soir notre petite troupe se mit en route pour le coup suprême : le vol du trésor royal !

J'aurais dû me douter qu'une femme qui maîtrise si bien l'amour et ses mystères peut avec la même grâce sensuelle mentir, nous ne serions alors pas tous réunis en cette matinée pour un festin de corbeaux. Le ciel est du même bleu que les yeux de la princesse et au dessus de moi la ramure bruisse doucement. Cette même brise qui, enfant, accompagnait mes siestes dans le jardin paternel provoque un spectacle bien différent aujourd'hui. Près de moi je vois Akjar qui, lui aussi, au rythme lascif de la brise printanière, se balance au bout d'une corde de chanvre à quelques pieds du sol. Les bourreaux ont pourtant eu tort de me pendre au lieu de me brûler car je suis sorcier.

Mais bientôt je le sais je dominerai une âme et je posséderai un nouveau corps que la douce princesse apprendra à connaître avant que je lui prenne sa vie...

000

LES BOUTIQUES PILOTES JEUX DESCARTES SE METTENT EN QUATRE...

40 rue des Ecoles
75005 PARIS
43 26 79 83

15 rue Montalivet
75008 PARIS
42 65 28 53



6 rue Meissonnier
75017 PARIS
42 27 50 09

13 rue des Remparts
d'Ainay
69002 LYON
78 37 75 94

POUR MIEUX VOUS SERVIR !

dossier Rôle Amour Sentiments

courtes mais bonnes ! idées de scénarios

Classique mais efficace :

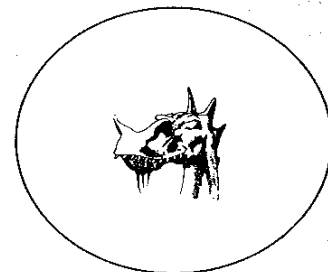
Mauve de Maupertuis doit se rendre au château de Joinville pour épouser (contre son gré) le seigneur du lieu. Son père embauche les PJ pour escorter la précieuse demoiselle. Au cours du trajet, Mauve tente de séduire l'un de ses gardes (un PJ au choix) dont elle est devenue (sincèrement) amoureuse. Assez machiavélique dans son genre, et surtout d'un caractère assez ombrageux, elle élabore un plan prévoyant les deux cas de figure suivants :

- le PJ répond à ses avances; après l'avoir bien ensorcelé, elle va lui proposer, pour prouver son amour, de l'aider à se débarrasser du prétendant officiel... Moyennant quoi, assure-t-elle, elle couvrira la fuite de son preux serviteur, et le rejoindra quelques temps après...
- le PJ la snobe et ignore l'intérêt qu'elle lui porte. Mauve se débrouillera (fort bien) pour faire assassiner Joinville, mais elle s'arrangera (de plus) pour que la responsabilité de cet acte infâme retombe sur le candidat malheureux qu'elle a choisi.



Barbe bleuesque :

Dame Guenièvre organise chaque année dans la petite bourgade de Puivert les "fanfaronnades", joutes et épreuves traditionnelles auxquelles sont conviés à participer tous les preux et les braves de la région. En réalité, ces trois jours de festivités intensives ne sont qu'un prétexte pour permettre à la charmante châtelaine d'assouvir un besoin très particulier... Dame Guenièvre ne supporte pas de conserver le même homme dans son lit pendant plus de quelques mois, voire quelques semaines, et les "fanfaronnades" sont l'occasion pour elle de renouveler son cheptel de mâles serviteurs... Bien entendu, deux ou trois des PJ du groupe seront remarqués, et "embauchés" sous des prétextes divers (sergent pour la garde, entraîneur pour les archers...). L'épreuve finale se déroulera au château...



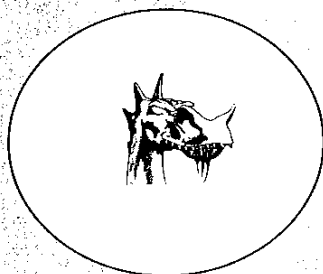
Fleur bleuesque :

Tristesse et désolation dans la province de Guemarra, et ce pour deux raisons :

- un énorme dragon, d'humeur particulièrement rageuse, dévaste la contrée sud, au delà des marécages de Tirdàn... Il semble indestructible et ses ravages sont inqualifiables.
- Sylvain, l'heureux élu du cœur de Mylène, la fille du châtelain, le noble sire Stephen de Shire, a disparu depuis plus de deux mois, après s'être porté volontaire pour combattre le monstre.

Héros de grande réputation les PJ seront bien entendu requis pour se porter aux nouvelles... Qu'est-il arrivé au jeune homme ?

Après un voyage surchargé de périls variés, les aventuriers pourront peut-être découvrir la clé du mystère. Le monstre est en réalité "une" énorme dragon, et le preux Sylvain, devenu amoureux de l'animal, a trahi la douce Mylène...

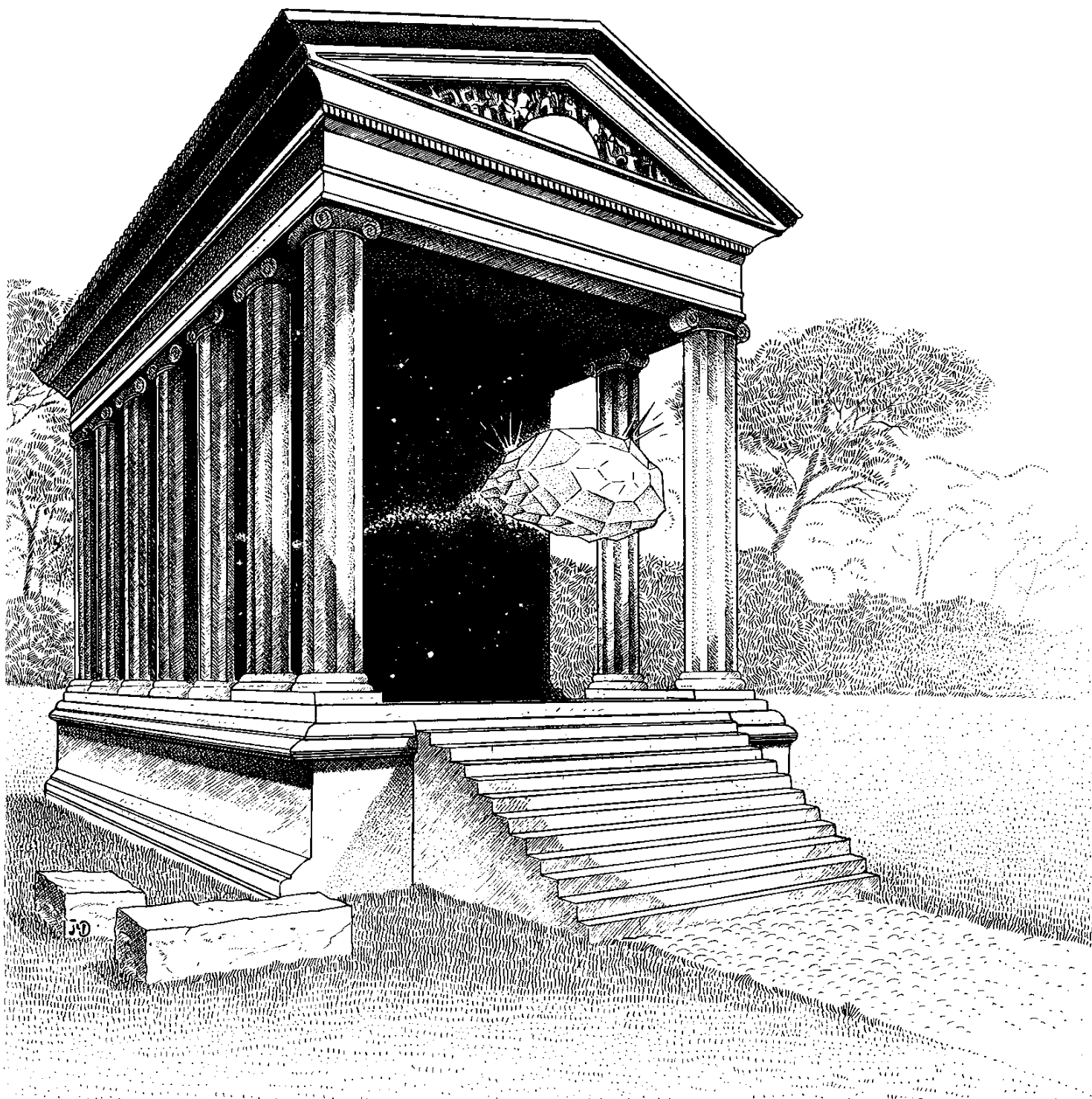


Fictionnesque :

sur E216, l'un des rares mondes habités de Béta du Centaure, le taux de radiation est devenu particulièrement inquiétant après la guerre qui a opposé les humanoïdes centauriens à leurs peu sociables homologues reptiliens. Les Shoguns du monde E217. Pour lutter contre le fléau croissant de la stérilité les autorités de E216 ont décidé de faire émigrer une partie de la population féminine "intacte" sur l'un des satellites de la planète, transformé ainsi en une gigantesque nursery. Les hordes reptiliennes de E217, ayant eu vent de la réussite spectaculaire du projet centauren, préparent un raid dévastateur sur la "banque" de la maternité où sont conservées les précieuses gènes mâles utilisées pour l'insémination... Les PJ jouent un rôle important dans les services secrets de E216 et sont chargés d'assurer la sécurité du projet "baby for ever". Monde paradisiaque ou enfer, matriarcat ou camp de concentration... au MJ de choisir. Le thème proposé repose plus sur une "ambiance" originale que sur l'intrigue qui n'apparaîtra qu'en toile de fond. Sur le thème assez horrible des "reproductrices" et pour bien d'autres raisons, on peut lire "Hier les Oiseaux" de Kate Wilhelm en "Présence du Futur".

Une nouvelle boutique à Bordeaux !

LE TEMPLE DU JEU,
62, rue du Pas-Saint-Georges, 33000 Bordeaux Tél. : 56.44.61.22



LE TEMPLE DU JEU

56.44.61.22

Soleil Noir

Didier Escodemaïson

scénario pour le jeu "Trois Mousquetaires"

Bienvenue au XVII^{ème} siècle ! Dégagez votre rapière, prenez votre main-gauche entre les dents, saisissez la corde du scénario et lancez-vous à l'aventure ! Mais soyez vigilants car vous allez être confrontés aux malandrins les plus ténébreux que la chrétienté ait engendrés, les sbires du Soleil Noir !

Pour le MJ : pour mener à bien cette aventure, les PJ devront être de niveau 4 à 6, pour la plupart expérimentés et/ou doués. Ils disposent de ressources suffisantes et ont parmi eux au moins un soldat et un noble. La présence dans le groupe d'un PJ discret et habile dans les talents généralement réservés aux larons ne pourra qu'être bienvenue.

Attention ! Pour équilibrer raisonnablement le scénario et les forces en présence, le PJ devra impérativement prendre connaissance de l'histoire et des différentes factions s'opposant. Les sbires du Soleil Noir devront rester suffisamment nombreux pour empêcher les PJ de s'attaquer à eux de front. La ruse et la subtilité doivent prendre le pas sur l'action violente et directe. Cet état de fait devra être clairement présenté aux PJ lors de "l'enlèvement" (voir plus bas).

De plus, ce scénario a été conçu comme une suite possible du "Palais de Velours" (paru dans Drag'Rad numéro 11, où les PJ étaient confrontés à l'infâme Comte de Breuil).

Le MJ devra réadapter le scénario en fonction de sa propre campagne, il pourra changer le comte pour un autre vilain ayant déjà eu maille à partir avec les PJ. Il devra trouver le lien des PJ avec Renata, la jeune demoiselle au soleil noir tatoué sur l'épaule.

Maintenant, tout est dit ! Vous ne pouvez plus reculer... Voici l'histoire :



Holà bonnes gens, oyez l'histoire dramatique de la vengeance du sang d'une famille cruellement touchée par le malheur.

Messire Alvaro di Campioni, pour se venger du "Soleil Noir", cause de la disgrâce et de l'exécution déshonorante de son frère aîné le preux chevalier Albiano di Fetuccio, s'était infiltré sous une fausse identité dans les rangs de la société secrète, espérant ainsi pouvoir en démasquer les dirigeants et étaler au grand jour leurs exactions. Après 6 ans d'un patient travail de taupe, Campioni avait rédigé un carnet contenant les noms des personnes les plus importantes de la société, leurs crimes, ainsi que la localisation de nombreux repaires et caches secrètes où étaient détenues des personnes importantes ou compromettantes.

Un jour, ayant le sentiment d'être découvert, il plaça le carnet dans le compartiment secret d'une jolie boîte à musique et l'offrit à sa nièce, Melle Renata di Campioni. Ce fut une prémonition car peu après on le découvrit noyé dans son bain...

Mais le Soleil Noir n'allait pas en rester là. Connaissant l'existence d'un document compromettant, les sbires se mirent à sa recherche. Ils finirent par apprendre d'un serviteur soumis à la question qu'Alvaro avait récemment rendu visite à son frère cadet, Matéo. Les sbires firent vite le rapprochement et attendirent que celui-ci s'absente pour faire irruption chez lui. Là, ils fouillèrent de fond en comble et ne trouvèrent rien. Tous les serviteurs furent torturés, mais aucun d'entre eux ne savait que dire. Alors ils s'en prirent à Maria, l'épouse de Matéo, et, celle-ci faisant face avec un courage extraordinaire, ne fit que leur cracher sa haine sans rien leur révéler. Furieux, les sbires la violèrent et la tuèrent, humiliant jusqu'à sa mémoire. Enfin, pressés par le retour de Matéo et toujours bredouilles, ils disparurent en emmenant Renata. Dissimulés dans un de leurs repaires secrets, ils entamèrent un traitement de longue haleine pour soutirer les renseignements désirés de la jeune fille. Celle-ci, devant l'horreur du traitement des serviteurs et de sa mère, n'avait plus qu'une bribe de conscience, s'étant réfugiée dans une rassurante catatonie. Mais les sbires, incapables de réaliser l'étendue des dégâts psychologiques causés, ne firent que renforcer leurs dispositions terrifiantes. Il fallut peu de temps avant que Renata ne s'isole totalement de ce monde cruel.

Le comte de Breuil faisait partie du Soleil Noir et se trouvait parmi les sbires quand tout ceci fut fait (Ah le laid !). Mais, chose surprenante, il ne put supporter longtemps de voir ainsi maltraitée une aussi jolie petite poupée. Écœurée par ses pairs, il élaborait un plan et prit la fuite en enlevant Renata. Aussitôt poursuivi par ses ex-frères-bourreaux, il tenta le bluff et leur fit savoir qu'elle lui avait révélé ce qu'ils avaient tant cherché et qu'à la moindre tentative de leur part un de ses hommes remettrait une copie des documents entre les mains de chacun de leurs pires ennemis. Le bluff fut osé... mais il fit son œuvre ! Le Soleil Noir prit peur car ses récentes débauches criminelles n'attiraient pas la bénédiction des protecteurs habituels. Aussi laissèrent-ils le comte et la fille leur filer entre les doigts, lui faisant savoir tout de même qu'il valait mieux qu'on n'entendit plus parler de la gamine, ou alors...

Pendant une demi-douzaine d'années, la situation se calma. On n'entendit plus parler des Campioni, du Soleil Noir ni du Comte ou de Renata.

Mais voilà que récemment l'illustre famille des St Aignans a pris sous sa protection une jeune demoiselle, italienne semble-t-il, que l'on dit marquée à l'épaule d'un soleil noir ! De plus, étrange coïncidence, le Comte de Breuil a disparu de la circulation ! "Alerte, aux armes !" s'écrient les dirigeants toujours actifs du Soleil Noir. "Il nous la faut, elle et ses documents, coûte que coûte, et enfin nous pourrions tirer vengeance de la lâche trahison de ce prétentieux De Breuil."

Aussitôt, la chasse est organisée, et les sombres sbires lancés sur la piste du gibier...

Mais c'est compter sans la réaction du Comte, et n'en pas prévoir c'est mal le connaître. Car au fil des années, sa ruse et sa fourberie se sont tellement affinées que le Soleil Noir a sans doute en lui l'un des pires ennemis que l'on puisse se faire...

Ainsi, le Comte, ayant prévu une rapide réaction du Soleil Noir, va-t-il, lui, se servir des PJ. Après tout, que ses ennemis s'entretenant ne pourrait qu'arranger les affaires du Comte...



Ayant anticipé un retour agressif du Soleil Noir, il a, depuis quelques années, réussi à infiltrer des espions dans la puissante organisation. C'est ainsi qu'il a pu apprendre quand et où allait frapper le Soleil Noir. Un de ses espions fera partie de la meute des sbires, ainsi sera-t-il tenu au courant de la progression de l'affaire, par l'intermédiaire de son fidèle Borgne. Voici comment procédera l'infâme Comte. Le soir même de l'enlèvement prévu par les sbires, il fera parvenir un message à chacun des PJ. A celui qui lui aura semblé être le plus influent, il enverra la missive suivante :

"Messire (nom du PJ)

La jeune fille que vous avez placée sous la protection des St Aignans risque la mort. La ténacité s'étend sur sa tête innocente. Vous devez la sauver

du Mal. Sauvez-la, par pitié. Mais attention, prévenir les autorités serait prévenir le Soleil Noir car ses rets s'étendent dans la cour et le service du Roi.

R."

Une fois la lettre lue, le PJ devra faire un jet d'esprit à +2 pour se rappeler que justement ce soir, les St Aignans seront partis à une fête que donne le Roi, pour le retour de campagne des armées victorieuses. Cela laisse à la meute toute la nuit pour agir, sans craindre une garde trop importante.

Les autres PJ recevront chacun, suffisamment tôt pour leur permettre d'arriver juste après la remise du premier message, un mot du PJ précédant les enjoignant de le rejoindre au plus vite chez lui tout équipés pour une mission de sauvetage. Bien sûr, il s'agit de faux, très bien exécutés d'ailleurs.

Jusqu'à ce que les PJ soient réunis, il ne se passe rien de spécial.

L'enlèvement

Une fois décidés, les PJ se ruent chez les St Aignans, afin de prévenir le rapt de la jeune fille. Ayant traversé Paris au grand galop (attention, galoper sur les routes royales est interdit à cette époque, sauf pour les courriers du Roi), ils arrivent au Palais des St Aignans vers 23 heures. Là, des gardes les arrêtent pour les identifier, lorsque tout à coup on entend le claquement d'une arme à feu... Si les PJ tentent de forcer le passage, les 4 gardes, inquiets, les empêcheront par tous les moyens. Ce sont des Dragons du Roi, avec 12 PV chacun, une habileté de 12 au sabre et au pistolet, et ils portent leur uniforme (règles p 12).

Si un PJ tente de les convaincre de leur laisser le passage, pour cause d'urgence, il devra réussir un jet d'éloquence à -2, -4 s'il s'agit d'un gueux, ou un jet de commandement.

De toutes façons, deux des gardes resteront sur place, tandis que 2 autres accompagneront les PJ. Un jet d'esprit à +2 réussi permettra de déterminer l'origine du coup de feu comme venant du côté gauche de la maison. En se précipitant, les PJ arriveront juste pour assister, au clair de lune, à une scène sanglante. Derrière un bosquet, une bande de spadassins masqués et vêtus de noir sont aux prises avec des dragons. Pas pour longtemps d'ailleurs puisque 2 de ces derniers sont déjà à terre et que les 2 autres sont aux prises avec 2 adversaires chacun. Les sbires sont douze au total, dont Caprizi et le Chevalier Di Ricorni. Ceux qui ne se battent pas surveillent les alentours, pistolets en main. Dès que les PJ interviennent, le feu sera ouvert et les PJ ont tout intérêt à vite comprendre qu'ils ne sont pas de taille à lutter de front, sinon aïe ! Si les deux gardes de l'entrée sont avec les PJ, ils seront les premiers à déguster, pour annoncer la couleur... Si le corps à corps s'engage tout de même, les sbires se batront à 2 ou 3 contre 1, s'ils le peuvent, pendant que les autres et le Chevalier couvriront le champ au pistolet. Après 6 rounds de combat (plus d'une minute), un coup de sifflet strident retentira, venant de la forêt, loin derrière les sbires.

Dès que possible à partir de ce moment-là, les sbires essayeront de fuir tout en couvrant leur propre retraite. Si les PJ s'incrument, alors les blessés resteront pour s'occuper d'eux, au mépris

même de leur vie. On l'a compris, ce sont des fanatiques qui ne demandent qu'à mourir au service de leur cause !

Si auparavant un (ou plusieurs) PJ s'était engagé discrètement dans la forêt, il découvrira derrière les sbires un sentier, et sur le bas-côté une poupée de chiffons. S'il remonte le sentier, il arrivera au bout d'une centaine de mètres à une petite clairière où sont regroupés dix hommes et leur jeune prisonnière. Ils s'apprentent visiblement à partir à cheval. Mais attention, un sbire est embusqué à la lisière du bois de chaque côté du sentier. Si le PJ n'est pas resté discret, il risque fort de prendre du plomb dans l'aile !

Aussitôt cette troupe enfuie, après que l'un des hommes ait poussé un puissant coup de sifflet, le premier groupe s'enfuit à son tour pour rejoindre les chevaux, laissés un peu en retrait de la clairière. Après le sentier se trouve une route à environ 200 mètres. Là attend la baronne dans sa voiture, avec son cocher. Dès que le second groupe la rejoint, on fait monter la jeune fille dans la voiture et celle-ci part sans attendre pour le monastère des Ouailles. Bien sûr, les sbires présents l'escortent et le second groupe la rejoindra dès qu'ils se seront assurés que personne ne les suit.

Enfin, lorsque tout ce beau monde aura disparu dans la nature, les PJ devront s'expliquer avec les gardes, arrivant, comme il se doit pour la cavalerie, juste après la bataille. De toutes façons, les dragons présents étant trop peu nombreux, ils refuseront de se lancer à la poursuite des spadassins, mais enverront au plus tôt un cavalier prévenir qui de droit, pour lever une battue. Mais la nuit empêchera toute action, et des résultats ne pourront être espérés avant l'aube. Si les PJ essaient eux-mêmes de suivre les traces de la meute, ils ne retrouveront que la poupée de chiffon laissée sur le bord du sentier par Pazarolo.

Si la poupée est examinée de près, un jet d'esprit à -2 permettra de déceler un bout de papier plié et coincé dans les plis de la robe.

Ce papier est un message : *"Rendez-vous au plus vite au Monastère des Ouailles. R."*

Il faut à un homme d'église, un noble ou un artiste, réussir un jet d'esprit, divisé par deux pour tout autre, pour savoir où se trouve ce monastère, soit à environ deux heures de cheval au sud-est de Paris. Si personne ne réussit le jet, la marge d'échec moyenne du groupe représentera le nombre d'heures passées à en chercher la localisation, à moins que quelqu'un ne pense à le demander à Melle Villetard, préceptrice des St Aignans, qui le sait.

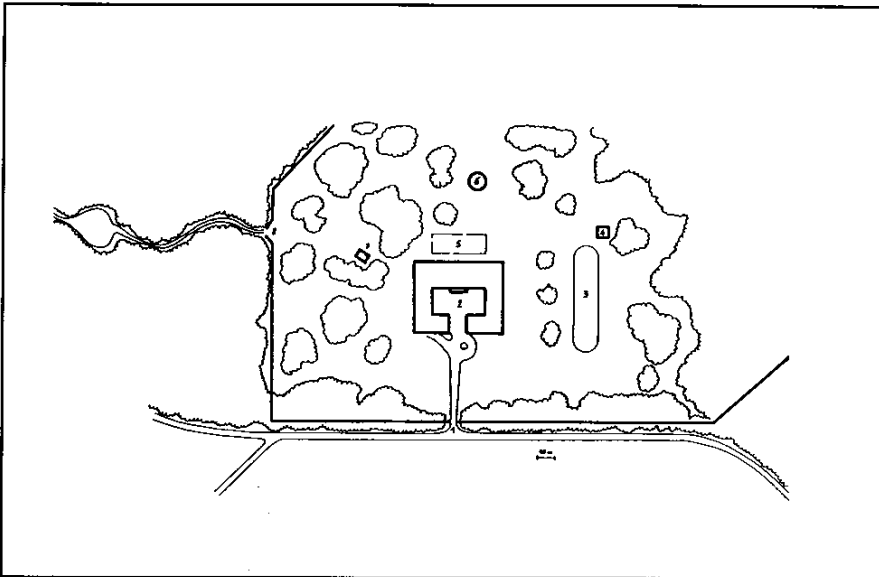


Si les heures écoulées amènent à l'aube, les PJ seront rejoints par un dragon qui leur remet un pli de la part d'un cavalier inconnu. Le pli dit ceci :

"Fous que vous êtes, le Mal grandit, la course du Soleil Noir se poursuit sur la route de Savoie. Là-bas sera révélé le secret cherché. R."

En effet, à cette heure, nul autre que les moines ne seront trouvés au monastère. Il leur faudra suivre la route de Savoie.

Plan I : le palais St Aignans



- 1 - Entrée principale de la propriété, gardée par 4 dragons du Roi
- 2 - Palais St Aignans
- 3 - Piste de sable (pour les joutes, parades, etc)
- 4 - Pavillon d'été
- 5 - Labyrinthe de haies, massifs de fleurs
- 6 - Kiosque à musique
- 7 - Jardin d'hiver
- 8 - Sortie de Chasse (lieu de rencontre avec les sbires)

Le monastère

Le monastère des Ouailles, datant du XII^{ème} siècle, abrite une petite communauté de moines à la solde du Soleil Noir, connue dans les milieux érudits, artistiques et ecclésiastiques pour les œuvres admirables des enlumineurs et sculpteurs, qui lui ont valu nombre de dons et diverses protections. Aussi est-ce ici que la meute se réfugie pour interroger la jeune fille. La Baronne a pris la direction de celle-ci, et tente d'obtenir par la douceur et la tendresse, ce qui ne l'a pas été par la violence.

Arrivés au monastère, la plupart des sbires et leur équipage se sont dissimulés dans les sous-bois des alentours, attendant les ordres des maîtres de la meute, en surveillant les abords. Quant aux maîtres, c'est-à-dire la baronne di Ferrare et le chevalier de Ricorni, accompagnés de 5 sbires et de Renata, ils se sont retirés dans le calme monastique. Il est environ 1 heure 30.

Pendant que Ricorni et les sbires veillent au grain, la baronne emmène Renata dans l'une des chambres d'hôte, et là, en italien, elle essaie de la ramener à la raison par de douces paroles.

Au bout de quelques temps, ô miracle en ce lieu saint

(si l'on peut dire), comme sortant d'un affreux cauchemar, Renata reprend conscience et, perdue, éclate en larmes dans les bras de la belle et perfide baronne (qui sans le savoir est le portrait craché de sa mère...). A ce moment, il est environ deux heures. C'est alors un jeu d'enfant pour la baronne de se voir confier les malheurs de Renata, et par là même "le" renseignement tant convoité. Sans se méfier, Renata lui parle du don que son oncle lui fit avant de mourir : il s'agissait d'une jolie petite boîte à musique, qui jouait une berceuse, cette même berceuse qu'elle chantait et qui lui permettait de garder un dernier lien avec la réalité à travers toutes ces années de séquestration.

Une fois la confidence faite, la baronne triomphante explique aux sbires présents que leur but est désormais de retrouver la boîte à musique dans la vieille demeure des Campioni. Un volontaire est demandé pour exécuter la jeune fille et c'est Pazarolo qui se présente (si la baronne savait...).

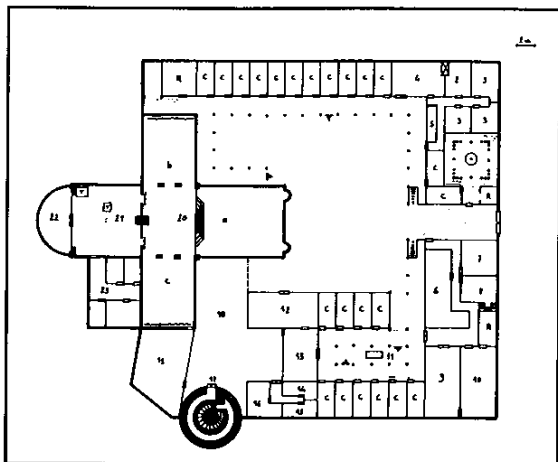
Alors, la jeune fille, n'y comprenant rien, est emmenée par l'espion dans les catacombes. Là, Pazarolo la remet aux mains du Borgne. Renata réalise avec horreur la situation et se met à hurler. Le Borgne l'assomme sans ménagement (ah ! la brute !), puis apprend de l'espion la direction des recherches.

Pazarolo rejoint les sbires et annonce l'accomplissement de sa mission. Le Borgne de son côté déguerpit discrètement avec Renata sur le dos, pour rejoindre ses hommes et partir immédiatement pour la Savoie, après avoir envoyé un message aux PJ (voir la fin de l'enlèvement). Il est environ 2 heures 30.

Les sbires prendront 4 heures de repos avant de repartir pour la Savoie, sauf si les PJ interviennent, auquel cas ils partiront le plus vite possible, toujours en respectant les règles de couvertures mutuelles. Ils ne souhaitent pas se faire coincer si près du but.

Si les PJ font irruption dans le monastère, le MJ devra apprécier l'évolution de la situation en essayant de garder la même trame.

En tout état de cause, les 24 moines peuplant le monastère n'interviendront pas et feront mine d'avoir été forcés par les sbires.



Le monastère des Ouailles

C : cellules des moines jésuites

R : Réserves d'outils, de nourriture, de fournitures...

1 : cloître de l'Eau. Pour les entrevues discrètes. Il y a une fontaine de pierre sculptée.

2 : chambre d'hôte, où la baronne interroge Renata.

3 : chambres d'hôtes vides, les portes sont dotées de serrures à clefs

4 : grandes salles des hôtes où attendent les sbires et le chevalier di Ricorni

5 : salle de bain des hôtes

6 : atelier des copistes

7 : ateliers des enlumineurs

8 : salle d'études. Un escalier étroit mène au grenier aménagé en bibliothèque. Une lourde porte en empêche l'accès.

9 : salle de repas des moines. Il y a trois grandes tables disposées en U

10 : cuisine

11 : cloître des Moines. Au centre se trouve un grand bac de pierre sculptée recueillant l'eau de pluie

12 : atelier des menuisiers et réserve de cire, bougies, cierges, etc. Fabrique de cire

13 : fabrique de papiers, velins, etc

14 : atelier des relieurs

15 : atelier des encres

16 : atelier secret. Fermé et inaccessible...!

17 : les Catacombes des moines. Au centre un escalier glissant permet de descendre aux niveaux souterrains. Sombre et ornementé de crânes et squelettes anonymes (Brrr...)

18 : basse-cour

19 : jardin potager ceint de murs

20 : la chapelle des ouailles perdues (a : la nef, b : le confessionnal et le Christ en croix, c : orgues, cierges...).

21 : clocher. Une grande échelle permet d'accéder à une trappe au plafond, qui amène à la cloche. Les cordes de la cloche pendent ici.

22 : le reliquaire où sont gardées, derrière une épaisse porte de bois renforcée et fermée à double tour, de précieuses et mystérieuses reliques

23 : la sacristie

Le voyage

Pour cette partie de l'aventure, le MJ devra estimer les événements en fonction de l'attitude des PJ, et ce en suivant la chronologie donnée ici. En résumé, les groupes des différentes factions se suivent à une étape d'intervalle, c'est-à-dire environ 5-6 heures :

- en tête, le Borgne et ses hommes
- la meute des sbires

- les PJ
- les Campioni

Durant le voyage, la meute sera séparée en trois groupes. Le groupe principal sera composé de la baronne, du chevalier et de la moitié des sbires. Il est précédé et suivi par un groupe d'un quart des hommes à chaque fois, et ce à environ un quart d'heure du groupe principal. Ces avant et arrière gardes ont pour mission de prévenir tout danger et aussi d'éviter de former une troupe par trop remarquable.

Chronologie :

Jour 1 : tous les groupes avancent à vive allure. Le soir, le Borgne profite de son avance pour creuser une ornière transversale dissimulée sur la route.

Jour 2 : le matin, la voiture de la meute se renverse au passage de l'ornière. Un cheval, un homme et une roue y trouvent la fin de leur carrière. La voiture sera laissée là, le temps que l'arrière-

garde répare les dégâts. A midi, les PJ arrivent au relais quitté le matin par la meute, et, en début d'après-midi, ils dépassent la voiture et les sbires restés sur le bas-côté. Réactions ? Le soir, le Borgne sera à l'étape juste après Troyes ; la meute arrive à Troyes en fin d'après-midi, les PJ en début de soirée et l'arrière-garde avec la voiture y sera éventuellement dans la nuit.

Jour 3 : la meute et le Borgne sont repartis dès les premières lueurs de l'aube, menant un train d'enfer. En fin d'après-midi, la troupe du Borgne se fait arrêter par une patrouille de cuirassiers du Duc de Bourgogne, alertée du rapt par un courrier du Roi. Renata, si elle ne l'est pas encore, est libérée et mise sous la protection du Duc. Mais, dans la nuit, le Borgne et ses hommes réussiront à s'enfuir, sans doute grâce à une corruption réussie. De là, ils ne s'arrêteront plus avant Dijon, seulement pour changer de chevaux. Les PJ seront ralentis par bon nombre de patrouilles (ils ont sûrement des allures de spadassins !).

Jour 4 : le matin, 1d6 chevaux de la meute mourront, empoisonnés par Pazarolo, d'une eau croupie. Les sbires à pied devront se débrouiller pour



rallier Dijon dans les plus brefs délais. Pour cela, la baronne leur laissera 200 Livres chacun pour acheter des chevaux équipés. Dans l'après-midi, tandis que le Borgne atteint Dijon, la meute, se faisant passer pour une ambassade italienne de retour au pays, passe sans difficulté les patrouilles du Duc de Bourgogne, recherchant le Borgne évadé. Les PJ feront-ils de même ? Dans la nuit, les sbires, arrivant en retard, seront à Dijon avec de nouveaux chevaux, tandis que le Borgne en repart, à peine reposé. De nouveau ralentis par les patrouilles, les PJ n'y arriveront qu'à la nuit tombée.

Jour 5 : pendant que la meute reprend la route à l'aube, le Borgne fait la rencontre de bandits qu'il réussit à convaincre d'attaquer la voiture de la meute, en leur faisant des promesses de riche butin. Les bandits sont au nombre de dix-huit ; ils attaquent la meute à son passage dans l'après-midi. Elle réussira cependant à forcer le passage après avoir été rejointe par l'arrière-garde et à l'aide de grenades et autres bombes ! Il y aura quand même 1d6 blessés parmi les sbires, à déterminer par le MJ. Le soir, au relais, les PJ rejoindront la meute...

Jour 6 : au matin, 1d6 sont tombés malades, atteints d'une horrible colique les clouant au lit ou derrière un buisson... Le MJ devra les déterminer, sachant que c'est Pazarolo qui les a drogués et qu'il a évité de le faire sur les maîtres de meute. La meute les laissera là ; ils la rejoindront dès qu'ils le pourront. L'effet de la drogue dure au moins 2d20 heures (aie aie aie !).

En fin d'après-midi, le Borgne arrive à Annecy. La meute y sera dans la soirée, et les PJ aussi s'ils sont encore en vie ! Les Campioni s'attaqueront sans pitié aux sbires malades alors que les PJ y seront encore. Les PJ les prendront-ils pour des alliés ou des ennemis ?

Jour 7 : très tôt, le Borgne part pour la maison des Campioni après s'être renseigné en ville. Il y a deux bonnes heures de route montagneuse jusqu'à la demeure des Campioni. La meute y arrivera deux heures après le Borgne. Et les PJ ?

Note : les patrouilles de Bourgogne sont de 22 cuirassiers et celles du Duc de Savoie que ne manqueront pas de rencontrer les PJ de 22 carabiniers à cheval.

Il faut noter à ce propos que le Duché de Bourgogne a un gouvernement autonome, bien que rattaché à la couronne de France.

La Savoie est une nation indépendante.

Si le MJ le peut, il devra essayer de rajouter des rencontres sur la route et aux étapes afin de rendre le voyage vivant, mais il devra éviter de trop mettre de bandits sur le chemin des PJ, la meute étant déjà bien suffisante. De plus il faudra éviter que les PJ apprennent la libération de Renata par les cuirassiers afin que les PJ croient toujours celle-ci aux mains du Soleil Noir.

Le carnet d'Alvaro di Campioni

Arrivés à la vieille demeure des Campioni, où a eu lieu le massacre de la maisonnée de Matéo di Campioni, les différents groupes vont se mettre à la recherche du carnet d'Alvaro ou plutôt de la boîte à musique qui le contient. Ceux qui ont pu l'apprendre de Renata savent qu'il devrait être au

chevet de son lit au premier étage de la maison. En fait, c'est Matéo di Campioni qui le porte sur lui depuis sept ans bientôt qu'il s'est lancé dans sa sanglante vengeance avec son fils Augusto. Après avoir enterré tout le monde en ruminant sa terrible vengeance, il prit la boîte à musique qu'il plaça sur son cœur pour ne jamais l'oublier. Mais il ignore complètement l'existence du carnet et donc son emplacement ! Il ne parlera de la boîte à musique qu'avec extrêmement de réticences et d'amertume, et seulement dans le cas où les PJ l'en prieraient ou lui donneraient une bonne raison. Seulement, à la fin de la bataille finale éventuelle, il sortira la petite boîte pour écouter, nostalgique, la berceuse préférée de sa fille. A ce moment-là, les PJ ayant déjà entendu la jeune fille fredonner cet air seront capables de le reconnaître et de réaliser l'ironie du sort !

Toutefois entre-temps la lutte et la recherche pour le carnet vont être âpres ! Chaque camp va mettre la priorité sur la recherche, n'engageant le combat que lors de confrontations directes ou de dangers immédiats. Les PJ interviendront comme à l'accoutumée, selon leur propre volonté. Les Campioni, quant à eux, resteront à l'extérieur, attendant patiemment que l'un des groupes ressorte pour lui tomber dessus sans pitié, chiens en avant et surtout s'il s'agit des sbires du Soleil Noir. Ceux-là, les chiens leur bouffront les tripes ! Ils auront pris soin de détacher les sangles des selles des chevaux et les courroies de la voiture de la meute pour empêcher toute fuite. Il faut noter leur extrême détermination, ils ne recherchent ni honneur ni gloire, seulement une haineuse et mortellement sanglante vengeance. Ils ne laisseront pas une seule chance aux sbires (attaque à la grenade et tir au pigeon). La meute quant à elle tentera d'éliminer toute opposition sans pitié ni finesse, utilisant tous les moyens dont elle dispose. Le Borgne et ses hommes ne feront face à une menace que s'ils sont supérieurs en nombre. Sinon ils battront en retraite dans les abords boisés, et n'en sortiront que pour tomber sur ceux qui auront trouvé le carnet. Ils essayeront aussi de dresser au mieux les PJ contre les sbires.

En cas d'échec :

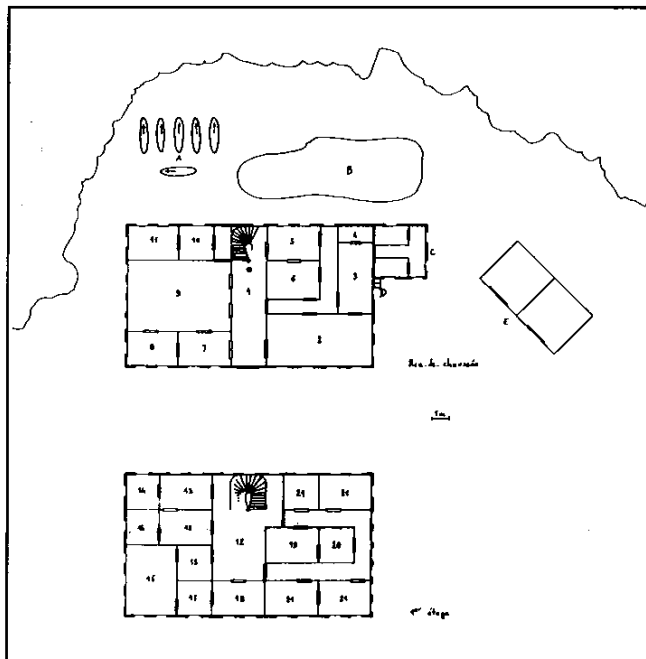
- le Borgne s'enfuira sans se retourner (Grrr... !).
- le Chevalier et la baronne ne chercheront à s'enfuir que s'ils n'ont plus de sbires. Ils rappliqueront plus tard sur le dos des PJ, après avoir levé une nouvelle meute (la vengeance est un plat qui se mange froid !). Pazarolo fera du mieux qu'il peut pour gêner l'efficacité des sbires, mettre en danger la sécurité des chefs, éliminer les PJ, le tout sans y laisser sa peau et de préférence sans trahir son déguisement (hé bé, il a du boulot !).
- les Campioni seraient dans ce cas aux portes de la mort. Alors ils tenteront de faire promettre à l'un des PJ de continuer pour eux la vengeance du sang et de veiller comme sur sa propre fille sur Renata. Si le PJ l'accepte en prêtant serment sur la Vierge, Matéo lui remettra la boîte à musique pour qu'il n'oublie pas...

- les PJ dans ce cas seraient très mal en point, ou ne seraient qu'un bande de misérables lâches. S'ils sont aux mains des sbires, alors ceux-ci les tueront sans doute. Si c'est le Borgne qui les a capturés, il tentera de les ramener au Comte de Breuil pour que celui-ci puisse exercer sur les PJ, sa propre vengeance...

En cas de réussite des PJ, les Campioni les remercieront de leur aide et bravoure et se déclareront prêts à les aider dans une pareille vengeance ou pour toute autre aide qu'ils souhaiteront (il s'agit d'une alliance inconditionnelle par le sang. Décidément ils ne pensent qu'à ça !). En outre pour les dédommager de leur peine, ils se verront remettre une bourse de 1000 Livres en petites pierres précieuses ! Le reste des relations avec les Campioni devra être estimé par le MJ, suivant le déroulement du scénario.

De toutes façons, le carnet sera conservé par Matéo ou son fils, mais suivant le cas, ils pourront permettre au PJ de le recopier pour lutter contre le Soleil Noir, de concert avec les Campioni.

Le MJ devra penser à la vengeance du Comte qui sera une fois de plus terrible... Et aussi à celle du Soleil Noir qui ne la sera pas moins... C'est toujours pareil avec les méchants, c'est comme les taches, plus on tente de les effacer plus elles s'étalent !



La demeure des Campioni

Inhabitée depuis sept ans, l'intérieur en est plus que poussiéreux, tout est humide, moisi, pourri et tout le mobilier est détruit, anéanti. Par endroit on peut encore deviner de larges taches brunes...

- A : tombes de l'épouse de Matéo et de ses serviteurs
- B : ancienne mare à canards, désertée par ses habitants
- C : communs
- D : cave
- E : écurie et étable

La maison

- 1 : hall d'entrée avec les restes d'un superbe lustre en cristal. Un escalier à rampe de marbre permet d'accéder à l'étage.
- 2 : salle à manger

- 3 : cuisine
- 4 : réserve de nourriture
- 5 : salle des enfants (salle de jeux)
- 6 : salle des dames (salle de couture)
- 7 : petit salon
- 8 : boudoir
- 9 : salle des réceptions
- 10 : bureau
- 11 : bibliothèque
- 12 : hall du jour
- 13 : chambres de bonnes
- 14 : lingerie et garde-robes
- 15 : antichambre
- 16 : chambre des parents
- 17 : salle de bain
- 18 : chambre des enfants
- 19 : salle d'étude
- 20 : salle de musique
- 21 : chambres

Les PNJ

* Les Campioni

Lancés depuis sept longues années dans une terrible vengeance du sang, une vendetta, le père et le fils ne vivent quasiment plus que pour mener celle-ci à son terme. Depuis peu de temps ils ont appris la libération de leur Renata disparue et l'ont aperçue chez les St Aignans. Après une brève enquête, ils se sont mis en filature des PJ, pour déceler le moindre rapport avec le Soleil Noir. Lorsque les PJ se lanceront à la poursuite de la meute, les deux Campioni les suivront toujours, observant de loin ce qu'ils font et les rapports qu'ils ont avec la meute.

Augusto, fils de Matéo et frère de Renata, est le plus déterminé des deux et aussi le plus impulsif. La seule vue d'un sbire déclenchera en lui une véritable furie sanglante, qui n'aura rien à envier aux légendaires berserkers. Dans un tel cas, toutes ses actions se feront avec un bonus de +2, et l'on considérera sa force comme avantageuse pour les dégâts (ouch !).

Matéo est le plus réservé et le plus sage des deux, mais aussi celui qui a la haine la plus durable et la plus implacable. Lorsqu'il n'estimera pas le moment venu, il retiendra Augusto, et il est certainement le seul qui pourrait y arriver autrement qu'en le tuant. A eux deux, ils comptent bien, un jour, venir à bout du Soleil Noir.

* Le Borgne

Déjà vu à l'occasion du "Palais de Velours", il voue une fidélité et un dévouement absolus au Comte de Breuil, qui lui a épargné la Roue, voici quelques années déjà. Dans sa mission, il fera preuve d'une efficacité surprenante de sa part, bien que manquant parfois de subtilité.

* le Soleil Noir

Cette société secrète regroupe des nobles ultra-féodalistes et catholiques fanatiques, luttant pour le retour au pouvoir réel et absolu de la noblesse catholique de sang. Elle fomente guerres, complots et assassinats sur tous leurs ennemis, protestants, républicains, démocrates et autres monarchistes absolutistes. Elle est fortement appuyée par le trône d'Espagne et le Vatican, qui la manipulent à leurs propres fins.

L'Espagne et l'Italie sont d'ailleurs les pays où se recrutent la majeure partie de ses membres. En France, la société a de nombreuses relations avec le parti dévot, les jésuites, les écoles d'escrime di

Marozzo, di Alfieri, d'Agrippa, di Giganti, avec le régiment des Italiens, voire avec la reine mère et ses alliés... Les membres exécutifs de la société sont appelés "Sbires", mémoire de l'action de police "justicière" qu'ils croient mener. En effet, l'origine du mot "sbire" vient de "sbirro", c'est-à-dire pourpre en italien, couleur de l'uniforme d'une ancienne milice aux méthodes particulièrement extrémistes. Ainsi, le signe de reconnaissance est un mouchoir pourpre sur lequel est brodé un soleil noir. Tous les sbires en portent un.

Lorsqu'une action décisive doit être menée, une "meute" de sbires est levée et confiée à des seigneurs de sang, appelés "Maîtres de Meute" pour rappeler le "temps béni" de la chasse aux gueux. Il en résulte souvent un élan de cruauté fanatique sans bornes, pendant lequel seuls comptent les résultats et le plaisir obtenus (*non*, je ne suis pas sadique !).

Pour l'instant voici les Maîtres de meute :

* Baronne Christina Di Ferrara

Issue d'une vieille famille noble de souche napolitaine, elle est extrêmement belle et dangereuse pour ceux qui la côtoient. Elle est intelligente et sans scrupules, et ne recule devant aucune ruse pour assouvir ses rêves de domination. Elle ne prend jamais de risque et s'entoure toujours de fidèles soupirants pour se protéger. Dans ce scénario, le rôle du soupirant sera tenu par...

* Le Chevalier Di Ricorni



Ce duelliste émérite napolitain n'a d'yeux que pour la Baronne. Il lui passe tous ses caprices et fait ses quatre volontés, sauf s'il a un beau duel en perspective, auquel cas il n'en fera qu'à sa tête ! Il a été défiguré dans un duel au pistolet, lorsque son arme lui a traitreusement explosé au visage ! Depuis, il se méfie de ces armes comme de la peste !

Mais la meute comprend aussi, pour son malheur...

* Antoni Pazarolo

Sous ce faux nom et un superbe déguisement se cache un Maître-espion à la solde de Breuil. Il est très intelligent et rusé, de même que très prévoyant. Il n'a de comptes à rendre qu'à sa bourse et à son estime personnelle. Aussi essaie-t-il de

remplir au mieux ses engagements sans risquer sa peau. Il n'est pas du tout improbable de sa part de le voir conclure un marché avec les PJ, si cela lui est favorable ou vital.

* Anselmo Caprizi

Jeune nobliau italien, il est borné, stupide et incapable de ne pas commettre de bévues lorsqu'on lui confie une tâche. De plus ce jeune présomptueux possède un sens de l'honneur très pointilleux et comme il est loin d'être manchot, il vaut mieux ne rien lui confier d'important car il ne supporte pas les remarques sur sa conduite.

Caractéristiques des PNJ

* Augusto Di Campioni

RS : 8 Noble, 26 ans. Taille : Grand. Ossature : Moyen

F : 14 D : 17 En : 16 Es : 12 Ch : 13 Ce : 17 PV : 15 Enc : 13

Compétences : Commander (chiens), Equitation, Français parlé, Jeu, Acrobatie, Discrétion, Pister, Grenadier, Armes à feu Hab. 18 Style italien Hab. 18, Bagarre Hab. 18.

Equipement : gilet de cuir, gants, bottes, manches et chausses matelassées. Deux pistolets à rouet, une carabine à rouet, une rapière et un main-gauche, 2 dagues et 2 grenades (6). Un cheval dressé et chien Doberman, Peri (de Pericoloso). PV : 8, 1 pt de protection

Chances de toucher : 12. Dégâts normaux : 2. Le chien attaque à la tête.

* Matéo Di Campioni

RS : 8 Noble, 48 ans. Taille : Grand. Ossature : Massif

F : 13 D : 13 En : 15 Es : 18 Ch : 12 Ce : 14 PV : 18 Enc : 13

Compétences : les mêmes que son fils, mais style italien hab. 20 et bagarre 14 plus étiquette et héraldique.

Equipement : le même que son fils, mais son chien s'appelle Cara (de carabinier) à 10 PV et un toucher de 13. Il s'agit du frère aîné de Peri. De plus, il possède la boîte à musique de Renata et une bourse contenant des petites pierres précieuses d'un montant de plus de 5000 Livres !

* Le Borgne Baptiste, Boucher

RS : 3 Militaire, 34 ans. Taille : Grand. Ossature : Trapu

F : 19 D : 14 En : 16 Es : 9 Ch : 8 Ce : 10 PV : 16 Enc : 16

Compétences : Acrobatie, Beuverie, Commandement, Equitation, Discrétion, Eloquence, Mécanique de précision.

Style antique hab. 15, Armes d'hast hab. 15, Armes à feu hab. 13, Fouet hab. 20, Bagarre hab. 14

Equipement : gilet, gants et bottes de cuir, manches et chausses matelassées. 2 pistolets à rouets, 1 fouet de cocher, 1 sabre (coutelas), 1 mousquet à pierre. Et la coquette somme de 2000 Livres, pour couvrir tous les frais du voyage.

scénario
Trois Mousquetaires

* Les spadassins du Borgne

Ils ont les mêmes caractéristiques que les sbires (voir plus loin) et sont au nombre de 5.

* La Baronne Di Ferrara

RS : 10 Noble, 29 ans. Taille : Moyenne. Ossature : Mince
F : 9 D : 20 En : 12 Es : 18 Ch : 18 Ce : 15 PV : 14
Enc : 12

Compétences : Etiquette, Espionnage, Déguisement, Séduction, Beuverie, Jeu, Equitation, Discrétion, Italien, Français, Espagnol, Latin, Commandement, Eloquence. Style français hab. 16, Armes à feu hab. 18, Autres hab. 9

Equipement : suivant le cas, toilettes affriolantes ou tenues de cavalière, gants, gilet et bottes de cuir, manches et chausses matelassées, 1 rapière et main-gauche, 1 pistolet à rouet à 2 coups, d'exceptionnelle facture et qui dispose d'une lame escamotable (Dague). Il a +2 au Toucher et a une valeur de 400 Livres !

* Le Chevalier Di Ricorni

RS : 9 Noble, 32 ans. Taille : Grand. Ossature : Mince
F : 16 D : 18 En : 15 Es : 14 Ch : 4 Ce : 13 PV : 18
Enc : 15

Compétences : Acrobatie, Equitation, Discrétion, Espionnage, Italien, Français, Etiquette, Commandement. Style Italien hab. 22, Armes à feu hab. 17, Autres hab. 8

Equipement : le même que les sbires, avec une rapière et un main-gauche renforcés, et la rapière est d'exceptionnelle facture.

* Antonio Pazarolo

RS : 5 Bourgeois, 30 ans. Taille : Grand. Ossature : Mince
F : 15 D : 16 En : 15 Es : 15 Ch : 15 Ce : 15 PV : 15
Enc : 15

Compétence : Equitation, Acrobatie, Commander, Eloquence, Séduction, Stratégie, Beuverie, Discré-

tion, Etiquette, Chimie, Espionnage, Déguisement, Français, Italien, Latin, Corruption, Faus-saire. Grenadier, Style Français et Italien hab. 14, Armes à feu hab. 14, Autres hab. 10

Equipement : comme les sbires, avec en plus des quantités de poisons et drogues les plus diverses, une trousse à maquillage, et un tas de faux papiers et laissez-passer préparés pour cette mis-sion.

* Anselmo Caprizi

RS : 7 Noble, 27 ans. Taille : Grand. Ossature : Moyen
F : 15 D : 15 En : 15 Es : 8 Ch : 10 Ce : 12 PV : 14
Enc : 15

Compétences : Equitation, Héraldique, Comman-der, Eloquence, Etiquette, Français et Italien. Style Italien hab. 17, Armes à Feu hab. 15, Autres hab. 6

Equipement : comme les sbires.

* Les sbires de la meute

RS : 3 Soldats. Taille : Moyen. Ossature : Moyen
F : 12 D : 12 En : 12 Es : 8 Ch : 8 Ce : 8 PV : 13
Enc : 12

Compétences : Equitation, Beuverie, Discrétion, Acrobatie, Grenadier. Style italien hab. 12, Armes à feu hab. 12, Bagarre hab. 12

Equipement : gilet de cuir, gants et bottes de cuir, manches et culottes matelassées. 1 rapière et dague, 2 pistolets à silex, et 12 coups de munition.

N.B. : les sbires ont tous un soleil noir marqué au fer sur le sein gauche.

De plus, la meute est équipée comme suit :

- 1 cheval et 2d20 Livres à chacun des sbires

- 1 voiture rapide à 4 chevaux, qui contient plu-sieurs compartiments secrets. Dans l'un il y a une caisse de 12 grenades, 2 tonnelets de poudre, 20 mètres de mèche. Dans un autre il y a tout le nécessaire pour les faux documents y compris des exemplaires tout faits. Enfin, il y a dans un der-

nier compartiment 10 000 Livres en lettres de créance, gemmes et bijoux en monnaie, pour cou-vrir les frais de l'expédition (il faut bien qu'ils mangent ces gens-là !). Et pour finir il y a 2 arquebuses et leur tige sous chaque banquette et aussi les bagages de la Baronne, derrière (c'est tout !).

Récapitulatif des buts de chaque faction

- Les Campioni :

- 1 Détruire le Soleil Noir et les sbires
- 2 Retrouver et protéger Renata
- 3 Récupérer le carnet

- La meute :

- 1 Détruire tout témoin gênant ou docu-ment, c'est-à-dire principalement Renata et le carnet.
- 2 Se venger du Comte de Breuil

- Le Borgne

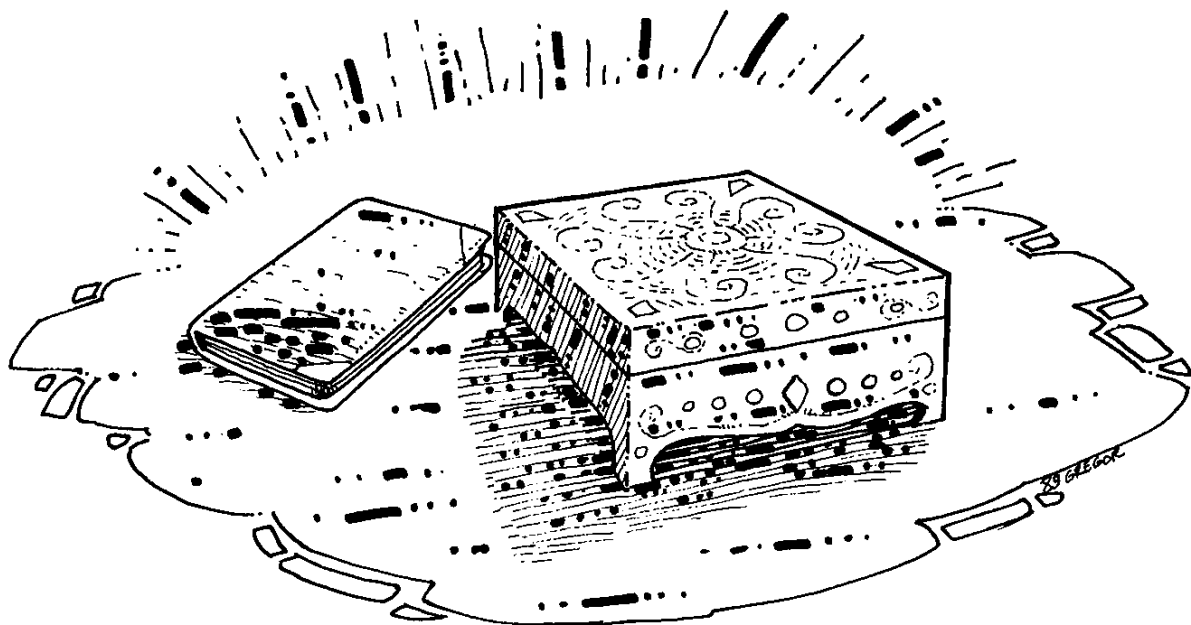
- 1 Retrouver le carnet et le ramener au Comte
- 2 Eliminer la meute
- 3 Eliminer les PJ
- 4 Récupérer Renata

Remerciements aux testeurs :

- Mado "Gildas", Dragon
- Francis "Taillandier", Mousquetaire
- Pierre-Lo "Des Ouches", Comte
- Antonio, le regretté Mousquetaire "La Flute"



scénario Trois Mousquetaires



EVENEMENT 4e SALON NATIONAL

DES JEUX DE REFLEXION ET DES JOUETS EDUCATIFS

AVEC LE 10e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT



1-9 Avril 1989

10h-19h Nocturne le 7 (22h)

PARIS

PORTE DE VERSAILLES HALL /3

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



4 salles de jeux thématiques

- les grandes marques
- les artisans
- les fédérations, les clubs...

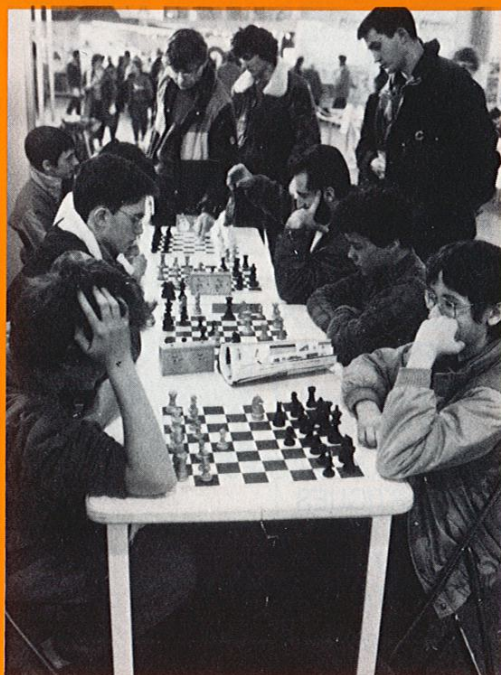
Jeux de réflexion, de l'esprit,
de société, de rôle, de simulation, d'histoire,
de mathématiques, de stratégies,
de lettres, de chiffres, de dés...

Bourses d'échanges
les 8-9 avril



COMITE DES EXPOSITIONS DE PARIS

55 quai A. Le Gallo B.P. 317
92107 Boulogne-Billancourt cedex Tel. 49.09 60.82



A LA VARENNE ST HILAIRE
RER La Varenne - Chennevières

Ouvert le Dimanche matin
Parking en face

L'ECLECTIQUE

LE Magasin de Jeux

et aussi...
Toute la littérature S.F.
et Fantastique...

Galerie St Hilaire
93 Avenue du Bac
94210 La Varenne St Hilaire
Tél. 16 (1) 42 83 52 23

LA BOITE A ROLES

JEUX...
ACCESSOIRES...
FIGURINES...
WARGAMES...

TOUT CE QUE
VOUS DESIREZ
A DES PRIX
TRES INTERESSANTS

RUE DE VERDUN, FERRIERES
13500 MARTIGUES

DU MARDI AU SAMEDI :
9 H - 12 H & 14 h - 19 H
DIMANCHE : 9 H - 12 H

Fonderie De Précision Du Vimeu

Vente directe par correspondance
de figurines 25mm



Documentation sur
demande contre deux
timbres à 2,20 F

Fonderie de précision du vimeu
Mr. FLICOT Gérard
Tœufles
80870 MOYENNEVILLE
Tél 22.26.26.52. du mardi au vendredi



"Faites vos jeux"
un mini-magazine d'infos à votre disposition !

- ◇ compte-rendus de tournois
- ◇ annonces clubs et particuliers
- ◇ calendrier des manifs à venir

Tout ce qui "bouge" dans le petit monde du JDR !

Vitrolles - JET D'OR 1989 - 400 Joueurs ! un succès confirmé !



Le Jet d'Or s'affirme d'année en année comme étant l'un des tournois les plus importants de l'hexagone, du moins en ce qui concerne la participation des joueurs. Encore une fois le pari important engagé par les organisateurs a été tenu, et, malgré le temps un peu maussade une foule importante se pressait dans l'enceinte du lycée Pierre Mendès-France. La remise des prix le dimanche soir fut un véritable triomphe. L'ambiance était survoltée et les responsables de la manifestation eurent beaucoup de mal à dominer l'enthousiasme de la foule qui se pressait dans la salle polyvalente.

"Agonie du jeu de rôle" ? Baisse d'intérêt des joueurs ? il suffit d'avoir été à Vitrolles pendant le week end du 4 et 5 février pour penser le contraire... Que l'âge moyen des joueurs ait beaucoup baissé... certes ! Que la formule du tournoi traditionnel commence à "gêner" un peu les "anciens", d'accord... mais je ne crois pas qu'il y ait lieu de convoquer le croque-mort !

Du fait de l'accent mis sur le tournoi les milieux de journée furent bien calmes, laissant le temps aux professionnels qui exposaient dans le grand hall du lycée d'échanger de multiples considérations sur le passé le présent et l'avenir !

Un public "extérieur" au gang des joueurs s'était déplacé pour la circonstance, mais en nombre encore trop limité à notre goût pour que se réalise une véritable ouverture du jeu de rôle sur l'extérieur. Il est fondamental, pour l'avenir même du jeu, que la partie "demos-initiations" se développe dans les rencontres à venir.

Le JETDOR 89 rayonnait pratiquement dans toute la France puisque des joueurs en provenance de 25 départements et de 60 clubs différents étaient présents.

Les lauréats de cette grande rencontre :

- 1er : REYNAUD Jérôme du club "DCD" de Draguignan (Var)
- 2ème : ROYANO Alain du club "Un dragon à Waterloo" de Port de Bouc (B.D.R.)
- 3ème : RUOZI Jean-Pierre du club "le porcinet maléfique" de La Garde (Var).

Signalons qu'en plus d'un billet d'avion offert par Air-Inter le plus heureux des lauréats eut droit à une boîte de "Laborinthus" offerte par votre magazine bien-aimé (et bien sûr présent !)

P.C.

Photos : EDR (1) - Carlos Casteleira (2)



Aix en Provence : 2ème tournoi du C.I.A.

Les 11 et 12 février 1989 s'est déroulé le 2ème tournoi de jeux de rôle, organisé par le C.I.A. (Club des Incorruptibles d'Aix) dans les locaux de la MJC Bellegarde. A cette occasion, le C.I.A. a reçu différents dons et aides de la part de la librairie l'Archimage, la librairie des Tanneurs, Jeux Descartes. La première journée, les joueurs se sont essayés sur différents jeux (AD&D, Appel de Cthulhu, Stormbringer). Pendant la nuit, la MJC était ouverte à tous les nocturnes d'Aix en Provence, qui pouvaient venir jouer ou s'initier aux jeux de rôle. Des parties se sont organisées.



La deuxième journée s'est déroulée tout aussi bien, avec des jeux nouveaux (JRTM, Légendes Celtiques, Hawkmoon, Chill, Paranoïa, Rêves de dragon, Star Wars. Tous les participants étaient venus d'horizons différents (Paris, Marseille, Aix en Provence et ses environs) ainsi que les clubs : Dungeon Sweet Dungeon de Vitrolles, les Transcendants de l'Ultime Refuge des Dieux de St Gilles, les Forces du Chaos de Montpellier. La remise des prix s'est déroulée à l'heure dite, avec des lots pour les 55 participants.

La buvette qui est restée ouverte pendant toute la durée du tournoi (même pendant la nuit) a contribué à la bonne entente et la bonne humeur entre tous (participants et organisateurs).

**Un plus dans le domaine de l'information ludique !
Le magazine "Dragon Radieux" et le service télématique
3616 JPLUS mettent en commun leurs capacités et vous offrent...**

Figurines : 2ème coupe de la FFJH

Propos entendus : "Ah mais c'est qu'ils sont nombreux !" En effet, il n'y avait pas moins de 48 joueurs venus de 12 clubs de France et même d'Italie. "Comme les figurines sont petites !" L'échelle était bien sûr le 15 mm. "Bahn ça bouge pas !" La règle, la 7ème WRG, permet pourtant pas mal de mouvements mais certain(e)s préfèrent le train électrique ! "Regarde c'est une course de pitous !" Hélas non ce n'était que la 2ème édition de la coupe de la FFJH. Cela se passait à Seyssins le dernier week-end de février. Les combats furent splendides et parfois tendus mais toujours dans la bonne humeur.

Encore une réussite de l'AMM (merci Roudil !) et du Foyer des Jeunes de Seyssins (bravo Jean-Marc !). Les vainqueurs, car il y en eut, furent, pour l'Antique, Cosson de Rouen, il jouait des Assyriens, pour l'Âge Sombre Meneroud de Grenoble jouant avec des Abyssiens, pour le médiéval enfin Maria venu d'Italie, vainqueur avec ses chevaliers teuto-niques. La coupe par équipe fut remportée par Grenoble et celle du fair play par Couriol de Bourg en Bresse. Ah au fait, Drag' Rad' y était avec toute sa famille, si si...!

A.B.

On reparle des "Nains des Beaux Monts"

Hénin-Beaumont (62)

Bravant le brouillard, le dimanche 5 février 1989, 14 groupes de 6 joueurs se sont rendus chez les Nains des Beaux Monts, afin de participer aux secondes joutes ludiques organisées par ce club vivant au sein de la MJC de Hénin-Beaumont. Non sans mal, les petits hommes ont cette année réussi une superbe rencontre grâce surtout à l'aide apportée par Christophe Favier, gérant du relais Descartes de Douai, et par le magazine Chroniques d'Outre Monde. Les aventuriers survivants du 1er

scénario ont cette fois encore dû trouver eux-mêmes le but de la quête. Après une escorte et le nettoyage d'un temple, la traduction d'un parchemin en hiéroglyphe (le monde des rencontres naines est basé sur la mythologie égyptienne) permit à ceux qui par chance n'avaient pas rencontré le gardien de poursuivre et de rendre éternel le repos d'un illustre personnage du royaume de Netheriade. Cette promenade se termina par la remise des lots après un passage au buffet digne des festins Nains. De plus, pour le plaisir des yeux, une exposition de figurines et de jeux permit au nombreux public d'avoir une approche neuve des jeux de Rôle.

Le Nain Gras, maire des Nains

Premières joutes de Senlis

70 belligérants s'étaient portés à l'assaut des remparts de Senlis le 5 Mars, afin de s'affronter sur JRTM et AD&D. Les Gardiens des Remparts ont résisté vaillamment, ne cédant que pour récompenser les équipes les plus valeureuses : "Les camps de Rhudaur" de Château-Thierry, qui ont dominé le tournoi JRTM, juste devant le club "Feathalion" de Maison Laffite, qui, pour sa part a dominé le tour-

noi AD&D. Le plaisir de jouer a prédominé et les récompenses ont pu être offertes à la majorité des participants grâce à de nombreux sponsors particulièrement généreux.

Le "Drag'Rad" était bien entendu présent et, après avoir procédé à la déclaration des droits du Troll et du Gobelin (Cf n-18), les stratèges du club ont tenté de reconstituer sur les règles de Warhammer Battle, la tragique bataille de la Morne (connue également sous le nom de bataille du Val aux baffes, qui rappelle peu de bons souvenirs à Urk le ténébreux !) Pour contacter les gardiens des remparts : Olivier (16) 44 54 74 05.

CLUBS

Fontaine (38)

Le club de jeux de rôle de la MJC/MPT de Fontaine vous accueille si vous avez au moins 16 ans, pour des campagnes "advanced" wargames, des parties de D&D et de tout autre JdR, tous les vendredis à partir de 20 h. Les jeux sont fournis. MJC maison pour tous - 39 avenue du Vercors - 38600 Fontaine, tél : 76 53 53 28 de 16 à 19 h ou 76 26 39 03 de 18 à 20 h.

Verviers (Belgique)

Castel Rock est un mouvement ludique qui a développé deux activités : - création d'une zine à parution irrégulière, "Le casque sanglant", titre plagié dont les deux premiers numéros sont actuellement disponibles et dont le contenu porte sur l'univers ludique en général. Il se compose des envois des lecteurs que Castel Rock s'engage à publier dans l'intégralité de leur nombre. (100 francs belges ou 20 francs français pour deux numéros, abonnement 200 FB ou 40 FF pour 5 numéros, 300 FB ou 60 FF pour 7 numéros). - organisation d'une ligue internationale de

Blood Bowl par correspondance et dont toutes les données seront communiquées aux personnes intéressées, gratuitement. Contacter Didier Delhez - 13 clos des Béguines - 4850 Verviers - Belgique

Chilly-Mazarin (91)

Les vertus du Chaos (club de jeux de rôle) vous offrent l'aventure le samedi de 14 à 19 h à la MJC de Chilly-Mazarin - 18 rue P. Mendès-France - 91380 Chilly-Mazarin, tél : 69 09 01 87



Marseille

Cimmeria, club de Grandeur Nature, vous annonce son existence, déjà fort de l'organisation de cinq scénarios effectués respective-

ment les derniers week-ends de septembre, octobre, novembre et décembre 1988, et les 21 et 22 janvier 89. Notre club comprend 112 adhérents et commence à prendre une importance relative au sein de la région. Renseignements : magasin Eden des jeux - 234 rue Paradis - 13010 Marseille, tél : 91 81 30 90, ou tél : 91 75 25 15 (Jean-Christophe), 91 37 03 73 (Didier).

Colmar (68)

"Les Compagnons d'Elendil" vous invitent à rejoindre ses rangs tous les samedis après-midi à partir de 14 h pour jouer à Cthulhu, AD&D, Maléfices, Pendragon, Stormbringer... au 43 rue de Logelbach à Colmar. Renseignements : Armand Buckel, tél : 89 23 50 67 de 12 à 14 h et de 18 à 20 h.

Aix en Provence

Le Club des Incorruptibles d'Aix vous rappelle qu'il se tient à votre disposition tous les samedis de 14 à 18 h pour vous faire découvrir les jeux de rôle, pour vous initier à de nouveaux jeux et vous faire connaître les anciens, essayer des jeux sur plateau et rencontrer d'autres passionnés. C.I.A. - MJC Bellegarde - 37 rue Aristide Briand - 13100 Aix en Provence



- ♦ un service d'informations clubs et particuliers commun
- ♦ un contact direct avec les auteurs de jeux
- ♦ une "assistance technique" particulièrement performante

Des nouvelles de la Guilde Flandres Artois

Après les concours de "la C.N.V." (compagnie du Nord-Vivant) en janvier, et des "Nains des Beaux Monts" début février, la **Guilde Flandres Artois (G.F.A.)** s'apprête à aider "la Cage aux Rôles" ce printemps et "Fumble Station" en janvier 90, sans oublier tous ceux qui le voudront tant en lots que pour l'organisation des concours, tournois et autres festivals... Un killer aura lieu au printemps dans le Douaisis et sa conception est telle qu'il est permis de le quitter ou de s'y intégrer comme on le veut, sachant que de plus on adapte les rôles aux possibilités et à la volonté du participant. Le précédent organisé s'était déroulé de nuit et en comité restreint (20 personnes) sur le campus de Lille I à Villeneuve d'Ascq. Les quatre clubs de base fonctionnent sur Douai, Arras et Lille. Une pré-convention aura lieu le 3ème week-end de Septembre pour réunir les clubs et associations dans l'élaboration de la Convention Nord-Européenne des Jeux de Simulation de 1990, qui réunira des Belges et, nous l'espérons, des Anglais. Contact : Guilde Flandres Artois - 38 rue de la Boucherie - 59500 Douai, tél : 27 98 99 88

Ils vont nous maudire ! 25/29 mars, Gradignan

Trop tard, mais on en cause quand même car ils le méritent bien ! Le club de jeux de rôle de la **M.J.C. "Bourg" de Gradignan** organise du 25 au 29 mars les "Stratèges 89". Cette manifestation, pour sa quatrième réalisation consécutive, sera plus importante que jamais. Sont au programme trois concours de jeux de rôle portant sur AD&D, Maléfices et Star Wars, et deux concours de jeux de plateaux : Diplomatie et Supergang, ainsi que de nombreuses démonstrations et parties sauvages. Les joueurs qui participent au moins à un concours auront la possibilité d'accéder au titre de stratèges 89. Renseignements : M.J.C. "Bourg" - 8 avenue Jean Larrieu - 33170 Gradignan, tél : 56 89 17 12

Avril, Saint Priest (69)

Organisée par la **médiathèque de Saint Priest**, "Donjons, Dragons & Compagnie" est une manifestation qui se tiendra pendant le mois d'avril et aura comme thème l'Héroïc-Fantasy. Sont prévus démonstrations, tournois, journées d'initiation, pour les enfants mais aussi pour les adultes, des ateliers (costumes...), et également un concours de figurines. L'exposition, qui prend place dans un décor à trois dimensions, est conçue pour se déplacer, peut-être dans votre propre M.J.C. Cette manifestation est réalisée avec le soutien d'Aquila, Casus Belli, Graal, Rexton, Citadel, Oriflam, Dragon Radieux et l'association GAEL-USUL de Lyon. Contacter Jacques Burnichon - Médiathèque de Saint-Priest - place Charles Ottina - 69800 Saint Priest, tél : 78 21 79 14.

Peinture sur figurines au salon des jeux de réflexion

Dans le cadre du Salon National des Jeux de réflexion qui se tiendra du 1er au 9 avril au Parc des Expositions, porte de Versailles à Paris, le club "le Fer de Lance" organise chaque jour du 4 au 9 avril un concours de peinture sur figurines en temps limité, avec finale le dimanche 9 avril. Inscriptions tous les jours à partir de 14 h. au stand de la régie.

Béziers, 1 et 2 avril

Les **Stratèges Cathares** organisent les 1er et 2 avril leur troisième tournoi de jeux de rôle à la salle Louis Aragon - La Devezé - 34500 Béziers. Renseignements auprès du président : Franck Moreau - 9 rue Paule Tiffy - 34500 Béziers, tél : 67 62 08 22

Liège (Belgique) 21/23 avril

L'A.S.B.L. **Espace-Jeu** organise la cinquième édition de son "Grandeur Nature" "Gobeland" les 21, 22 et 23 avril à Mirwart, province du Luxembourg (en Belgique). Renseignements : Espace-Jeux, 73 rue du plan incliné - 4000 Liège - Belgique.

En Meuse, Rupt dt St Mihiel, 25/31 mars, 10/16 avril

Les **Semaines de l'hexagone** organisent deux séjours, du 25 au 31 mars et du 10 au 16 avril, en Meuse, à Rupt dt St Mihiel dans une zone très boisée et vallonnée, séjours destinés aux plus de 16 ans, débutants ou non en équitation ou même ne voulant pas monter. Ludothèque, venue d'auteurs, ambiance, découverte de l'équitation de combat (avec épées, lances, arcs simulés) plus un Grandeur Nature de 2 jours en fin de séjour sont au programme. Prix du séjour : 900 f. (à pied) / 1400 f. à cheval. Renseignements : Semaines de l'Hexagone - Thierry Chemin - 37 route nationale - 55200 Léroutville, tél : 29 91 34 88

Issoire, 15 et 16 avril

Le Centre Animation Université Populaire d'Issoire (CAUPI) organise les 15 et 16 avril un forum de jeux de rôle, avec au programme un spectacle médiéval (joutes à cheval, combat corps à corps), simulation historique avec figurines, démonstration Warhammer, initiations, JdR sur micro, exposition de dioramas, atelier de maquillage, projection de films vidéo, et enfin un tournoi sur jeux de rôle multiples. CAUPI - Chemin du Bout du Monde - 63500 Issoire. Contacter Rémy Chaptal : 73 55 14 29 (bureau "ados"), 73 93 27 39 (domicile).

Chatenay Malabry, 22 et 23 avril

La **Guilde des aventuriers** organise les 22 et 23 avril dans les locaux de l'Ecole Centrale le Tournoi des Aventuriers, avec au programme AD&D le samedi après-midi, l'Appel de Cthulhu le dimanche matin et Rolemaster le dimanche après-midi. Contacter Frédéric Le Gusquet, ch 102 - Résidence de l'Ecole Centrale - 2 Avenue Sully Prudhomme - 92290 Chatenay Malabry, ou tél Yves Duquesnoy 46 83 79 52

Besançon, 29 et 30 avril

Les **Héros d'Asgard, Club Bisontin de Jeu de Rôle**, vous convient à leur quatrième nuit du Jeu de Rôle, intitulée **Ragnarok IV**, du samedi 29 avril au dimanche 30 avril, à la MJC de Palente à Besançon. On y jouera à tout (ou presque) et l'entrée sera gratuite pour les participants costumés (20 f pour les autres). Buvette et sandwiches disponibles sur place. Renseignements : MJC de Palente - 24 rue des Roses - 25000 Besançon, ou tél Bruno 81 88 17 78

Morlaix, 29 et 30 avril

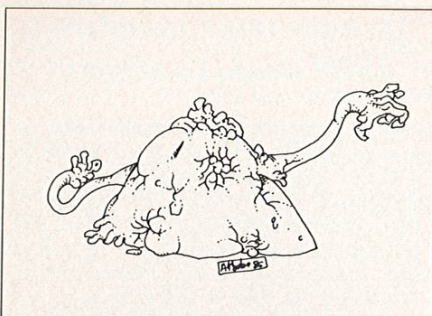
La **Guilde des Egorgeurs de Trolls, la Guilde de Bretagne des jeux de simulation**, avec en plus cette année la **Maison Pour Tous du plateau** et le **cinéma la Salamandre** organisent pour la troisième fois un tournoi de jeux de rôle les 29 et 30 avril, qui se déroulera sur AD&D, la Guerre des Etoiles, Cthulhu, JRTM, sans compter de nombreuses démonstrations pour le public les samedi et dimanche après-midi.

Une innovation, cette manifestation coïncide avec une semaine du film fantastique, avec en particulier une projection de films cinématographiques toute la nuit du samedi au dimanche. Contacter Emmanuel Perrignon - 6 avenue de Tarente - Ap. 13 éta. 2 - 29200 Brest, tél : 98 88 46 44 (le week-end).

**vos petites annonces
vos communiqués
vos compte-rendus**

**tous les deux mois
dans
"Dragon Radieux"**

**toutes les semaines
sur Minitel
3616 JPLUS**



Aulnoy-les-Valenciennes, 6 et 7 mai

Le club des "Dragons du Campus" organise les 6 et 7 mai son Quatrième Tournoi Multi-Jeux, avec au programme, le samedi : dépôt des figurines pour le traditionnel concours, à 16 h. tournoi "Ambiance" sur l'"Appel de Cthulhu". Nuit de samedi à dimanche : nuit du film fantastique, démos... Dimanche 7 mars : tournoi sur AD&D ou Warhammer. Contacter : Olivier Fèvre - Résidence Universitaire Jules Mousseron - rue du chemin vert - 59300 Aulnoy-lez-Valenciennes; tél (standard) : 27 42 56 56, chambre c 309.

Ivry (94) 6 et 7 mai

L'Office Municipal de la Jeunesse d'Ivry, le Conseil Général du Val-de-Marne et le club de jeux de simulation "Le Grenier des Légendes" organisent les 6 et 7 mai le festival du jeu de rôle et de la bande dessinée, destiné à tous les publics, et jumelé avec une manifestation à l'esprit différent des tournois, le "week-end". Il sera proposé de jouer des personnages issus de l'univers d'une bande dessinée. Il sera aussi possible de rencontrer des auteurs de bandes dessinées et de jeux de rôle. Sont également prévues des expositions liées au jeu de rôle et à la bande dessinée, ainsi qu'une soirée cinéma le vendredi 5 mai. Les participants au "week-end" sont invités à présenter leurs idées et réalisations, l'idée directrice étant de favoriser les contacts afin entre autres buts d'organiser d'autres week-ends. Contacter : OMJ (Office Municipal de la Jeunesse d'Ivry) - 17 rue Raspail - 94200 Ivry-Sur-Seine, tél : 46 72 24 45

Aix en Provence, 20 mai

Le C.I.A. (Club des Incorruptibles d'Aix) participe et vous invite le samedi 20 mai à l'IUT d'Aix en Provence pour une journée portes ouvertes sur les jeux de rôle, avec un mini tournoi. Club des Incorruptibles d'Aix - MJC Bellegarde - 37 Bd Aristide Briand - 13100 Aix en Provence..

Lille, 6 et 7 mai

Chroniques du Rêve (Club de jeux de rôle de l'Institut Supérieur d'Electronique du Nord) et Légendes d'Unnord (Club de l'Ecole de Hautes Etudes Commerciales du Nord à Lille) organisent les samedi 6 et dimanche 7 mai un tournoi d'"Appel de Cthulhu" à Lille. La partie se déroulera de 15 heures (le premier jour) à 12 heures (le second), une nuit blanche propice à de grands moments d'émotion sur un scénario original d'immortalité vénéneuse sur fond d'Angleterre et de failles temporelles... Contacter : Chroniques du Rêve - Boris Van Amerongen - 40 rue d'Artois - 59000 Lille, tél : 20 78 23 45.

Septeuil, 14 mai

Le club de jeux de rôle "les loups de l'apocalypse" organise le dimanche 14 mai à la salle des fêtes de Gargenville (Yvelines) un tournoi multi-jeux portant sur les jeux suivants : AD&D, Appel de Cthulhu, Stormbringer, Paranoïa, Star Wars, Trauma. Renseignements : "les loups de l'apocalypse" - 4 rue des prés - Arnouville-Les-Mantes - 78790 Septeuil, tél 30 93 99 39.

Ariège, été 1989

Pour la seconde année, l'Association Française de Vacances Ludiques organise un camp d'adolescents dans l'Ariège. A côté des activités "traditionnelles" (randonnées, équitation...) vous jouerez à Blood Bowl, JRTM, Légendes Celtiques, Cthulhu, Stormbringer, Runequest, Cry Havoc, wargames avec figurines, Morrow Project... Renseignements : François Décamp - AFVL - 1 rue Thiroux d'Arconville - Bat B1 - 91560 Crosne, tél : 69 48 33 36..

Thonon, 21/23 juillet

La section jeux de rôle de la MJC de Thonon organise les 21, 22 et 23 juillet un MGN (Médiéval Grandeur Nature) pour lequel il est très urgent de s'inscrire... Demandez règlement détaillé et fiche d'inscription à Sébastien Galtier - PTT Evian - 74501 Evian - Cédex ou renseignez-vous auprès de Raymond (50 26 02 03), Yannick (50 73 41 63), Christophe (50 26 36 24) ou Sébastien (50 71 78 32).

Vercors, 6/27 août

Gael - Rêve de jeu organise du 6 au 27 août un stage ludique pour les plus de 16 ans, couples ou familles (moins de 16 ans, se renseigner). JdR, wargames, jeux de société sont au programme ainsi qu'informatique, grandeur nature, murder party... dans un magnifique site du Vercors, avec hébergement en maison d'accueil agréée. Ecrire ou téléphoner à Rêve de jeu : Gael - 12 rue du Bœuf - 69005 Lyon, tél : 78 42 27 39 poste 408 heures de bureau, 78 38 25 41 après 20 h., 78 37 92 78 (laisser un message sur le répondeur).

PENSE-BETE DU DRAGON

25/29 mars, Gradignan

Avril, Saint Priest (69)

Béziers, 1 et 2 avril

salon des jeux de réflexion
du 1 au 9 Avril

En Meuse, Rupt dt St Mihiel,
25/31 mars, 10/16 avril

Issoire, 15 et 16 avril

Liège (Belgique) 21/23 avril

Chatenay Malabry, 22 et 23 avril

Besançon, 29 et 30 avril

Morlaix, 29 et 30 avril

Aulnoy-les-Valenciennes, 6 et 7 mai

Ivry (94) 6 et 7 mai

Lille, 6 et 7 mai

Septeuil, 14 mai

Aix en Provence, 20 mai

Ariège, été 1989

Thonon, 21/23 juillet

Vercors, 6/27 août

Clermont-Ferrand, 27 octobre/5 novembre

Dans le cadre du festival international de l'imaginaire de Clermont-Ferrand du 27 octobre au 5 novembre se déroulera le deuxième concours de créateurs de jeux (non encore édités). Deux catégories entrent en compétition : jeux de rôle / jeux de plateau et wargames. En vue d'une pré-sélection, envoyez vos jeux le plus rapidement possible et jusqu'au 1er septembre. Les règles doivent être dactylographiées si possible, sinon très bien manuscrites, et n'oubliez pas d'indiquer vos noms et adresse. Renseignement et expédition des jeux à "Les Silmarils" - Laurent Alonzo - 12 rue du Maréchal Joffre - 63000 Clermont-Ferrand, tél : 73 90 91 42

infos trop tard ??? terminé !!!
petites annonces qui dorment ??? bien fini !!!
"Dragon Radieux" + "3616 JPLUS" le choix de l'efficacité

PETITES ANNONCES

Nous rappelons que ce service est offert gratuitement à nos lecteurs, dans la limite de la place disponible et sous réserve que les annonces reçues ne contiennent ni proposition de copies de programmes informatiques, ni offre de photocopies de jeux édités.

Recherche Dragon Radieux N°1 et 8 (demander Eric au 73 68 16 69) et scénarios Runequest inédits à envoyer à Genestoux Eric - Allée de Pradel - Chignat - 63910 VERTALZON (échange possible) merci.

VDS Premières LEGENDES CELTIQUES + paravent + La malédiction de Cahir; boîtes Oeil Noir 1, 2 et 3; boîtes CHILL 1, 2 et 3 + 4 scénarios; Pendragon; 1 scénario Star

Wars : Taloine Manhunt ; Le sorcier de la Montagne de feu ; Talisman ; Le jeu des Mille et une nuits ; Capitaine Cosmos... prix à débattre. Grégory Beulque, 2 rue Camille Corot 59250 Halluin, Tél. 20 23 82 29.

VDS James Bond 007 (V.o.) : Basic Game + Q Manual + Thrilling Locations + Game Master Pack + For your information + Scénario Dr No (état neuf jamais servi). Prix à débattre. ainsi que Judge Dredd RPG + JD Companion + scénarios + nombreuses BD originales (état neuf). Tél. WE 16 86 37 40 62 demander Olivier.

Vds : Stormbringer - AdC - Warhammer 40000 - Manuel des monstres - Runequest - Empire Galactique + encyclopédie - Dark Futur - des figurines - des dés. Tél. 46 26 10 17 demander Philippe.

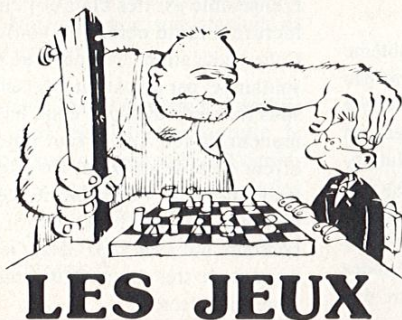
Vds collection complète reliée 1 à 500 de la revue Aviation Magazine. S'adresser à la rédaction pour plus amples informations.

CONCOURS LABORINTHUS

Les éditions ecg lancent un concours de scénarios pour le jeu Laborinthus, ouvert à tous les francophones ou francophiles sans restriction d'âge ni de sexe. Les candidats devront remettre un scénario construit selon le principe des scénarios Laborinthus (cf dans la boîte, scénario "Marrouques ou le Roi Rospeux" et scénario "Abraxas ou les Songes d'En'Maalk" dont la sortie est prévue en Avril 89). Le concours prendra fin le 31 juillet 1989 et le scénario primé sera publié fin 89 dans une revue française. De plus, le gagnant recevra un prix de 1000 FS (2000 FS si les quatre photographies jointes au scénario sont retenues), fin Septembre 89. Pour toutes informations complémentaires, contactez la rédaction de "Dragon Radieux".

Dérisez-vous !

36 15-AKELA



Délirez fou !

INFORMATIONS A PUBLIER DANS L'AGENDA DU JOUEUR 1990

Nouveau Club ☐ Nouvelle boutique ☐
Manifestation ☐ Modification ☐

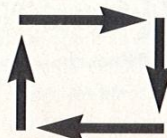
INTITULÉ :

Adresse :

Personne à contacter :

Tél. : Renseignements divers (date, objet, heures...) :

Bon à découper ou à recopier, à envoyer à l'Agence LORIÈN, Agenda du Joueur, 47 bis, avenue de Clichy, 8, cour Saint-Pierre, 75017 Paris avant le 30 mai 1989.



Agenda du joueur 1990

Si vous créez un club, une association, une fédération, si vous ouvrez un nouveau magasin, si vous avez déjà prévu vos dates de manifestations pour fin 89 et 90, si vous souhaitez voir modifiées des infos de l'agenda du joueur 1989, bref si vous avez quelque chose d'utile à communiquer aux joueurs, dépêchez-vous ! Sauter sur le bon à découper inclus dans cette page ou écrivez à l'agence LORIÈN, Agenda du joueur, 47 bis avenue de Clichy, 8 cour St Pierre 75017 Paris, avant le 30 mai 1989.

MORLAIX 89

- tournoi - concours de figurines -
- démonstrations -

3^{ème} TOURNOI DE L'OUEST de jeux de rôle

NUIT DU FILM FANTASTIQUE

samedi 29
- ADVANCED
DUNGEONS AND
DRAGONS
- STAR WARS

dimanche 30
- CTHULHU
- MERP

29-30 avril

Organisé par :
- la Guilde des Egorgeurs de Trolls
- le cinéma "la Salamandre"
- la MPT du Plateau

renseignements au :
98.88.46.44

ENCYCLOPEDIA LUDICA ENCYCLOPEDIA LUDICA ENCYCLOPEDIA LUDICA

Pour améliorer
vos connaissances
ludiques....
ou simplement
satisfaire votre curiosité...

**L'Encyclopedia Ludica
vous propose :**

- ◇ un regard inquisiteur
sur un jeu
récemment publié,
- ◇ un clin d'oeil indiscret
sur une nouveauté en
préparation,
- ◇ le point de vue
du spécialiste
sur certains aspects
méconnus des "grands
classiques"...

**Au sommaire de ce
deuxième volume**

◇ **ACTUEL :**
Rôle et Révolution
"Aux Armes Citoyens"

◇ **MECONNU :**
"Ghostbuster"

Vous avez essayé ?

◇ **SUJET BRULANT**
**Le Player's nouveau
est arrivé !**

**Le premier en date des
JDR peut-il encore
se renouveler ?**

Commémorez le bicentenaire... derrière votre paravent !



**Un jeu de rôle
sur la révolution de 1789**

Aux armes citoyens

**banc d'essai réalisé par
Roger BARNOUD**

lecture soutenue et agréable. Lançons-nous
donc immédiatement dans cette tâche.

L'éducation du citoyen

Les seize premières pages contiennent une explication progressive et pédagogique de ce qui forme et fait fonctionner un jeu de rôle. L'ensemble est très clair et j'en conseille la lecture à toute personne voulant s'initier. Cette "éducation" est soutenue par un jeu en solitaire et par un extrait de scénario présenté sous forme de dialogue entre les joueurs et le meneur de jeu. Ici, il faut noter une petite erreur de mise en page. En effet, d'après le texte lui-même, l'exemple de scénario devrait être placé après le jeu-solo. Or, c'est le contraire qui a été fait. Cela n'a rien, heureusement, de très dramatique pour la compréhension du lecteur.

Par ce long préambule, la volonté des auteurs semble être d'atteindre un nouveau public encore néophyte. La simplicité des règles que nous allons voir d'ici peu va aussi dans ce sens. C'est très louable ! Surtout s'ils réussissent vraiment à toucher ces nouveaux joueurs potentiels. Il reste cependant que cette introduction, qui ne prend dans les autres jeux que deux à quatre pages, n'a qu'un intérêt limité, voire inexistant pour les habitués du jeu de rôle. Aussi, laissons cela et entrons sans plus attendre dans le vif du sujet.

Les règles : révolutionnaires ?

Elles ne le sont certainement pas. Outre le fait que le système de base n'utilise que des dés à six faces, le reste est assez classique. Ainsi, le personnage est défini par des caractéristiques, un potentiel de points de vie et des compétences. Ces dernières sont choisies en fonction de la classe prise par le joueur. Les classes

Avec la commémoration du bicentenaire, la révolution française est à la mode. Il suffit de regarder autour de nous pour nous en apercevoir. Depuis 1988, le tricolore nous envahit ainsi que de nombreux autres éléments qui font référence, de près ou de loin, à la Révolution. Le monde ludique ne fait pas exception à la règle et déjà quatre jeux de société ayant ce thème pour support sont parus (1).

En ce qui concerne le jeu de rôle, le problème est différent. Il ne s'agit plus d'un jeu de plateau conventionnel mais d'un jeu visant à recréer artificiellement une époque, une atmosphère, un historique. L'ampleur de la période révolutionnaire et les polémiques qu'elle provoque encore, avaient tout pour rebuter et faire hésiter. Si bien qu'aucune maison d'édition ne semblait vouloir y toucher et cela d'autant plus que les périodes historiques ne sont guère vues comme des "contextes porteurs".

Ce sont donc des indépendants, Philippe Coste et Jérôme Bocquet, qui se sont lancés courageusement dans la dangereuse entreprise. Ils ont relevé le défi : réaliser un jeu qui plonge les joueurs dans le courant révolutionnaire sans les étouffer par le carcan historique tout en gardant le souffle de l'aventure. Ont-ils réussi ? C'est à voir. En tout cas cela donne un livret de soixante douze pages pourvu d'une couverture cartonnée de fond bleu.

En feuilletant rapidement le pamphlet !

Deux critiques naissent immédiatement du survol de cet ouvrage. L'illustration est assez indigente. Il manque visiblement un dessinateur pour soutenir les auteurs. Cependant, ceci ne prouve en rien une mauvaise qualité du texte. Plus grave est le manque de numérotation des pages. (2) Cet oubli rend la table des matières, située au début du livre, quelque peu inefficace.

Toutefois, soyons juste, le traitement du texte sur deux colonnes reste soigné et permet une

(1) : Guillotine - 1789 - Le lys et la couronne - Le jeu de paume

(2) Renseignement pris, la numérotation, prévue, a disparu à l'impression : ceci change la portée de la critique.

correspondent approximativement à la place du personnage dans la société. Cela va de noble à paysan en passant par diverses étapes comme marchand, notable, prêtre, ouvrier, artiste etc. La création du personnage prend un minimum de temps. De même, la gestion de toutes les actions, notamment du combat, n'offre pas de surprise mais a le gros avantage d'être simple et de permettre une utilisation rapide qui rend le jeu agréable.

Dans l'ensemble, le niveau de simulation est suffisant pour obtenir le réalisme nécessaire au bon déroulement d'un scénario. Naturellement, cette règle ne s'adresse pas aux amoureux des systèmes techniques élaborés. D'ailleurs, ils ne sont guère mieux pourvus avec les règles avancées (quatre pages du livret). Celles-ci permettent surtout d'échanger les dés à six faces contre des dés de pourcentage. Cependant, bien que le tout fonctionne, un point concernant la gestion des blessures me semble regrettable.

L'ancien régime du jeu de rôle

Il y a ici un manque certain. La règle ne prévoit pas de table de "Répartition des Coups". Ce genre de mécanisme, rappelons-le, divise le corps humain en zones plus ou moins sensibles. Selon la zone touchée soit le nombre de points de vie perdus varie, soit la gravité de la blessure est différente.

Un autre système existe et permet d'établir directement, sans répartition corporelle, le niveau de la blessure qui peut aller de l'égratignure à la mort en proposant divers stades intermédiaires (comme dans les jeux James Bond et Rêve de Dragon). Rien de tel dans "Aux Armes, Citoyens !".

Il faut nous rendre à l'évidence ! Nos sans-culottes ou chouans sont logés à la même enseigne que les orques et les elfes d'AD&D. Jusqu'au dernier point de vie ils gardent la pleine capacité de leurs moyens. Pire encore ! Des points de vitalité, prévus dans la règle avancée, alourdissent le tout sans résoudre le problème. S'il vous plaît, messieurs les auteurs, proposez rapidement une solution afin d'éliminer, selon moi, le seul faux pas d'une règle qui garde par ailleurs sa cohérence et possède l'avantage de s'effacer au profit de ce qui fait vraiment le jeu.

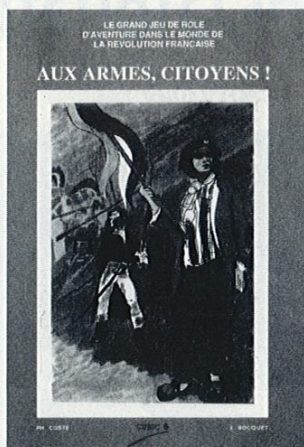
Quel est le privilège ? Le rôle !

Il nous faut reconnaître que l'incarnation des personnages dans leur mentalité et leurs réactions face aux événements troublés de l'époque révolutionnaire est bien le point fort de ce jeu. C'est grâce à l'intensité et à la justesse que chacun, joueurs et maître, apporte au "rôle" que naît le plaisir de la partie et l'impression de vivre dans cette fin de XVIIIème siècle. L'aventure est présente à condition que tous se donnent à fond dans le dialogue et accordent la primauté à l'interprétation des personnages. Ceci est vrai pour tout

jeu de rôle mais apparaît particulièrement dans ce cas, peut-être à cause du contexte historique. Le tour de force des auteurs en ce qui concerne cette époque de notre histoire est double. Premièrement, ils ont subtilement évité de prendre parti puisqu'ils est possible de jouer autant du côté républicain que du côté royaliste. Tout est permis, il suffit de se mettre d'accord au départ. Les deux scénarios proposés le prouvent car l'un s'adresse à des royalistes tandis que l'autre est destiné à des républicains. "Aux Armes, Citoyens !" est sur ce point d'une grande souplesse.

Deuxièmement, leur jeu n'est pas enfermé dans les événements politiques. Les personnages ne sont pas bloqués dans leurs actions par la trame immuable de l'Histoire. Ils vivent durant les années révolutionnaires, ils ne sont pas censés refaire l'Histoire. Celle-ci n'est qu'une toile de fond, un vaste décor dans lequel les héros sont confrontés à différentes aventures ou mésaventures, lesquelles ne sont pas obligatoirement liées à un fait politique précis.

Par contre, il est évident que pour jouer efficacement, il faut avoir des notions sur la Révolution. Mais, d'après ce qui vient d'être dit, il n'est pas question de connaissances figées. La nécessité s'impose d'un tableau vivant, ce qui est loin d'être facile à réaliser.



L'historique ou comment en savoir assez pour sauver sa tête

Noyer le joueur sous un flot de données universitaires n'a en effet aucun intérêt. Pour éviter ce phénomène, Ph. Coste et J. Boquet ont préféré traiter divers thèmes sous forme de paragraphes distincts. Ils abordent des points précis (la prise de la Bastille - la mort du roi...) mais aussi les grands mouvements qui ont marqué la période (la terreur - la contre-révolution - les guerres extérieures...). La vie quotidienne n'est pas laissée pour compte (la religion - la justice - les vêtements - la presse...) tandis que les personnages principaux

du temps sont présentés par des notions bibliographiques classées alphabétiquement. Enfin, pour se retrouver dans cet ensemble, une chronologie est donnée. Elle est correcte bien que la date du 26 Août 1789 (déclaration des droits de l'homme et du citoyen) ne soit pas mentionnée.

Le lecteur, grâce à cette vision globale, acquiert bel et bien les connaissances essentielles pour jouer et ne pas se sentir au bord de l'erreur historique à chaque geste. Le but visé est donc bien atteint. Cependant, c'est au prix de simplifications et de choix qui laissent certains éléments dans l'ombre. Pour donner un exemple, un paragraphe sur la vraie signification de l'abolition des privilèges et sur son application aurait été intéressant. De plus, quelques lignes sur la condition paysanne et la vie dans les campagnes n'auraient pas été de trop. Toutefois, il est certain que ce genre d'absences ne relève pas d'un oubli mais plutôt de la tentative d'effectuer un travail global de vulgarisation pédagogique. Aussi, dans la conception de cette intention, l'omission d'une bibliographie simplifiée est bien plus à déplorer. Elle aurait fourni un guide de lecture appréciable aux personnes intéressées grâce à la pratique du jeu.

Le jugement du tribunal

Je ne suis pas Fouquier-Tinville et ne fais pas profession d'accusateur public. Par conséquent, le couperet de la guillotine ne tombera pas. "Aux Armes, Citoyens !" est un jeu qui a l'avantage, malgré certains défauts, de rendre un contexte historique jouable et passionnant. Ce n'est pas moi qui oserais m'en plaindre ! Néanmoins, messieurs les créateurs, n'hésitez pas à prévoir pour votre ouvrage des additifs car il en a besoin. Des suppléments de règle et des scénarios naturellement, mais surtout des compléments qui reprennent des faits historiques, précisent des usages quotidiens ainsi que les mentalités de l'époque selon les protagonistes. Le tout doit être évidemment d'une qualité irréprochable. En attendant humblement ces nouveaux écrits, le républicain que je suis vous salue bien.

**Encyclopedia
Ludica**
dans le numéro 21 :
Banc d'essai "Athanor"
La terre des mille mondes

A la loupe :
un projet ambitieux,
la collection Universom.

ENCYCLOPEDIA LUDICA

Nous allons parler d'un jeu qui marche assez bien au pays des mangeurs de hamburgers, mais qui n'a pas connu un tel succès chez les mangeurs de grenouilles (le régime alimentaire peut-être ?...). Ghostbusters (car c'est bien de lui dont il s'agit) a pourtant été le précurseur de nombreux jeux ayant connu un vif succès en France (y compris Star Wars, qui a repris le système des codes-dés).

Ghostbusters, vous vous en seriez douté, est le jeu tiré du célèbre film, rebaptisé S.O.S. Fantômes en France. On aurait pu craindre, comme pour Star Wars, qu'un jeu fait sur commande fût de mauvaise qualité et réalisé avec des règles bâclées. Mais ni l'un ni l'autre n'ont déçu leur public (et celui de Star Wars a même été comblé), et ce, même si Ghostbusters n'est pas exempt de tout défaut.

Présentation

La créature se présente sous la forme d'une boîte noire d'environ 23 x 30 cm comportant le logo de Ghostbusters (le fantôme stoppé par le panneau d'interdiction) accompagné de la célèbre phrase "Who Ya Gonna Call ?" ("qui allez-vous appeler ?") ainsi que du titre "Ghostbusters, a Frightfully Cheerful Roleplaying Game" - "Ghostbusters, Un Jeu De Rôle Terriblement Amusant".

La boîte contient :

- 1 livret des joueurs de 24 pages (le Training Manual)
- 1 livret du maître de 64 pages (l'Operations Manual)
- 1 petit livret fourre-tout de 16 pages (les References Files)
- 5 dés à six faces
- 1 dé-fantôme (détaillé plus loin)
- 60 cartes à découper (représentant de l'équipement, des feuilles de personnages, des cartes de visites et une semi-publicité pour WEST END GAMES)
- 1 brochure sur les nouveautés de WEST END GAMES (le WEST END GAMES Catalog !).

La qualité générale du matériel est bonne, les règles sont illustrées copieusement dans le Training Manual (le livret des joueurs) et pauvrement dans l'Operations Manual (celui du maître). L'anglais employé est simple ; bien que certaines parties ou certains gags (subtils) nécessitent quand même un bon niveau, les phrases étant parfois un peu confuses (principalement l'endroit où est expliquée la différence entre Ghostbusters Inc et Ghostbusters International). Néanmoins, les règles à proprement parler étant relativement réduites (voir plus loin), vous ne devriez pas avoir de problème, d'autant plus qu'elles sont rappelées toutes les 5 minutes ! Il est également prévu un apprentissage par étapes (désormais courant dans presque tous les jeux).

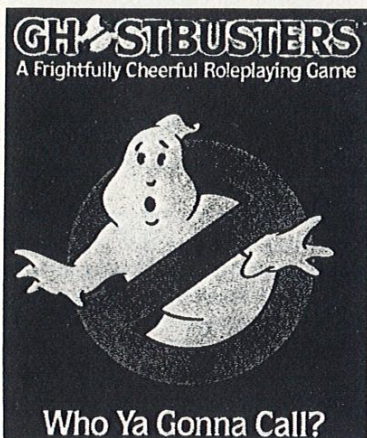
La création des personnages

La feuille de personnage de Ghostbusters mesure environ 11 x 8 cm, c'est dire si l'on est loin de celle de JRTM and Co, pullulant de caractéristiques. La feuille de personnage étant relativement réduite, la création du sus-dit personnage l'est tout autant. Si les joueurs ne veulent pas jouer les personnages du film, ils devront suivre la procédure suivante : il faut tout d'abord répartir douze points entre les quatre caractéristiques Brains (intelligence), Muscle (force), Moves (dex-

Plein de petits fantômes partout !

ou

Le succès d'un film peut-il garantir le succès d'un jeu ?

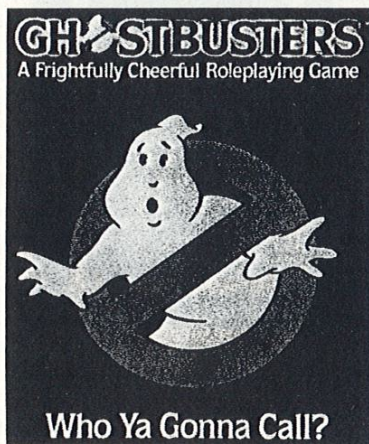


GHOSTBUSTER

CHRONIQUE D'UN JEU OUBLIE

GHOSTBUSTER

Yann Couderc



terité) et Cool (aplomb), avec un maximum de 5 points et un minimum de un pour chaque caractéristique. Chaque point représente les - maintenant - célèbres codes-dés. Pour ceux qui ne connaissent pas, qu'ils sachent que ce système original, plus tard repris pour STAR WARS (rpg bien sûr), consiste en un lancer d'un nombre de dés à six faces égal au nombre de points de la caractéristique appropriée.

Si ce résultat est supérieur ou égal à un seuil de difficulté, délivré plus ou moins subjectivement par le Maître (appelé le Ghostmaster), et allant généralement de 5 (très facile) à 30 (presque impossible), alors l'action entreprise est réussie. Intervient aussi à ce moment-là le dé-fantôme, mais nous y reviendrons plus tard. Un exemple ? Si vous désirez blaster un fantôme au proton pack (difficulté 10) et que vous avez 3 en Moves, il faudra faire 10 ou plus avec 3d6.

Cette petite parenthèse sur les codes-dés terminée, voyons la suite de la création des personnages : pour chacune des caractéristiques, le personnage aura un Talent, c'est à dire une spécialisation dans laquelle il excellera (concrétisée par un code-dé égal à la caractéristique correspondante plus 3 ; par exemple, si vous voulez être spécialisé en Raconter Bobards et que vous avez 2 en Cool, votre score sera de 5). Une liste de talents est donnée pour chaque caractéristique, mais on est libre d'en créer de nouveaux. Ceux que possèdent les personnages des scénarios ne manquent pas d'humour, jugez plutôt : Développer des stratégies de marketing qui prennent les avantages des nations pauvres du tiers-monde (Brains), Vendre d'horribles breuvages alcoolisés à d'inconscients consommateurs américains qui feraient mieux d'être au courant (Cool), Enrouler adroitement un levier autour de la tête d'un adversaire (Moves), Défoncer les portes ouvertes (Muscles).

Une fois cela réglé, le personnage dispose de 20 Brownie Points (voir plus loin), qui lui permettront de faire la réelle différence entre eux, Ghostbusters, et les autres, vulgaire populace. Ensuite, il faudra définir son Personal Goal, c'est-à-dire son but dans la vie. Il peut être normal (Sexe, Gloire, Argent...) mais aussi loufoque (Fornication sinistre, Se faire de l'argent grâce à son école de Connecticut de chasse aux vampires, Dérober l'ectosphère terrestre etc). Enfin, il ne reste plus qu'à remplir les formalités d'usage (se trouver un nom, éventuellement mettre une photo à l'emplacement prévu à cet effet, et remplir les lignes Residence, Phone et Telex).

Le système de jeu

Il repose sur très peu de règles : les codes-dés, le dé-fantôme et les brownie points.

Les codes-dés (voir plus haut pour le principe) : en cas de talents utilisés à l'encontre de quelqu'un qui "riposte" en employant le même ou un autre talent (par exemple pour le combat), chaque protagoniste lance un nombre de dés égal à sa compétence (ici en combat ou à défaut en Muscles) et le score le plus élevé l'emporte. Les conseils pour les seuils de difficulté ne manquent pas d'humour. Une série d'exemples (tirer au blaster, dormir bruyamment, conduire, manger, convaincre, soulever...) sont présentés pour chaque seuil. Par exemple, pour dormir bruyamment, cela va de : Dans son propre lit (succès automatique) jusqu'à pendant une éruption volcanique (impossible, difficulté 30 en Cool) en passant par Dans un hôtel pompeux (facile, 5), Au travail (normal, 10) et Dans un coin d'une rue de Manhattan (difficile, 20).

Le dé-fantôme : c'est le sixième dé à six faces inclus dans la boîte ; plus gros que les autres, il a comme particularité de comporter le logo des ghostbusters à la place du 6. Il doit se trouver dans tous les jets de dés, qu'ils soient faits par le maître ou les joueurs, à la place d'un dé normal (c'est-à-dire que s'il faut tirer 5d6, 4 seront normaux et un sera le dé-fantôme). Si le fantôme sort, cela signifie que quelque chose de particulièrement désagréable arrive aux joueurs. Mais un exemple directement issu des règles vous permettra de savourer cette géniale invention : mettons que vous tentiez de manger un téléphone :

- si vous égalez ou dépassez votre seuil de difficulté et ne tirez pas de fantôme, vous mangez finalement le téléphone et tout se passe bien.

- si vous faites moins que votre seuil de difficulté mais ne tirez pas de fantôme, vos dents ne sont pas assez dures pour manger le plastique, mais rien de particulier n'arrive.

- si vous égalez ou dépassez votre seuil de difficulté et tirez un fantôme, vous mangez le téléphone, mais dans votre hâte vous oubliez de le débrancher avant. Il sonne donc, vous envoyant une violente décharge électrique et quelques intéressants dégâts psychologiques.

- si vous faites moins que votre seuil de difficulté et tirez le fantôme, vous vous coincez le combiné téléphonique dans la bouche et devez aller à l'hôpital pour quelques difficultés, coûteuses et embarrassantes opérations chirurgicales...

Les brownie points : voilà pourquoi les ghostbusters sont différents des autres personnes, ils ont des brownie points ! Mais que sont-ils ? Si vous connaissez James Bond, sachez qu'ils sont l'équivalent des points d'héroïsme. Pour les autres, voici : lorsqu'un ghostbuster est en difficulté (par exemple lorsqu'il vient de passer à travers une fenêtre située au dernier étage d'un gratte-ciel), il peut sacrifier des brownie points (il en a 20 au départ) pour se tirer de cette situation embarrassante (dans cet exemple, le ghostbuster sera retenu par le store d'une boutique ou tombera dans une charrette remplie de foin (à New-York ?...)). Consacrer un brownie point peut aussi permettre d'ajouter un dé au moment de l'utilisation d'un talent. Des brownie points peuvent également être retirés par le maître si les ghostbusters jouent mal, soit purement et simplement ("tu m'agaces, -5 points"), soit plus subtilement ("le plafond te tombe sur la tête. Tu peux réduire le séjour à l'hôpital pour 5 points..."). Si un ghostbuster n'a plus de brownie point, il peut décider de sacrifier 1 point d'une caractéristique (Moves, Cool...) pour 20 BP, points qu'il pourra ré-acquérir pour... 30 BP ! Pour gagner des BP, plusieurs moyens : à la fin de l'aventure, ce sont l'équivalent des points d'expérience. De plus, si le ghostbuster a bien joué, accompli son but (goal), si le Ghostmaster s'est bien amusé, etc, ce capital peut augmenter.

Une partie

Du point de vue des scénarii, le bon vieux adage "plus c'est long, plus c'est bon" est vérifié. En effet, 3 aventures sont incluses dans l'Operation Manual. La première, très courte, est assez mauvaise, et les deux autres, d'une longueur moyenne sont médiocres et vides. Seuls les longs scénarii-suppléments sont vraiment bons.

Dans les References Files sont inclus cinq fac-similés bourrés d'humour permettant de donner plus de vérité à l'existence des ghostbusters (divers contrats quasi-officiels pour l'emploi des ghostbusters, un formulaire de dédommagement en cas de dégâts, un testament et une lettre d'accord avec les principes de l'Environmental Protection Agency).

Le Training et l'Operations Manual fournissent également de nombreux éléments destinés à aider le Ghostmaster dans sa dure tâche, celle d'imposer de (rares) limites au délire des joueurs. Le souffle génial de Paranoïa se fait bien sentir ! Cela va des classiques conseils sur la façon de bien maîtriser jusqu'à divers renseignements sur la Ghostologie et la Paranormologie, en passant par de l'équipement typique et des PNJ tout faits (et humoristiques à souhait). Pour ce dernier cas, certains d'entre eux

vont permettre de sortir le maître de situations inextricables (surtout les Croisés Koalas De Par Delà L'Espace Et Le Temps, qui apparaissent au bon vouloir du MJ et, sous prétexte de maintenir l'Equilibre de la Balance Cosmique, font ce que bon leur semble avec les ghostbusters).

Pour compenser la faiblesse des 3 scénarii proposés, l'Operations Manual prévoit 21 idées d'aventures (pas toutes excellentes), mais certaines ne devraient pas manquer d'être (bien) développées car elles sont tout bonnement géniales. Egalement prévu, un "Random Adventures Generation", qui permet, si le ghostmaster n'a plus que quelques minutes et des dés pour préparer une aventure, de générer aléatoirement un petit scénario. Ces mini-scénarii sont donc au nombre de 46 656 ! Bien entendu, ce faible nombre sera encore accru avec les "Routines", qui vont modifier certaines parties du scénario pour fournir... plus de cent milliards de combinaisons différentes ! Mais arrêtons-nous là dans la folie des chiffres insignifiants, car les différences sont infimes et les incompatibilités nombreuses.

Les scénarii-suppléments peuvent être difficilement joués dans leur intégralité en une seule séance. En effet, comme pour TOON, une trop longue exposition à un tel jeu nuit fortement à l'humour par l'apparition de gags nuls ou trop répétés.

Il est dit au début des règles qu'il n'est pas obligatoire d'avoir vu le film GHOSTBUSTER pour bien jouer. C'est à mon avis faux, car il faut connaître cet humour et cette ambiance pour pouvoir fidèlement la restituer et ainsi jouir d'un univers comique aussi bon que celui de Paranoïa.

Les extensions

Le premier supplément, GHOST TOASTIES, comprend 24 pages d'un scénario de bonne qualité, qui, comme toutes les autres aventures de West End Games, paraît volumineux, mais ne comporte en fait que peu d'événements et d'action. Pour l'histoire, sachez qu'il s'agit d'une "aventure de ghostbuster quotidienne, se servant de céréales hantées, de terribles assassins-toons, de cartes, de puzzle, d'un démon de premier ordre droit envers le bonté, et bien plus..." En sus du scénario est fourni l'écran du ghostmaster. Il comporte 3 volets, et c'est bien là que l'on peut se rendre compte qu'il n'y a pratiquement pas de règles dans Ghostbusters : l'écran est rempli (du côté joueurs comme du côté maître) par des dessins et points de règles les plus importants ; l'ensemble faisant vraiment office de remplissage. A la limite, l'écran seul suffirait à jouer à ghostbusters, les règles y étant toutes expliquées.

HOT RODS OF THE GODS, le second supplément-scénario, est deux fois plus long que le précédent (48 pages), et les possibilités de délire sont à leur comble. Jugez-en plutôt par le synopsis : de nombreux scientifiques prétendent mordicus qu'il existe vraiment d'"Anciens Dieux". Evidemment, ils ont raison, et il se trouve que la Terre est l'objet de leurs expérimentation... Devinez qui va devoir lutter contre ce nouveau fléau ?... De plus, ces dieux aux pouvoirs délirants sont sur Terre, sous l'apparence de délinquants juvéniles !

Cette mini-campagne (mais si, ça existe aussi pour Ghostbusters !) ne va pas se dérouler uniquement sur terre, pensez-vous, il y a des batailles aériennes dans l'air... Cette aventure est vraiment géniale (si ! si !) pour peu que les joueurs et le maître arrivent à se laisser emporter par les flots du délire.

SCARED STIFFS, le dernier (mais non le moindre) supplément-scénario paru à ce jour, ne comporte que 32 pages, mais n'en demeure pas moins très original. Il sera encore une fois question de destruction de la Terre (et même de l'univers) et d'autres futilités du genre, le tout saupoudré d'un humour particulièrement décapant. Il est quand même à noter que cette aventure, écrite par les auteurs de "Blues en jaune pour une boîte noire" (vous savez, le module génial pour Paranoïa), a gagné le prix H.G. Wells Award et le Game Designers' Guild Select Award as Best Roleplaying Adventure of the Year (pas mal non ?). Sans aller jusqu'au commentaire du magazine américain Dragon ("certainement la meilleure aventure jamais écrite"), il est exact que ce scénario est exceptionnel par sa qualité.

Conclusion

Après un banc d'essai aussi long, que peut-on conclure d'un tel jeu ? Eh bien que certains détails auraient mérité d'être revus (telle la publicité trop présente dans les produits, même pour Paranoïa dans le livret de règles). Les règles sont très humoristiques, ce qui est un bon point, mais sont vides. En effet, elles se limitent à très peu de choses (voir plus haut). Pour preuve l'écran du maître, fourni dans GHOST TOASTIES, désespérément comblé par des illustrations et des détails quasiment inutiles. En fin de compte, ce jeu comblera ceux qui rêvent d'incarner Peter Venkman et qui tombent en extase devant le système des codes-dés de STAR WARS. Il plaira aussi aux autres, s'ils préfèrent le "roleplaying" à la simulation poussée...

Fiche technique

Nom : Ghostbusters

Editeur : West End Games en collaboration avec Chaosium

Créateur : Sandy Petersen, Lynn Willis et Greg Stafford

Date de parution : 1986

Type de jeu : jeu de rôle humoristique

Complexité : très simple

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée d'une partie : 2 heures à plusieurs séances

Nombre d'extensions : 3

Prix : règles : \$ 16.95 (145 francs)

Extensions : \$ 7.95 (70 francs) chaque

◇◇◇

**ENCYCLOPEDIA
LUDICA**

*Avant
première*

Courant Avril,
le nouveau
livre du joueur
des règles avancées de
Donjons & Dragons®
sera disponible
dans votre magasin
habituel... en version
anglaise. Sa traduction
devrait suivre
dès l'automne.

Volume supplémentaire
dans une collection
déjà surchargée ou
véritable remise à neuf
du vétéran
des jeux de rôles ?
AD&D®
nouvelle mouture
nous a intrigués.
Le premier examen
auquel s'est livré notre
"testeur" devrait
répondre déjà à vos
premières questions !

Le Player's nouveau est arrivé dans nos foyers !

Vous l'attendiez, le voilà : je parle bien sûr de la nouvelle version du Player's handbook pour AD&D®. Je vois déjà les détracteurs dire "tiens le énième livre TSR" et bien je crie non ! En effet, si beaucoup d'éléments ont été conservés afin de garder la compatibilité avec l'ancien système, de nombreux changements interviennent. Passons-les en détail.

L'aspect général tout d'abord : le nombre de pages augmente pour passer à 256, sans modification notable de format. Les illustrations sont sans rapport avec les anciennes. Elles sont désormais en quadri, souvent pleine page, donnant à l'ensemble le côté fantastique qui manquait aux dessins "naïfs" de la première version.

Pour le contenu, de façon très générale, on retrouve la plupart des éléments de l'ancien Player's handbook, une partie très écrémée de l'Unearthed Arcana, ainsi que quelques idées venues tout droit de la série des Dragonlance. Le tout est enrichi de quelques idées venues de l'espace ou plutôt de joueurs peut-être déçus de la tournure qu'avait pris le jeu.

Dans l'esprit cela donne **un livre aux règles beaucoup plus cohérentes, présentées de façon beaucoup plus claires** (ce n'était pas difficile). De nombreuses invraisemblances ou incohérences ont disparu, des règles s'ajoutent, d'autres se simplifient ou disparaissent. Un effort louable est fait pour limiter les crises de mégalomanie. On sent, surtout sur ce dernier point, la prise en compte des critiques de joueurs. Parallèlement, de nombreux ajouts sont optionnels et laissés aux choix. Il y a là une volonté très nette de proposer et non d'imposer. En bref on est toujours aussi libre mais dans un cadre mieux défini et dans un esprit plus rôle qu'avant.

Passons maintenant à la revue de détail.

Le tirage des caractéristiques du personnage ne change pas ou presque si ce n'est que les méthodes proposées dans l'Arcana disparaissent (celles qui faisaient rire tout le monde) au profit de quelques autres plus mesurées (non non ! ne désespérez pas ! vous pouvez quand même avoir un ou deux 18 !). La beauté apparue dans l'Arcana retourne aux oubliettes, retour à la case départ. Petits changements mais grands effets, la charge se calcule main-

tenant en livres et non plus en PO, avec références aux records mondiaux pour établir les maximums. D'autres changements interviennent dans les possibilités liées aux caractéristiques mais limitées. Détail important que j'allais oublier : fini le sexisme, les hommes comme les femmes ont les mêmes limitations. Pour le choix des races, les demi-orcs disparaissent (que les nains se réjouissent !)... La race va conditionner la classe de personnage possible, le choix se situant à mi-chemin de l'ancien Player's handbook et de l'Arcana. Les limitations en niveau sont semble-t-il laissées au choix du maître de jeu à moins qu'elles ne soient données dans la nouvelle version du Dungeon master's guide. Puis vient le choix de la classe de votre personnage et là vous avez un léger choc. Finis les moines, les barbares et autres cavaliers, disparus les assassins, modifiées les autres classes. Vous voyez déjà certains de vos personnages préférés partir en fumée ? Ne vous désespérez pas ! Il y a encore de l'espoir...

Voyons de plus près. **Il y a 4 grands groupes de classes : les combattants** regroupant les guerriers, les rangers et les paladins ; **les sorciers** regroupant les magiciens et les sorciers spécialisés dont les illusionnistes ; **les prêtres** réunissant les clercs et les druides (ces derniers servant d'exemple comme serviteurs d'une religion précise) et **les malandrins** regroupant les voleurs et les bardes.

Si les guerriers ne sont pas ou peu modifiés, les rangers et paladins évoluent. Quelques exemples : les dés de vie du ranger s'alignent sur ceux des guerriers et certaines de ses capacités se transforment. Il acquiert la possibilité de se dissimuler dans les ombres ainsi que celle de se déplacer silencieusement. Son contact privilégié avec les animaux lui permet d'obtenir leur amitié et la liste de ses suivants se modifie pour devenir plus cohérente. Les points d'expérience du paladin s'alignent sur ceux des rangers et sa fameuse protection contre le mal qui posait tant de problèmes se transforme en une aura le protégeant mais de façon très limitée.

Pour le groupe des malandrins, les changements sont plus importants.

Concernant les voleurs, la plus grosse innovation vient de la façon dont ils vont acquérir et améliorer leurs compétences. Celles-ci ont une certaine valeur au départ, modifiée par la race, la

dextérité et l'armure portée. Dès le premier niveau, le joueur doit ajouter 60 points de pourcentage dans les compétences de son choix avec un maximum de 30 dans une. A chaque montée de niveau, 30 points seront de la même façon à répartir. Cela va permettre à chacun de différencier son personnage en le spécialisant. Le barde change radicalement.

C'est un voyageur que ses périples ont conduit à savoir tout faire sans vraiment avoir eu le temps d'apprendre un

métier à fond. Il combat donc comme un voleur mais en sachant utiliser toutes les armes ; il utilise des sortilèges comme un magicien mais avec des possibilités plus limitées, il possède certaines des compétences du voleur mais n'attaque pas de dos. A cela s'ajoutent ses compétences propres liées à la musique, à la poésie, aux légendes et au théâtre, qui lui permettent de s'attirer la sympathie des gens de rencontre, et d'avoir de nombreuses connaissances dans beaucoup de domaines. Sur un plan plus technique, il progresse de la même façon qu'un voleur. Ce personnage devient plus complet et a enfin une véritable personnalité.

Nous en arrivons finalement aux groupes des prêtres et des sorciers. Là, les modifications sont importantes et vont dans un sens qui devrait ravir les amateurs de jeux de rôle. Ces changements sont avant tout liés aux concept de magie et de religion qui évoluent considérablement.

Commençons par les sorciers. Le jeune initié va suivre son apprentissage dans une des huit grandes écoles de la magie, chacune d'elles étant spécialisée dans un type de magie différent (illusion, enchantement/ charme, conjuration/summoning, abjuration, nécromancie, invocation/ évocation, divination majeure, altération). Ces écoles s'opposent entre elles par groupe de trois. Il pourra choisir entre toucher à tout ou se spécialiser. Dans le premier cas, il devient un magicien gardant des possibilités comparables à l'ancienne classe définie dans le Player's handbook mais avec un choix plus varié de sorts. Dans le deuxième cas, il devient un spécialiste. Sa spécialisation lui apportera les avantages et les inconvénients suivants :

- ses chances de connaître les sorts de sa discipline s'accroissent mais elles diminuent pour les autres domaines de la magie.
- il mémorise un sort de sa discipline supplémentaire par niveau de sort et il est plus efficace en attaque comme en défense sur son domaine de prédilection.

- il n'a pas accès aux sorts des trois écoles dont la nature est opposée à la sienne, des limitations de races s'ajoutent et des minimum dans certaines caractéristiques sont requis. Les sorts anciennement de magicien et d'illusionniste du Player's handbook et de l'Arcana sont regroupés en un seul bloc, ce qui permet à un mage par exemple, d'avoir accès à tous. De nouveaux sortilèges sont ajoutés et les anciens sont mieux définis et plus limités pour certains dans leurs effets.

Finissons par la religion. Seize sphères d'influence sont définies, chacune correspondant à un certain type de sort. Vous pouvez conserver l'ancien système ou, en vous investissant un peu plus, détailler le panthéon de votre monde. Chaque dieu aura alors des sphères d'influence privilégiées donnant ainsi à ses

peut regretter que certains types d'armure données dans l'Arcana n'aient pas disparu. Pour le côté gestion du jeu, l'ajustement des armes sur la classe d'armure est simplifiée ainsi que la table de résultat des attaques. De même, des règles d'encombrement précises sont données, finis les 30 tonnes à l'allure de

Ferrari. La détermination de la surprise d'un groupe change et passe par un jet de dé 10 avec quelques modifications à la clé. Bien d'autres changements plus discrets sont

apportés, toujours dans une optique de cohérence, et il serait fastidieux et illusoire de vouloir tous les donner.

La dernière grande partie du livre est consacrée à la description des sorts avec le même souci de clarification et de pondération. Sachez donc que désormais, vous les adeptes du fireball et du magic missile venez d'être limité dans votre transformation en char d'assaut.

**"De profonds votre assassin demi-orc sixième niveau !
consolez vous, il vous reste toujours la possibilité d'en faire un
barde new style, sous-classe de voleur aux compétences variées !"**

prêtres un accès majeur ou mineur aux sorts s'y rattachant. Un accès mineur permet de connaître les incantations jusqu'au troisième niveau par exemple. De plus, suivant la déité, des capacités spéciales pourront être données comme celle de faire fuir les morts-vivants.

La meilleure illustration de ce schéma est le druide qui a un accès majeur aux sphères animales, végétales, élémentales, climatiques, générales et médicales ainsi qu'un accès mineur à la sphère divinatoire. Ses pouvoirs particuliers se rapprochent pour le reste de l'ancien système.

Voilà pour les différents groupes de personnages, quelques-uns des principaux changements apportés. Pour ceux qui ont joué les personnages de Raistlin et Goldmoon, cela ne sera pas sans leur rappeler quelque chose (saga des Dragonlance).

De la même veine proviennent les compétences dans un domaine autre que les armes. Suivant la classe de personnage et son niveau, vous pour-

rez choisir vos qualifications dans un domaine qui vous est familier, en tant que joueur, ou bien choisir, soit dans une liste de talents secondaires assez générale, soit dans une deuxième liste de compétences plus détaillées.

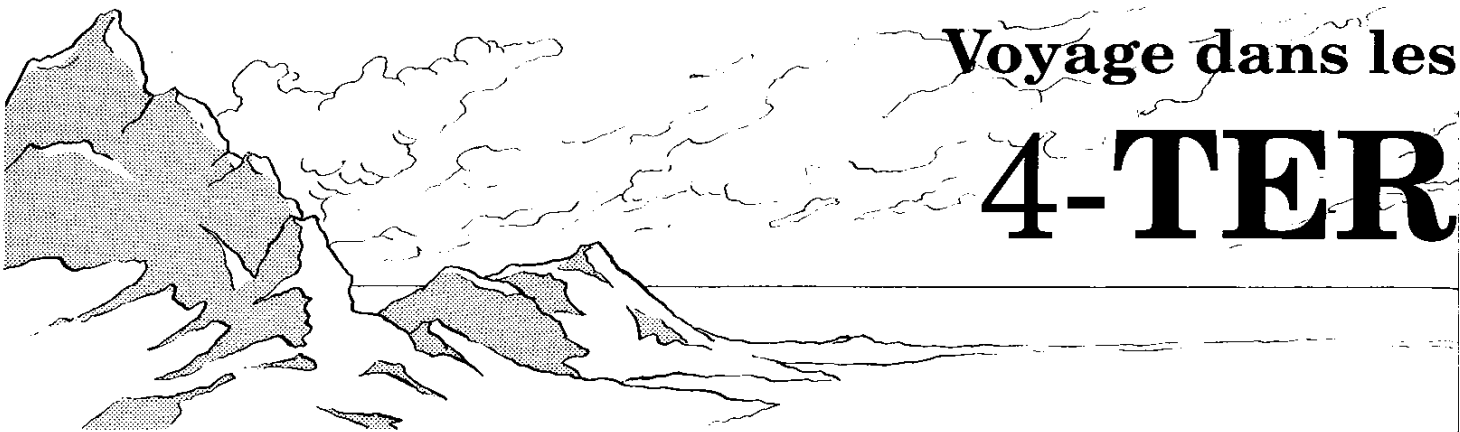
De l'Arcana, on retrouve la spécialisation dans le maniement d'une arme avec quelques modifications mineures (hélas).

Il ne reste plus qu'à équiper votre héros en route vers de nouvelles aventures. Pour cela, une liste détaillée des équipements est donnée avec une description des armes et armures. Elle est plus complète, plus précise et prend mieux en compte les besoins des joueurs. On



En conclusion

Si bien sûr tout n'est pas à ma convenance (mais je suis exigeant), ce nouveau Player's handbook est sans conteste un pas en avant vers un jeu plus complet, plus cohérent. Le nombre de règles optionnelles ainsi que les diverses recommandations faites sont d'ailleurs là pour rappeler qu'un jeu de rôle est avant tout ce qu'en font les joueurs, alors à vous de jouer.



Voyage dans les 4-TER

Après "Les Terres du Milieu" de J.R.R. Tolkien, **Christophe TRIAU** nous propose de découvrir un autre "classique" des univers imaginaires : "Terremer", monde développé par **Ursula K. LE GUIN**, auteur dont nous avons déjà parlé à multiples reprises dans les colonnes de cette revue. Chose étonnante, Terremer possède la particularité de n'avoir servi de base à aucun système de jeu spécifique à l'heure actuelle, même si son influence est indéniable dans de nombreux cas. L'ambiance extrêmement forte qui se dégage du cycle de "Ged l'Épervier" ne devrait pourtant laisser indifférent aucun Maître de jeu, amateur de décors médiévaux pittoresques.

Propos recueillis dans une auberge quelque part sur Terremer lors d'une conversation bien arrosée avec le capitaine - fort sympathique - d'un petit navire marchand.

Bonsoir, mes amis. Je m'appelle Hosce ; bien sûr, ce n'est pas mon vrai nom, ce n'est que mon nom d'usage, mais je ne vous révélerai pas le vrai, car en de mauvaises mains, il pourrait servir à me soumettre : c'est sur lui que tout mon être repose... Je ne dis pas cela pour vous, bien sûr... qui sait, un jour, si nous nous lions d'amitié de manière à ce que j'aie totalement confiance en vous... Mais là n'est pas la question...

Je suis originaire de l'île de Gont, comme le grand mage Epervier, qui est sûrement le plus grand sorcier que l'on n'ait jamais vu depuis longtemps sur Terremer. Comme lui, j'ai beaucoup voyagé... dans une moindre mesure, il est vrai... Et j'ai beaucoup écouté tout ce qui concernait l'archipel de Terremer, car comme lui je suis avide d'apprendre... mais la comparaison s'arrête là... Il faut dire qu'Epervier... Mais là n'est pas la question...

Aubergiste, reverse-moi une autre chope ! Il ne faut pas que j'aie la gorge

sèche pour présenter Terremer - ou tout du moins une partie, car cela me prendrait tout le restant de ma vie ! - à nos amis. Il faut dire qu'ils ne connaissent encore presque rien de l'Archipel ; ils ne savent pas combien il est merveilleux.

Alors écoutez bien...

Avant tout, il faut que je vous dise - vous l'avez sans doute remarqué - que Terremer est un archipel. Notre monde n'est pas constitué d'un ou de plusieurs continents ; non, tout Terremer vit au rythme de la mer. Son nom indique d'ailleurs que c'est le résultat parfait d'une alliance, d'une union entre la terre et la mer. Terremer n'est qu'un vaste et merveilleux ensemble d'îles, qui ont toutes leurs particularités. S'il est vrai qu'une bonne partie de la population (exclusivement humaine, soit dit en passant) de l'Archipel ne quitte pas son île de sa vie, restant même souvent dans son seul village, dès qu'on peut faire un voyage tant soit peu important (ou étendre son commerce...), il faut monter dans un bateau et s'engager sur la mer. Quant à la pêche, c'est également un élément indispensable de la vie d'un bon nombre d'archipéliens (n'en déduisez pas pour autant que l'agriculture n'est pas développée. Il y a également de grands navires, le mien par exemple, qui commercent à travers tout

l'archipel). Ce qui fait une bonne partie du charme et de l'originalité de Terremer, c'est cette omniprésence de la mer qui rythme, tantôt calme ou tantôt en furie, la vie du monde et de ses habitants.

Déjà un bon point d'exposé... vous avez qu'à voir, Epervier, le nombre de miles qu'il a parcourus à travers toutes les mers de l'Archipel ! Mais là n'est pas la question... Allez, encore un verre et c'est rparti.

Certains disent que l'île-perle de l'Archipel est Havnor, avec ses tours blanches, sa grande cité royale... Il est vrai que c'est de loin la plus grande des îles de l'Archipel (peut-être est-elle dépassée par les Terres d'Hogen, tout au nord, mais ce sont des contrées lointaines et personne ne les connaît vraiment). Mais j'avoue préférer le charme de ma chère île de Gont : elle est calme, paisible, habitée principalement par des villageois ruraux, fiers de leur terre et de leurs bêtes, mais possède également quelques villes, dont la plus grande est Re-Albi. L'île est surtout réputée à l'extérieur pour les magiciens qui en sont originaires. On peut citer Epervier, encore lui, ou Ogion, son maître. Mais elle est hélas menacée de temps en temps par les barbares des Pays Kargades (Karego-At, Athuan...). Peu de personnes connaissent ces périlleuses régions... Epervier, par exemple... Il paraît qu'on y adore des dieux Innommables... Je n'ose pas y penser...

Le Lointain Est m'est quasiment inconnu, mais il semble beaucoup plus accueillant et sympathique. C'est dans une de ces îles que vit un grand ami d'Epervier, le sorcier Vesce, à Iffish. Je connais également très peu les Marches du Sud, si ce n'est l'île de Lorbanerie, célèbre pour ses merveilleuses soieries teintées. Le commerce, que voulez-vous, cela fait voir du pays, mais pas les lointaines îles qui ne produisent rien... il faut bien vivre !

Mondes imaginaires...

REMER



Je ne connais les Marches de l'Ouest que par les récits, souvent tirés d'ailleurs d'autres récits, de certains collègues. Il paraît que dans la Mer Ouverte existe un peuple qui vit tout le temps et uniquement sur des radeaux, sans île d'attache, tout le temps en mer. Mais il existe surtout beaucoup de légendes sur la Passe des Dragons : il paraît que vivraient là-bas plusieurs de ces bêtes mythiques, féroces et très puissantes ; et on dit même que Sélidor, la dernière île à l'Ouest, serait la "résidence" d'un gigantesque dragon parent du terrible Orm, celui qui tua le héros Erreth-Akbe (et fut tué par lui). Ne comptez pas sur moi pour aller dans ces régions rencontrer ces terribles bêtes !... Brrr ! Mais le grand Epervier, lui, à ce qu'on raconte, a rencontré un dragon à Pendor et a réussi à l'empêcher de venir jamais ravager l'Archipel ! Il faut dire qu'Epervier... Mais là n'est pas la question...

Mais la partie la plus intéressante de l'Archipel, et la plus vivante, est le centre : la grande île d'Havnor, bien sûr (un autre verre, aubergiste, s'il vous plaît...), l'île d'O, mais également la contrée d'Osskil, pays froid, battu par les vents et inhospitalier, ou l'Enlade, plus accueillante... Dans le centre de l'Archipel, il existe peut-être un millier d'îles habitées, en particulier autour de la Mer du Centre, qui est pour cela très fréquentée par les navires de commerce. Mais la plus intéressante et la plus surprenante est sans doute l'île de Roke ; il faut dire qu'elle est très particulière...

C'est en effet à Roke que se trouve la grande école de Magie de l'Archipel, dont l'Archimage est d'ailleurs actuellement le grand Epervier, dont je vous ai déjà un peu parlé, je crois... Bien sûr - vous avez l'air surpris - la magie existe dans Terremer. Beaucoup de villages ont leur sorcière qui pratique quelque peu cet art, mais sans en connaître la profondeur. Car la vraie magie est bien

plus importante et plus délicate. N'étant pas mage moi-même, je ne pourrai pas vous en parler précisément, mais j'ai tout de même été un peu en contact avec la magie : c'est tellement pratique d'avoir un mage à bord de son bateau pour faire souffler un "vent de mage" dans la voile et ainsi arriver à temps ! La magie repose sur la connaissance des noms de ce qui existe (et de tout ce qui existe) dans le Vrai Langage, l'Ancien Langage (celui dans lequel Segoy dit le premier mot pour créer le monde). Bien sûr, les sorciers débutants ne commencent que par des sorts d'illusion, qui créent des apparences mais ne modifient pas la structure du monde. Mais dès qu'il entend changer la véritable essence, la véritable nature de quelque chose (par exemple, changer vraiment une pierre en diamant), le mage doit faire attention au moindre de ses actes, car il risque par cela de modifier et de mettre en danger l'équilibre fondamental dans lequel se trouve le monde, et qui est fragile. En apaisant une tempête au Sud, peut-être en créera-t-il une à l'Est qui fera sombrer un navire... C'est pour cela que la magie n'est pas un jeu, et que le mage doit l'utiliser avec précaution et sagesse...

Tiens, à propos de sagesse, il serait peut-être sage d'aller se coucher... Je n'ai pas vu le temps passer avec vous. L'aubergiste a l'air de vouloir fermer, et nous sommes les seuls dans la salle...

J'espère que vous commencez à percevoir l'ambiance propre à Terremer... avec l'expérience, cela viendra vite... Mais il est vrai qu'elle est très particulière et n'est pas facilement saisissable. Elle repose en partie sur cette mer omniprésente, mais aussi beaucoup sur cette magie profonde, à la fois rare et répandue, ou bien également sur les vieilles légendes comme les gestes d'Erreth-Akbe et El Faranne, sur l'émotion poétique, ou sur la présence des dragons, qui connaissent très bien l'Ancien Langage et sont

comme des témoins du passé du fait de leur longévité... En fait peut-être peut-on penser que cette ambiance très particulière et fantastique est due au fait que Terremer est à la fois un monde complet et plein de mystère, de points obscurs, et c'est peut-être cette ambiguïté qui fait son charme.

Mais ne comptez pas sur moi pour vous parler de ce qu'il y a au-delà des mers connues de l'Archipel, au-delà des Lointains... et encore moins pour vous parler de ce qu'il y a Derrière, au-delà de... la Mort...

Enfin... au lit ! Bonne nuit...

Demain... Mais là n'est pas la question...

Revenons sur terre :

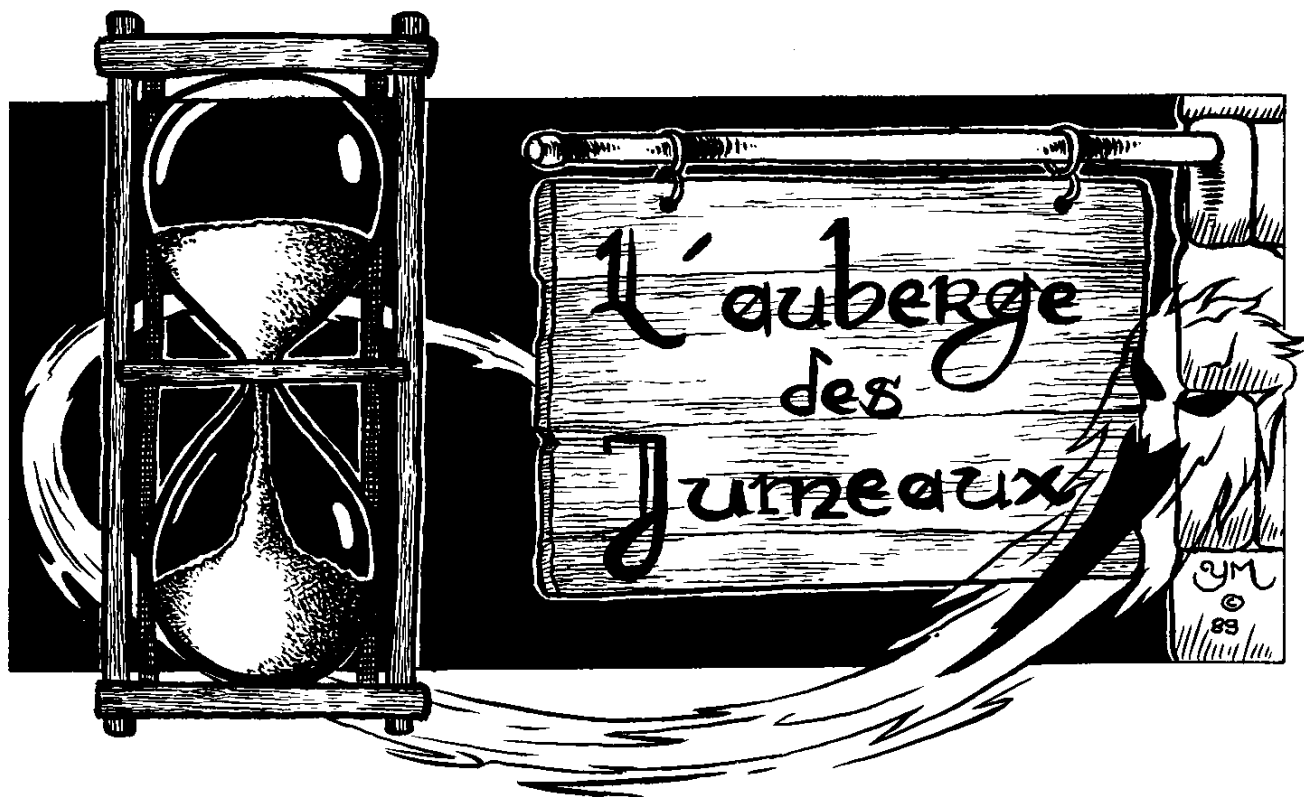
Terremer est une série d'Ursula Le Guin, composée de trois volumes géniaux, fascinants, envoûtants...

- 1 *Le sorcier de Terremer*
- 2 *Les tombeaux d'Atuan*
- 3 *L'ultime rivage*

Tous les trois sont publiés chez Presses-Pocket numéros 5201, 5202, 5203 (N.C.L.C. : oui parce que chez Opta, ils sont devenus introuvables).

Chacun peut avoir sa propre vision de Terremer, de sa "philosophie", de son atmosphère... A lire et relire, c'est une rencontre à ne pas rater. C'est BEAU.

Christophe TRIAU



Scénario "Règles Avancées de Donjons & Dragons"®

Sylvain Jaskowiak

Note préliminaire : ce scénario, prévu pour les Règles avancées de Donjons et Dragons peut être facilement adapté à différents systèmes de jeu médiévaux, et peut être proposé à des joueurs de niveaux très différents.

Cela fait maintenant une journée entière que vos aventuriers sont entrés dans cette immense forêt, qu'ils ont décidé de traverser afin de raccourcir leur voyage.

En fait de raccourci, c'est un chemin long et sinueux, semé d'embûches, qu'ils ont dû parcourir toute cette journée, sans jamais rencontrer autre chose que des animaux plus ou moins farouches.

Alors que la nuit part à la conquête de la forêt, répandant telle une tache d'encre une obscurité totale sur les arbres et les buissons, et que les paupières lourdes des voyageurs les invitent à trouver rapidement un lieu de bivouac, quel n'est pas leur étonnement lorsque soudain ils entendent droit devant eux les bruits de ce qui semble être une fête : musique, rires et chants viennent chatouiller leurs oreilles ; et se précisent, alors que, s'approchant, ils voient le chemin aboutir dans une grande clairière. Un large ruisseau la traverse, enjambé par un petit pont de bois menant à une façade illuminée, toute de lierre vêtue.

Sous un cortège d'étoiles se dresse une auberge accueillante, qui tombe à pic à cette heure

où la forêt devient dangereuse, dans cette contrée où l'on croise toutes sortes de créatures inhabituelles et pas toujours inoffensives. On peut parfaitement reconnaître ce son cristallin et éclatant que seules produisent les cordes de ces instruments merveilleux dont les elfes détiennent les secrets.

De plus, les accents et les mots qui s'échappent de ce joyeux tintamarre dont vibre l'auberge ne laissent aucun doute. Ce sont des elfes qui font la fête. D'ailleurs, en se rapprochant des fenêtres, on distingue de mieux en mieux ces silhouettes agiles et ces têtes aux oreilles pointues qui caractérisent la race la plus joyeuse et la plus amoureuse de la vie qui soit. Au-dessus de la porte d'entrée, émergeant du lierre, une magnifique enseigne peinte en vert porte l'inscription, écrite en lettres d'or : "Auberge des jumeaux".

Si l'on finit par regarder au travers des vitres embuées, on se rendra compte que ce sont bien des elfes qui sont là. Il n'y a que des elfes, dans cette grande salle où tout le monde rit, chante ou danse... Si l'on fait bien attention, on s'apercevra de la présence parmi les elfes de deux humains, qui se ressemblent en tous points, et qui semblent être les tenanciers de l'auberge. L'un, derrière le bar, recouvert d'une longue cape noire, assiste impassible aux festivités. L'autre, plus gai, d'une taille impressionnante, remplit les verres et porte les chopes d'un bout à l'autre de la pièce.

Les aventuriers, fatigués, voudraient certainement entrer dans l'auberge pour se restaurer et retenir une chambre. C'est alors que, poussant la porte, ils se retrouvent face à une salle vide poussiéreuse, où les araignées ont établi un royaume. Sans aucun doute, c'est bien la salle contemplée par les personnages quelques instants auparavant ; mais dans quel état !

N.B. : à partir de ce moment, si les aventuriers veulent quitter la clairière, ils trouveront à une cinquantaine de mètres après l'orée un brouillard à couper au couteau (ou à l'épée !). S'ils s'y enfoncent, ils marcheront parmi des heures à l'aveuglette, et finiront toujours par se retrouver dans la clairière qu'ils essaient de quitter...

La "petite histoire"

Tout commence il y a une cinquantaine d'années quand les deux frères Crèveterre se retrouvent dans une taverne après une longue séparation, commencée à la mort de leurs parents, alors qu'ils sortaient juste de l'enfance.

Ceux qui ont assisté à ces retrouvailles ont été les témoins d'une scène pour le moins singulière. Car les frères Crèveterre, jumeaux de leur état, se ressemblaient en tous points, à un détail près : l'un, Horond, était un nabot mal formé, de la taille d'un nain.



Il ne dépassait pas le mètre, et ne supportait pas que l'on se moque ou simplement que l'on en parle. L'autre, Morond, était un géant, qui dépassait de peu les deux mètres. On eût dit que ce dernier avait volé à son frère ce qu'il avait en trop de hauteur.

A leurs retrouvailles, les deux jumeaux se remémorèrent leurs parents aubergistes, morts dans le pillage de leur auberge par des brigands. Ils décidèrent assez rapidement de construire leur propre auberge dans la clairière d'une forêt où passaient de nombreux voyageurs. Ils réunirent leurs économies, et "l'auberge des jumeaux" vit bientôt le jour. Les affaires marchaient bien, car les gens qui traversaient la forêt étaient heureux de trouver là un lieu où se restaurer, et surtout un établissement où faire la fête.

Horond cachait son infirmité sous une longue cape noire dissimulant les échasses de bois sur lesquelles il se tenait. Mais s'il venait à quiconque la malencontreuse idée de se moquer de lui, il se sentait terriblement blessé et défiait alors le malheureux qui avait eu l'audace d'aborder le sujet. Et Horond, malgré son handicap, savait se battre. Les moqueurs ne s'y risquaient qu'une fois.

Ce sens de l'honneur démesuré était le seul défaut de Horond. Son honnêteté et sa loyauté étaient sans pareil. Ce qui n'était pas le cas de son frère géant...

Morond, quand à lui, avait un appétit de gain énorme. Cette vie d'aubergiste commençait à lui peser, et les recettes, pourtant importantes, ne le satisfaisaient plus, lui qui avait été l'apprenti des plus grands voleurs.

Tout le monde, même Horond, ignorait que ce géant à la mine pataude était non seulement un fin voleur, mais aussi un bon magicien, qui avait étudié certains sortilèges peu communs. L'un de ces sorts était le PROPRIOUBLI. Ce sort a pour effet d'effacer de la mémoire de la victime le souvenir des objets que désigne le lanceur. Il suppose le sommeil de la victime, et peut être bien utile pour ceux qui veulent s'enrichir sans trop de peine.

Morond lançait ce sort sur les voyageurs les plus riches qui passaient la nuit à l'auberge. Personne ne s'apercevait de rien, et les affaires du géant marchaient bien, jusqu'à ce qu'un soir...

Ce soir-là arriva à l'auberge un prêtre, qui prêchait la bonté et le désintéressement, et qui amenait avec lui un coffre dont le poids en disait long sur la nature de la marchandise qu'il pouvait contenir.

La nuit même, Morond décida d'en faire une victime. Il entra alors dans la chambre du clerc, et ne put résister à l'envie d'ouvrir le coffre dès l'instant où il pénétra l'obscurité de la pièce. Ce qu'il vit à l'intérieur l'enchantait : une gemme énorme, représentant un œil fermé, qui brillait d'un éclat lumineux. Il prit la gemme dans ses mains et la contempla, émerveillé. Puis il fut glacé d'effroi. L'œil venait de s'ouvrir, et il le regardait ! Il lâcha aussitôt la gemme, qui en tombant sur le sol se brisa en mille morceaux, ce qui ne manqua pas de réveiller le prêtre.

"Malheureux ! s'écria celui-ci. Tu as détruit l'œil du créateur, le regard du bien universel ! Ton âme est maudite pour l'éternité, ainsi que

tout ce que tu possèdes ! Malheur à..." Le clerc ne termina pas sa phrase, assommé. Morond s'appropriait à lui lancer le sortilège, quand Horond entra dans la pièce. Ce dernier n'eut pas le temps de comprendre. Il s'effondra, la dague de son propre frère plantée en plein cœur.

"Une chance qu'il n'y ait pas d'autres clients", songea Morond. Ce fut sa dernière pensée. Car soudain, il entendit une voix au fond de lui-même, une voix que l'esprit humain ne pouvait supporter. En un clin d'œil sa chair se liquéfia, et le squelette du géant tomba en morceaux sur le sol de la pièce.

Lorsque le prêtre se réveilla, il sut que ce lieu, ainsi que les âmes de ceux qui y avaient vécu, étaient maudits. Il décida alors de lancer un exorcisme, afin d'enfermer l'âme damnée de Morond dans l'auberge. Cet exorcisme nécessitait deux matières : du sable et de la pierre, derrière lesquelles l'esprit devait être enfermé. Le seul objet qu'il put trouver était un sablier, à l'intérieur duquel il enferma l'esprit du profanateur. Puis il plaça ce sablier dans un recoin de la cave de l'auberge, qu'il prit soin de fermer d'un mur de brique, cimenté de ses propres mains.

Quant à l'esprit de Horond, il fut condamné par le jumelage de son frère à errer dans l'auberge, libre de faire craquer les meubles, les escaliers, les portes... Horond sait que le seul moyen de trouver le repos est de faire en sorte qu'un mortel prenne sa place en le tuant. Mais il ne peut agir qu'indirectement, en faisant craquer des escaliers, en déplaçant des meubles... et le prêtre considéra que cela ne représentait pas un danger important pour un éventuel visiteur.





Le prêtre, satisfait de son travail, s'éloigna de l'auberge, persuadé d'avoir fait pour le mieux. Il déclara la clairière maudite et se mit à l'éviter. Puis on l'oublia.

Mais le prêtre se trompait lorsqu'il était sûr de son exorcisme. Car l'arrivée d'aventuriers une cinquantaine d'années plus tard devait en démontrer toute la faiblesse...

Descriptions

Rez-de chaussée

- Tous les murs sont en pierre et le sol est dallé.

I Salle commune

Dans un grincement sinistre, la porte d'entrée libère une couche de poussière qui tombe sur le nouvel arrivant. La pièce est déserte, obscure tant les fenêtres sont noircies par les toiles d'araignées. Il y règne une forte odeur de moisissure, qui vient se mélanger à cette poussière qui se soulève du sol ou des meubles à chaque instant, à chaque déplacement d'air. Parmi un assez grand nombre de tables, de chaises et de bacs recouverts de moisissures s'élèvent du sol au plafond huit piliers carrés, noircis par le temps, où sont fixés des portes torches métalliques, dont les torches sont éteintes et humides.

Les meubles sont pourris et moisissés. Si l'on s'assied dessus, ou si on les malmène un peu, ils ne tiendront pas.

Le seul meuble qui semble avoir résisté aux vers est un bar assez costaud, côté Nord, derrière lequel agonise une vieille armoire perdue sous les toiles. Ses portes, si on tente de les ouvrir, restent dans les mains, se détachent de leur poignée, et vont s'abîmer sur le sol, entraînant avec elles quelques verres dans un fracas de vaisselle brisée ; une grande nuage de poussière s'élève alors. De part et d'autre de l'armoire, ainsi que sous le bar, on trouve une douzaine de tonneaux, munis de robinets. Si on ouvre les robinets, on obtiendra les résultats suivants : 1, 2, 10, 11 et 12 : vide. 3 et 4 : bière brune frelatée (infecte). 5, 6, 8 et 9 : vinaigre. 7 : eau croupie. 8 : restes de lait tourné.

La porte qui se trouve derrière le bar est fermée à clef, mais une force même légère suffira à briser son bois moisie.

La machine à sous qui se trouve contre le mur Est de la pièce est hors d'usage. La manivelle qui s'offre aux curieux est bloquée, et la forcer fera éclater la mécanique, projetant en tous sens lames et ressorts métalliques. Toute personne se trouvant à proximité subira quelques petites blessures sans gravité (sauf si un œil est touché).

La caisse contient quelques pièces de monnaie.

II Ce couloir qui mène à l'étage est large et sinistre. Ici, les toiles d'araignées sont plus grandes, et on peut remarquer quelques beaux spécimens hissés au plafond ou dans les coins. Ceux-ci s'enfuient quand on les dérange. L'escalier qui mène à l'étage est verrouillé et fragile (donc susceptible d'être la cause de quelque "accident"....).

III Ce couloir est obscur et malsain. Il mène dans les quartiers privés de l'auberge.

IV La cave. Près de l'escalier se trouve un garde-manger vide. Contre le mur Nord se trouvent 5 tonneaux contenant de la bière frelatée.

Contre le mur Ouest : des petits tonneaux entassés. Ils cachent le mur de briques qui ferme la prison de l'esprit, et son sablier.

V La cuisine. Quelques tables, un foyer et une foule d'ustensiles (chaudrons, brocs, louches, couteaux...) le tout vieilli par le temps et inutilisable de façon efficace.

VI Pièce secrète. C'est la salle (une grange retapée) où Morond entreposait le fruit de ses vols. Elle contient de nombreuses pièces sonnantes et trébuchantes, des bijoux, des pierres précieuses et quelques objets peu usuels (au Meneur de Jeu de décider).

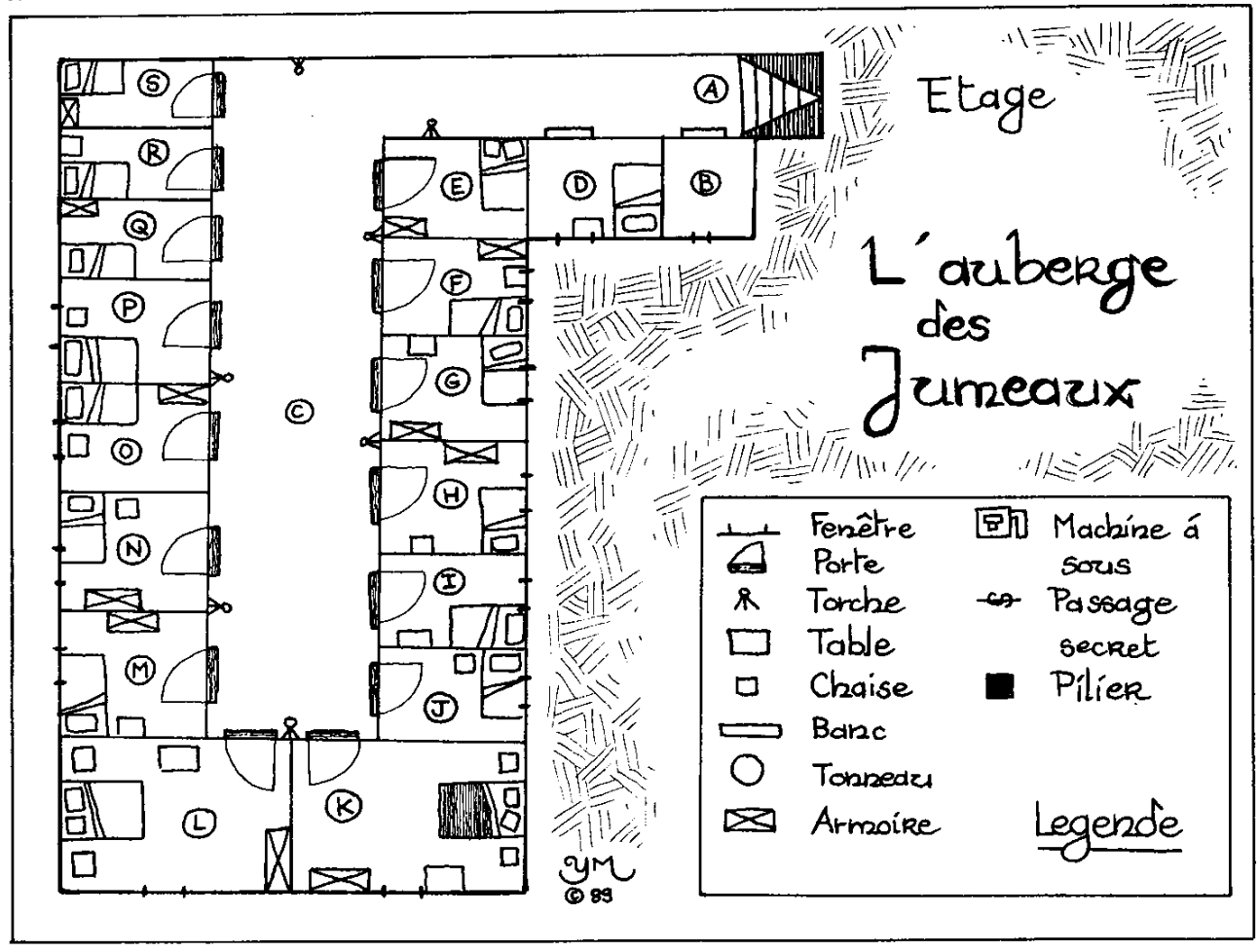
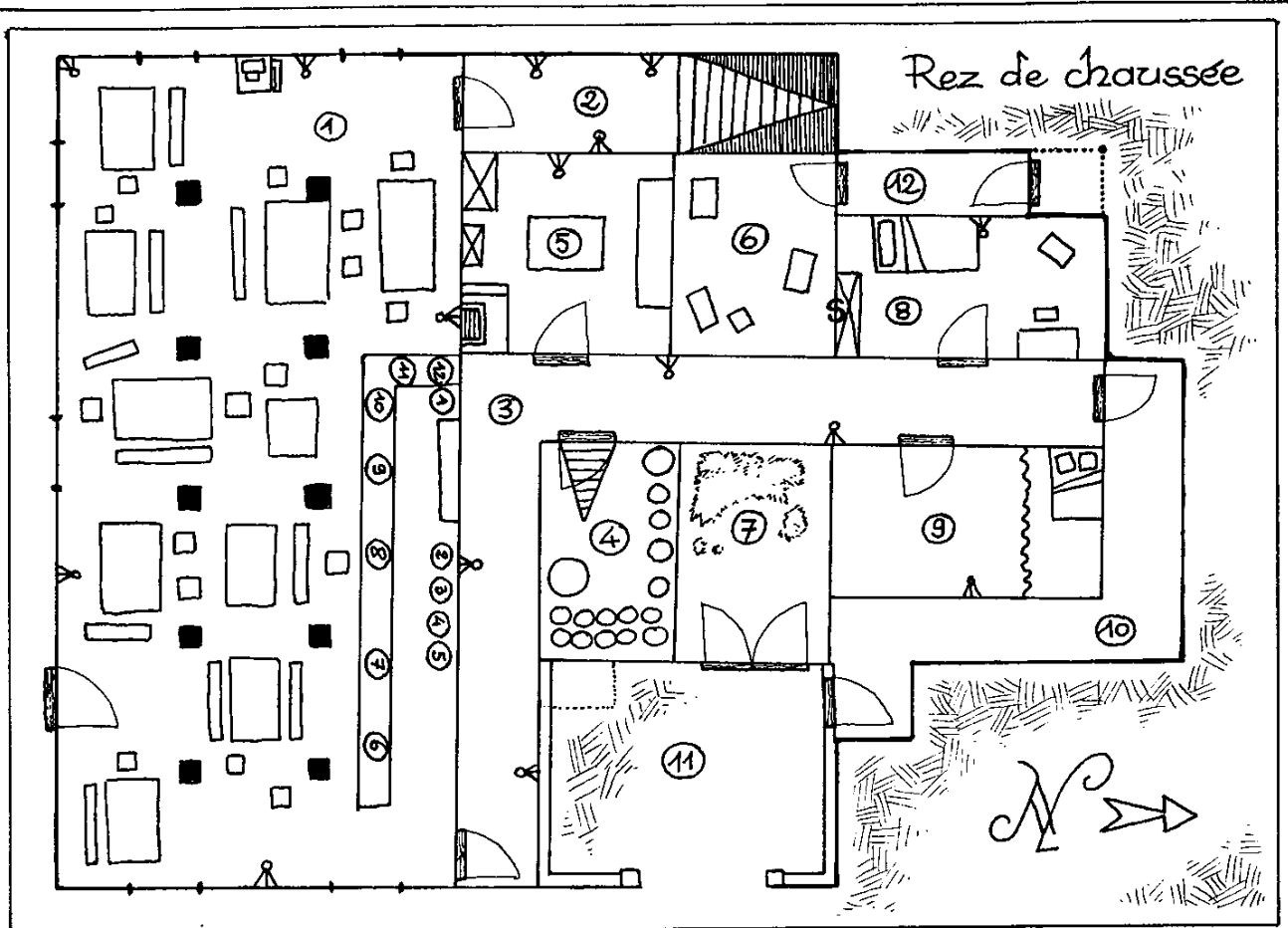
VII Etable. Cela fait bien longtemps que personne, cheval ou autre, n'est plus entré dans cette pièce où court le long des murs une chaîne d'attache. De gros tas de paille et de grosses fourmilières recouvrent le sol.

VIII Chambre de Morond. Un lit immense contre le mur Ouest. Au Nord, une table nue et un coffre vide, retourné. Près de la porte, contre le mur Est : une chaise et un secrétaire sans tiroir, sur lequel on trouvera un encier, une plume, un livret fermé (sans titre) et un flacon bien fermé contenant un liquide ocre jaune portant une étiquette "Danger de mort - poison".

Le livret est enduit de ce poison redoutable qui tue par le toucher en quelques minutes. Il raconte la construction de l'auberge. On y emploie souvent l'expression "moi et mon frère". La deuxième partie du livret est un livre de sorts : sommeil - projectile magique - lumière (ou 3 sorts de niveau équivalent) et proprioubli (voir plus loin).

Au Sud, une armoire sans fond contenant des vêtements de grande taille cache un passage vers la pièce V.

Si on passe sans prendre garde, on risque fort de se prendre sur la tête une nasse qui est tendue par une corde qui se coupera si quelqu'un trébuche sur une autre corde tendue en travers de la base du passage, à hauteur des chevilles. Ce système peut être désamorcé à partir de la pièce VI.



IX Chambre de Horond

La pièce semble nue, à part deux miroirs ronds (un contre le mur Est, l'autre contre le mur Ouest).

Un rideau cache la partie Nord de la pièce, où se trouve un lit minuscule (1 x 1 mètre) ; on trouve encore une paire d'échasses, une cape noire et une armoire contenant des vêtements de petite taille.

X Couloir semblable au couloir III. Les deux parties sont fermées à clef mais les portes sont fragiles.

XI La cour. Le long des murs court une chaîne solide. Cette cour est envahie par une végétation très haute. Dans un coin, on pourra trouver si on cherche bien une tombe minuscule (celle de Horond). Sur cette tombe est planté un bâton de bois. Dans l'herbe, on trouvera des mangeoires et des abreuvoirs, vides et troués.

XII L'entrée de ce couloir est cachée derrière un empilement de rondins et de bûches mangé à moitié par les termites. Il est envahi par les toiles d'araignées et mène à un entrepôt (VI).

L'étage

a Ce palier est fragile. Il peut facilement s'effondrer.

b La porte de cette pièce est fermée à clef. Elle contient de nombreux draps et oreillers ainsi que d'autres objets usuels.

c Ce couloir, large et sinistre, est le même que celui du rez-de-chaussée.

d Ce couloir est aussi obscur et sinistre que les autres. Il y règne une forte odeur de moisi. Les torches qui garnissent les murs ne pourront pas être enflammées tant elles sont humides.

e, f, g, h, i, j, k, m, n, o, p, q, r, s : toutes ces chambres sont semblables (sauf en ce qui concerne la taille et la disposition). Elles contiennent toutes un lit miteux, un coffre vide verrouillé, une table et une ou plusieurs chaises. Elles contiennent également une ou des armoires vides également.

* Une chambre mérite de retenir l'attention : la chambre s, qui contient les mêmes meubles que les autres. Sur la table, quatre fioles opaques sont disposées, bien rangées. Elles contiennent chacune un liquide potable qui permet de soigner des blessures légères ou un mal de gravité moindre. Chaque fiole contient une dose de "liquide béni".

Devant la porte (entrouverte) de la chambre, on pourra trouver par terre un trousseau de clefs (toutes les clefs de l'auberge). Horond l'avait perdu lorsqu'il était tombé suite au coup porté par son frère. Si on regarde attentivement, on remarquera inévitablement une poussière rouge collée sur le plancher, près du lit. C'est ce qui reste de Morond, le géant...

Les explications

Quand, un demi-siècle auparavant, le prêtre quitta l'auberge, sûr de lui, il ne savait pas que son exorcisme était loin d'être infallible.

En effet, lorsqu'une présence humaine (ou semi-humaine) quelconque pénètre dans un rayon d'une cinquantaine de mètres autour de l'auberge, l'esprit mauvais de Morond, enfermé dans le sable au fond du sablier, trouve la force de basculer ce dernier, provoquant ainsi la chute du sable à l'orifice du milieu de l'objet, et le sable commence à s'écouler dans la partie supérieure retournée vers le bas.

Durant trois minutes, temps d'écoulement du sable, l'esprit en est libéré et il utilise ce temps au maximum en donnant des coups dans le mur de briques afin de sortir de sa prison de pierre. Au bout de trois minutes, le sablier est de nouveau rempli et l'esprit est "rappelé", aspiré dans le sable. Il lui faut deux heures pleines pour retrouver l'énergie perdue dans ses heurts contre le mur, aux termes desquelles il a de nouveau la force suffisante pour basculer le sablier...

Durant le temps d'écoulement du sable, toute l'auberge (sauf la prison de Morond et la cave de l'auberge) se trouve plongée dans son passé, et ce passé peut être vu, entendu comme s'il était présent (voir annexe I).

Le seul moyen de s'échapper pour les prisonniers de l'auberge des deux jumeaux est de détruire l'esprit de Morond le géant, qui, une fois sorti de sa prison (il lui faudra deux mois pour briser le mur), cherche à absorber l'énergie de toutes les créatures vivantes qu'il pourra rencontrer. Mais les prisonniers pourront éventuellement avancer ce moment en détruisant le mur de leur propre initiative.

Durant tout le temps d'emprisonnement des aventuriers, l'esprit du nabot Horond tentera de provoquer la mort de ceux-ci, afin que l'un d'entre eux prenne sa place. Il ne peut agir qu'indirectement, en déplaçant des meubles, en faisant craquer les marches de l'escalier, en projetant des objets coupants...

S'il y parvient, la victime prendra sa place et devra endurer une souffrance infinie, à moins de provoquer la fin d'un mortel à son tour...

Cet esprit est invincible car impalpable. Il existe pourtant un moyen bien simple de le détruire. Il suffit de le couvrir d'insultes concernant sa petite taille, ce handicap physique dont il souffrait de son vivant et dont il continue à souffrir en son âme profonde. Le traiter de nabot, de minable, de nain... lui cause des blessures d'amour propre qui lui font le même dégât que les blessures physiques sur un corps vivant matériel. Mais quand on commencera à l'insulter, il redoublera de rage... (voir annexe II).



Annexe I

Le basculement du temps

Durant une période de trois minutes, toutes les deux heures, à chaque fois que l'esprit de Morond a fait basculer le sablier, l'auberge se retrouve plongée dans son passé, et ceux qui se trouvent à ce moment dans l'auberge assistent à des scènes d'autrefois. Ces moments sont importants car ils donnent des indices aux aventuriers pour qu'il comprennent ce qui se passe en ces lieux. Mais il ne s'agit pas de leur donner trop vite la clé du mystère. Ces scènes doivent amener PROGRESSIVEMENT la compréhension des événements.

De toutes façons, le "basculement du temps" se manifeste toujours par des coups sourds résonnant dans toute l'auberge, puis le déroulement d'une scène passée. Tout dépend de l'endroit où se trouvent les aventuriers, voici quelques exemples typiques :

Rez-de-chaussée

Salle 1 (salle commune)

* De nombreuses fêtes s'y déroulaient. Elles peuvent être le cadre de scènes qui donneront des indices : on remarquera par exemple la présence de deux jumeaux dont l'un, sous sa cape noire, a une démarche bizarre.

* La salle peut être calme et déserte mais :

- le géant (Morond) balais la salle et quelques ivrognes restés dans un coin chantent... comme des ivrognes !
- l'homme en cape noire est au comptoir. Un prêtre arrive et lui demande une chambre.
- deux hommes s'aperçoivent de la petite taille de Horond, se moquent de lui. Une bagarre s'ensuit et le "nabot" a le dessus tant sa rage est forte. Les autres finissent par s'excuser.

Salle 2 (couloir)

Divers voyageurs entrent, sortent. Le clerc notamment...

Salle 3 (couloir)

Les aubergistes y passent, vont à la cuisine, à la cave, dans leurs chambres...

Salle 4 (cave)

N.B. : cette salle n'est jamais plongée dans le passé. Par contre, on y entend parfaitement les coups sourds donnés contre la paroi Est.

Salle 5 (cuisine)

Horond et Morond travaillent, préparent les repas...

Salle 6 (pièce secrète)

On pourra y voir Morond faire ses comptes, dans le noir, à la lueur de la bougie et du reflet des pièces d'or.

Salle 7 (étable)

Tout ce qu'on peut faire dans une étable. De nombreux chevaux et des voyageurs qui arrivent et partent. Le prêtre par exemple...

Salle 8 (chambre de Morond)

On y verra vivre Morond le géant. Le plus intéressant serait de le surprendre en pleine évocation de sort, ou en pleins comptes.

Salle 9

On y verra vivre Horond, sans ses échasses ni sa cape.

Salle X (couloir)

Passage des aubergistes...

Salle XI (la cour)

Même chose que l'étable. On pourra avec un peu de chance voir le prêtre enterrer le pauvre Horond.

Salle XII (couloir)

Il est pratiquement improbable d'y surprendre une scène du passé. Personne n'y passait jamais.

Étage

Partout à l'étage, on pourra voir divers voyageurs qui entrent dans les chambres, qui en sortent, qui évoluent dans les couloirs, qui écrivent...

Exemples : un barde jouant de la cithare se fait molester par un voisin fatigué - Un jeune couple se livre à des ébats nocturnes et pas-

sionnés - Des ivrognes arrivent sur le dos des aubergistes - Des seigneurs imposent leur caprice aux aubergistes...

En tout cas, la salle s est une pièce précieuse pour les aventuriers. S'ils y restent assez longtemps, ils pourront assister à la scène du sacrilège (voir "la petite histoire") qui leur donnera un énorme indice...

* Cette liste n'est pas exhaustive. Aux MJ de faire marcher leurs fécondes imaginations...

Annexe II

L'esprit de Horond

Ses manifestations ne sont possibles que durant le temps présent. Dès que l'auberge se plonge dans le passé, il ne peut plus agir.

Il est impalpable, donc intouchable. Le seul moyen de le vaincre est de le couvrir d'insultes. Cela le fera entrer dans une rage folle, mais il subira des blessures importantes à chaque insulte concernant sa petite taille. Arrivé à un certain seuil, il ne pourra plus supporter les moqueries. Ce seuil dépend du système de jeu que vous employez, ainsi que du niveau requis. Chaque insulte ne devrait pas faire plus de dégâts que le dixième du palier "fatidique" afin de jouer un combat épouvantable avec l'au-delà.

Ses moyens d'attaque : quelques exemples

- sur le moral : courants d'air inattendus ; rires désagréables ; invasions subites de mouches, cafards, fourmis ; bruits divers dans les couloirs, dans les escaliers, au plafond (pas, appels, chuchotement) ; odeurs nauséabondes, claquement des portes et fenêtres...

- sur le physique : faire céder une marche ou la rampe de l'escalier, afin de provoquer la chute d'un personnage ; pousser un personnage afin de provoquer une dispute ; enfermer une victime dans une pièce et faire voler les objets en tout sens ; soulever les meubles, les lits, pour écraser les personnages ; faire écrouler une armoire...

A chacun d'imaginer ses propres moyens surnois de tuer, afin de créer une ambiance dramatique... Les possibilités sont infinies.



**Une solution pratique (inutile de courir !)
économique (6 numéros pour le prix de 5)
satisfaisante (être le premier servi)
l'abonnement !**

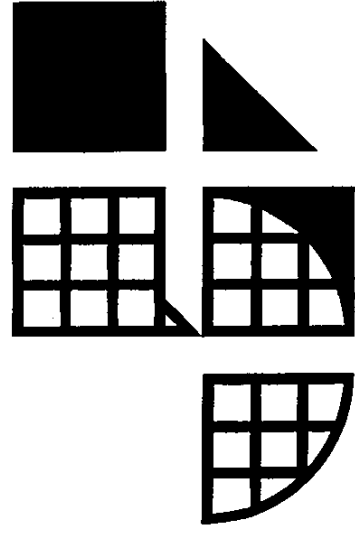
Si vous craquez, rendez-vous vite à la page 82 !!!

JEUX VEUX

Vente par correspondance
Dialogue avec les auteurs
L'actualité du Jeu
Petites Annonces

TAPEZ... code

3616 JPLUS



Livres Ouverts

Roland Danard

Amour & Sentiments dans la Science-Fiction

Quand la SF a vu le jour au milieu des années 20, le seul élément qui pouvait faire penser au thème de l'amour se trouvait alors sur la couverture des magazines de l'époque, sous la forme presque invariable de frères jeunes filles presque entièrement dévêtues, aux prises avec un monstre aux yeux pédonculés (voir à ce sujet les couvertures de la série "Les meilleurs récits" de Jacques Sadoul, chez J'ai Lu). Et si on fait abstraction de cet élément pictural, on peut dire que le puritanisme le plus rigoureux était de règle. Il n'était pas question de parler ouvertement de relations autres que courtoises entre personnes de sexes opposées. A peine pouvait-on montrer un baiser (chaste).

Cette situation dura presque 30 ans, jusqu'à ce que paraisse, avec beaucoup de difficulté, le premier texte de Philip José Farmer, en 1952.

Dans "les amants étrangers", non seulement il est question d'amour et de sexe, mais il s'agit de relations contre nature entre un Terrien, prêtre de surcroît, et une femme-insecte à l'apparence totalement humaine. Après le scandale soulevé par cette œuvre, qui bousculait tous les tabous de l'époque, puis par les ouvrages suivants de Farmer, l'interdit fut enfin levé, et il devint possible de parler librement de l'amour.

Il restait toutefois quelques problèmes : jusqu'où pouvait-on aller sans tomber dans la pornographie, et surtout comment renouveler le thème du point de vue de la Science-Fiction ? La première question se posant pour presque tous les genres littéraires, la plupart des auteurs préférèrent s'attaquer à la

seconde. Suivant en cela Farmer, la plus grande partie des textes disponibles traitent des relations amoureuses ou sentimentales existant entre humains et extra-terrestres. On peut citer dans cette veine "Ose" et "Des rapports étranges", toujours de Farmer, "Hestia" de Carolyn J. Cherry, et un nombre impressionnant de nouvelles dont une partie est disponible dans "Histoires de Sexe-Fiction". Toutefois, le sujet est resté quelque peu limité : une fois que l'inhumanité de son partenaire est révélée ou rendue publique, l'humain se retrouve en position difficile, généralement accusé de trahison envers la race humaine, et doit se débrouiller pour sortir vivant de l'histoire.

Heureusement, il existe bien d'autres aspects de la question.

Dans "Le robot qui me ressemblait", de Harry Harrison, le héros est cette fois un robot bibliothécaire, que sa profession a conduit à s'intéresser au domaine de Vénus, et qui a finalement décidé de pratiquer des tests sur le terrain. Et pour une fois, au moment de tomber bas les masques, ce n'est pas sa partenaire humaine qui est en difficulté. Malheureusement, cela n'empêche pas un dénouement tragique...

Toujours dans le domaine des robots, Isaac Asimov met en scène, dans "Les robots de l'aube", le robot humanoïde Jander Panell, qui est devenu l'époux d'une humaine. On voit dans ce cas les problèmes posés par une utilisation de ce robot dans un but non prévu par le constructeur. Non que cela pose un problème du point de vue mécanique, Jander est parfaitement humanoïde. Il s'agit plutôt dans ce cas de problèmes sociologiques : si on commence à faire un tel usage des machines, jusqu'où cela

ira-t-il ? Qui voudra encore avoir des relations avec un autre être humain, alors qu'il est beaucoup plus facile d'utiliser un robot, tenu par les Trois Lois (N.D.L.C. : les trois lois de la robotique créées par Asimov) de satisfaire tous les désirs de son possesseur ?

Dans une autre optique, on retrouve une question proche dans "Génies en boîtes" de Fritz Leiber. Ici, le sentiment a presque disparu. Il n'existe plus de littérature autre que celle concoctée à partir de recettes éprouvées par les machines-écrivains, même si on laisse encore l'illusion que les auteurs sont humains, alors que leur seule tâche est d'entretenir les machines. La seule vraie littérature est en fait due aux robots, et destinée à l'usage des robots. C'est par la révolte des écrivains, quand les éditeurs essaient de supprimer leur emploi, que finalement les sentiments feront leur réapparition dans les contacts humains.

Avec Leiber et Asimov, nous sommes entrés dans le vaste domaine des relations entre humains. Une autre gloire de l'Age d'Or de la Science-Fiction, Robert Heinlein, s'est intéressée elle aussi à ce sujet. Dans "Le ravin des ténèbres", un vieux multi-milliardaire se voit, à la suite d'une transplantation de cerveau, doté du corps d'une jeune femme. A partir de là, il/elle va devoir s'adapter à sa nouvelle situation, et établir de nouvelles relations avec ses anciens collaborateurs, en essayant de ne jamais heurter les sentiments de ses proches. Tâche difficile, mais fort bien traitée.

Un autre roman de Heinlein, "En terre étrangère", est un texte qui surprend chez l'auteur de "Etoiles, garde-à-vous !". Ici on retrouve l'Amour Universel pour tout le genre

humain, qui semblerait mieux placé sous la plume d'un hippie que sous celle de Heinlein. Le héros en est un jeune Terrien élevé par les vieux sages de Mars, et qui, revenu sur Terre, commence à appliquer les principes d'Amour et de paix qu'on lui a inculqués, dans une société qui s'en passe fort bien et n'a aucune envie de les adopter...

Voici encore un texte à scandale. Dans "Vénus plus X", Théodore Sturgeon s'attaque au problème de l'homosexualité. Ledom est une cité sous dôme, dans laquelle débarque un beau jour un humain. Il est immédiatement pris en charge par l'un des responsables de la cité, qui lui montre tous les aspects de la vie menée en ce lieu, tout en évitant manifestement de parler de certains sujets, dont la procréation, les femmes et les relations sentimentales. Le nouvel arrivant s'attache alors à les découvrir par lui-même, ce qui le conduit au choc de sa vie quand il s'aperçoit que tous les habitants sont des homosexuels. Son premier mouvement est alors de s'échapper pour prévenir le reste de l'humanité, et revenir détruire Ledom...

Pour finir, voici un cas extrême des sentiments qu'on peut éprouver envers quelqu'un d'autre. Dans "Protecteur", Larry Niven décrit une race extra-terrestre, les Pak, dont les membres passent par plusieurs stades d'évolution : l'enfance, l'âge de la reproduction, et enfin le stade de protecteur. Un Protecteur n'a qu'un seul but : protéger sa famille, et si besoin détruire tout ce qui peut lui faire obstacle. Et justement, alors que l'Humanité commence à conquérir le système solaire, un vaisseau Pak s'apprête à y pénétrer...

On le voit, il existe de nombreuses possibilités pour un Maître de Jeu désirant confronter ses joueurs à une situation où la puissance des armes ne suffit pas à forcer la décision finale. L'une des situations les plus simples à mettre en œuvre relève des premiers textes, à savoir une histoire d'amour avec un ou une extra-terrestre, tout en offrant un éventail de possibilités très étendu.

Par exemple un personnage peut tomber amoureux d'un des joueurs, puis décider de tout faire pour le garder avec lui, même (et surtout) si le sentiment n'est pas partagé.

On alors le sentiment est réciproque, mais ce sont alors les sociétés dans lesquelles évoluent les protagonistes qui se révèlent hostiles à ce genre de rapprochement.

Si par contre vos goûts se portent plus vers le médiéval, fantastique ou non, je ne peux vous donner qu'un seul conseil : relisez les textes du Moyen-Age, ils foisonnent d'histoires d'amour qu'il ne sera pas trop difficile d'adapter pour le plus grand bonheur de vos joueurs (ou leur plus grand malheur si vous leur brisez le cœur). On peut citer dans le genre, et en désordre : les chevaliers du Roi Arthur, Aucassin et Nicolette, Roland et Olivier (et pas seulement l'épisode de Roncevaux), et tous les autres contes et légendes de vos régions. Et on peut même y rajouter quelques nouvelles de Stanislas Lem, qui mettent en scène des robots mais sont parfaitement utilisables dans un contexte médiéval et chevaleresque. La quête accomplie pour plaire à l'élue de son cœur n'est-elle pas la plus belle des aventures ?

Bibliographie sommaire :

Philip José Farmer

Les amants étrangers (J'ai Lu)
Ose (J'ai Lu)
Des rapports étranges (nouvelles, J'ai Lu)

Carolyn J. Cherry

Hestia (J'ai Lu)

La Grande Anthologie de la Science-Fiction

Histoire de Sexe-Fiction

Harry Harrison

Le robot qui me ressemblait
(bulletin de la Guilde de Bretagne numéro 13)

Isaac Asimov

Les robots de l'aube (J'ai Lu, 2 tomes)

Fritz Leiber

Génies en boîtes (Fleuve Noir)

Robert Heinlein

Le ravin des ténèbres (Albin Michel)
En terre étrangère (Presses Pocket)

Théodore Sturgeon

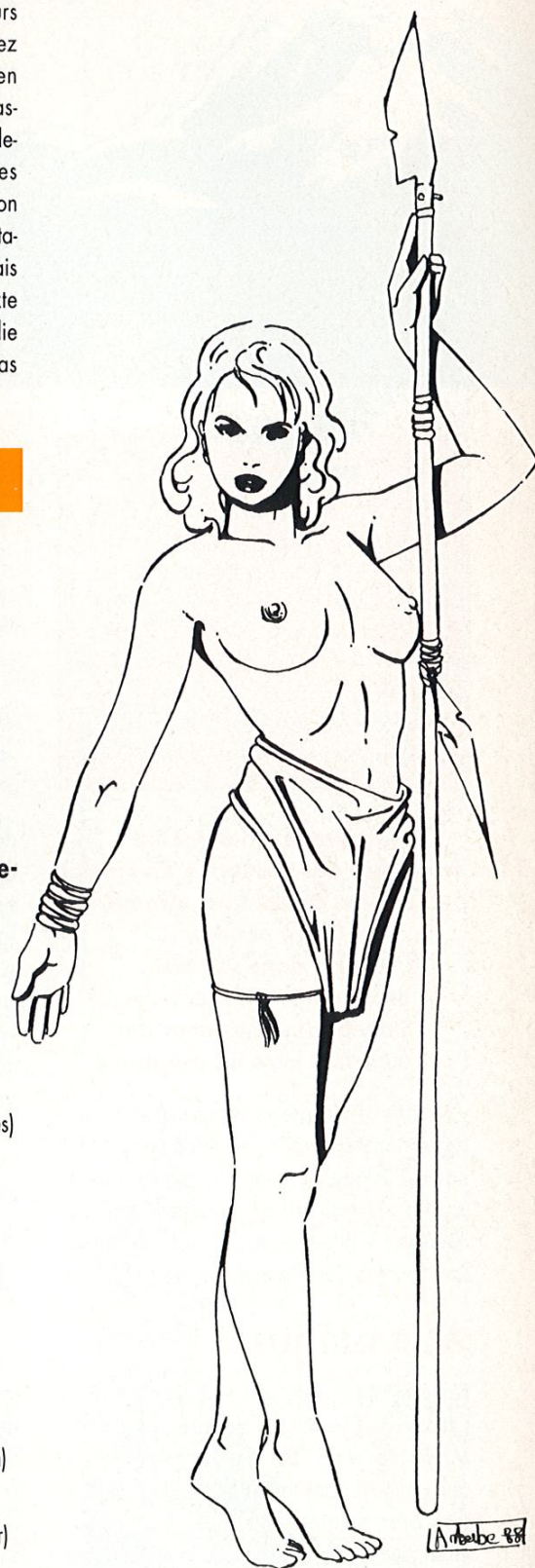
Vénus plus X (Lattes - Titres SF)

Larry Niven

Protecteur (Albin Michel - Super fiction)

Stanislas Lem

Contes inoxydables (Présence du Futur)
La Cyberiad (Présence du Futur)





LE GRIMOIRE D' IMLADRIS

**"Apprenez maintenant
la science des Créatures Vivantes !
Le chien courant est affamé,
le lièvre peureux...
L'aigle dans son aire,
le bœuf dans son pâturage..."
Sylvebarbe "Seigneur des
Anneaux", livre III, chapitre 4**

Comment ? L'aigle loin des races intelligentes, égaré entre le "lièvre peureux" et les bovins ! Notre cher Sylvebarbe n'a pas dû souvent s'aventurer hors de sa forêt, car vraiment, les Aigles, les vrais, avec un grand "A", méritent beaucoup mieux que cela...

Aux origines...

Les Grands Aigles ont toujours été dans l'esprit des Elfes et des Humains, associés à Manwë, le Vala "qui a plaisir aux vents et aux nuages, dans toutes les régions de l'air, des plus hautes aux plus profondes" (Valaquenta), aussi appelé Sulimo, "Seigneur du souffle d'Arda". En effet, celui-ci aime "l'oiseau rapide, aux ailes vigoureuses", et les Grands Aigles sont assurément les plus nobles, les plus beaux et les plus puissants

LES GRANDS AIGLES

dans les Terres du Milieu

Christophe TRIAU

de cette catégorie. C'est d'ailleurs sous la forme d'aigles (ou de faucons) que des esprits allaient et venaient à partir du Taniquetil pour lui révéler ce qui se passait sur Arda ; et ces espions bénéficiaient d'une vue extraordinaire leur permettant de percevoir tout ce qui se passait, même au fond des mers ou de la terre. Il faut également remarquer que Thorondor parle de lui et des siens comme des "Aigles de Manwë". Le Vala aérien et les Aigles sont donc étroitement liés.

Ils vivaient d'abord au sommet des grands arbres ; mais bientôt ils s'installèrent dans les grandes chaînes de montagnes, sur les grands sommets ; en particulier Thorondor, le "roi" des Aigles et les siens s'installèrent sur le Crissaegrim (sommet se trouvant au Sud de Gondolin) ; de là, ils pouvaient surveiller la Terre du Milieu pour le compte de Manwë. De plus, ils lui servirent toujours de messagers et d'espions : à preuve ces quelques exemples. Lorsque Finon retrouva Maedhros enchaîné sur le Thangorodrim, celui-ci le supplia de le tuer pour lui épargner la souffrance. Finon banda alors son arc et, avant de décocher sa flèche, lança cette imploration à

Manwë : "O Roi à qui tous les oiseaux sont chers, fais voler maintenant ma flèche et trouve quelque pitié pour les Noldor dans leur malheur !" (Silmarillion, chapitre 13). Or, justement, Manwë "à qui tous les oiseaux sont chers" avait chargé les Aigles de surveiller Morgoth sur son propre territoire et ils lui rapportaient tout ce qui s'y passait à cette époque.

Et juste au moment où la flèche allait partir, surgit du ciel Thorondor, "le Roi des Aigles, le plus grand des oiseaux qui ait jamais existé, et ses ailes déployées mesuraient trente toises", qui retint Finon au dernier moment, l'aida à libérer Maedhros (même si cela se fit aux dépens de la main du prisonnier), et finalement les emporta tous les deux, à dos d'Aigle (si je puis dire) vers Mithrim.

Si les Aigles n'avaient pas été là...

De même, ce fut Thorondor qui annonça à Turgon que Hurin était près de Gondolin. En effet, le Silmarillion dit que là-bas les Aigles "montaient une garde redoublée" (et de plus,

leurs aires se trouvaient dans la région), et empêchaient qu'aucun des espions de Morgoth n'approche de la cité ; et ce fut eux que Turgon chargea d'aller le chercher, mais ce fut cause perdue. Cependant, la vigilance des Aigles continua à être très aiguë. Les Aigles (Thorondor, en particulier) furent donc d'une grande utilité, voire même des sauveurs dans certains cas (demandez à Maedhros...) durant tout le Premier Age.

Lorsque le Bélérien fut submergé, ils partirent vers les grands monts des Terres du Milieu actuelles, en particulier les Montagnes Grises, et surtout vers les Monts Brumeux, où Thorondor et les siens établirent leurs aires.

Les Aigles : de belles bêtes, et "beliefs & goals" (1)

Les Grands Aigles sont sans le moindre doute les plus imposants et les plus forts des oiseaux pour le physique : nous avons déjà vu qu'ils ont une envergure exceptionnelle (cf Thorondor et ses ailes de trente toises), et qu'ils peuvent porter sur leur dos des êtres vivants lourds (on l'a constaté avec Fingon et Maedhros, mais voir aussi les nains dans "Bilbo le Hobbit").

Leurs sens sont également très développés : leur vue en particulier (Thorondor "avait des yeux qui pouvaient regarder le soleil sans ciller et voir remuer un lapin sur le sol à un mille en dessous, fût-ce à la lueur de la lune" - Bilbo le Hobbit, chapitre 6), mais aussi leur ouïe (ce même Thorondor - encore lui, eh oui, mais que voulez-vous... - entendit le bruit des gobelins qui faisaient le "siège" des nains, du haut de ses montagnes). Sans compter leur potentiel de force et de puissance pures...

Il va sans dire qu'avec de telles capacités, les Aigles forment une "machine de guerre" impressionnante, d'autant plus qu'ils opèrent presque toujours en groupe ; ils peuvent attaquer "en piqué", et fondre sur leurs adversaires, les saisir avec leurs serres... Il n'y a qu'à constater les dégâts que cela fait...

Voyez donc l'attaque pour délivrer Gandalf et les nains (dans "Bilbo le Hobbit") : "leurs serres déchirèrent les visages des gobelins", "le battement de leurs ailes les précipite à terre ou les projette au loin"... Et la Bataille des Cinq Armées ! Aïe aïe aïe !

Mais rassurons-nous, cela est réservé aux gobelins et autres créatures tournées "du mauvais côté", qu'ils détestent. Les Aigles sont plutôt pacifiques, même s'ils savent intervenir au dernier et au bon moment ; et ce sont surtout des animaux sages, fiers et pleins de noblesse. Ils n'ont jamais renié Manwë et sont toujours restés fidèles au bien ; et s'il ne semblent pas trop se préoccuper du monde d'en-bas, en fait leurs interventions, si elles sont rares, sont capitales, et toujours pour faire le bien, au moment opportun...

...comme nous allons le voir d'ailleurs...

Les interventions des Aigles à la fin du Troisième Age, illustrées par l'exemple

Les interventions des Aigles à la fin du Troisième Age furent relativement rares par rapport aux autres époques, mais surtout très importantes, car elles eurent de grandes conséquences, renversant souvent les situations.

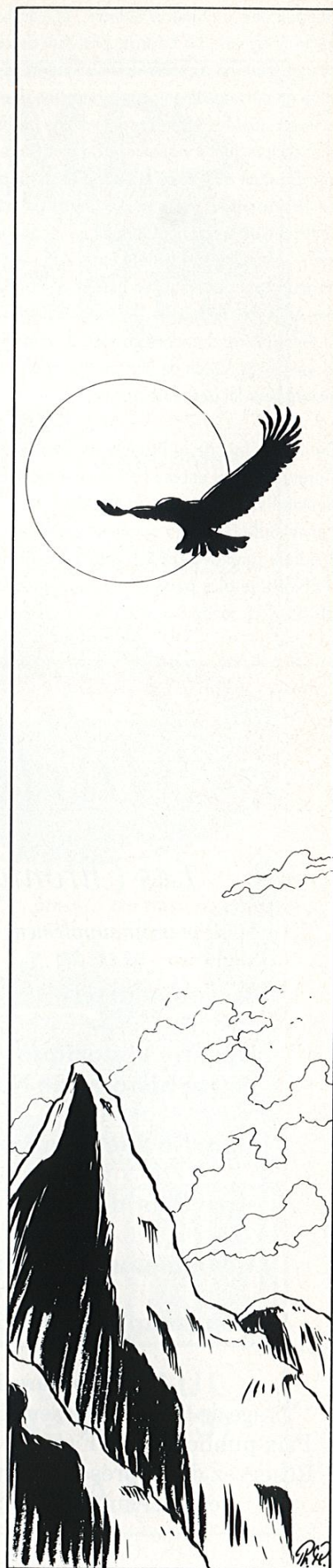
Tout d'abord, il faut citer leur intervention relatée dans "Bilbo le Hobbit" : alors que les nains, Gandalf (lui-même) et Bilbo semblent perdus, assiégés dans le haut de leurs arbres par les gobelins qui allaient y mettre le feu, et que Gandalf allait se kamikazer (2) (suspens...), les Aigles arrivent au dernier moment et fondent sur les gobelins, les réduisent en pièces (3) et emmènent avec eux les assiégés jusqu'à leurs aires ; un peu plus tard, ils déposent les voyageurs non loin de chez Béorn. Vous imaginez les conséquences qu'auraient eu la disparition de Gandalf ? Et nos chers volatiles reviendront plus tard pour la Bataille des Cinq Armées, où là encore leur arrivée renversera la situation du bon côté... Et ne peut-on pas dire que sans les Grand Aigles, Sauron aurait gagné la guerre de l'Anneau ?

En effet, il faut déjà avouer que sans Gwaihir ("Seigneur du Vent", le "successeur" de Thorondor), Gandalf n'aurait jamais pu mener à bien sa tâche : c'est d'abord grâce à lui que

1 sans vouloir plagier aucun jeu du tout, non, non...

2 Que les membres de l'Académie Française qui lisent le Dragon Radieux me pardonnent cette expression...

3 Urk se vêt de noir pour chaque anniversaire de cet événement...



Gandalf peut s'évader d'Orthanc, et c'est lui qui le porte jusqu'à Edoras, profitant de ce voyage pour lui apporter une somme importante de renseignements sur la situation dans la région (car les Aigles montaient une garde et une surveillance vigilantes). De plus, après que Gandalf ait vaincu le Balrog et soit sorti de la Moria, c'est encore Gwaihir qui l'emmène en Lorien. Et Gandalf lui reconnaît alors : "Je suis condamné à être toujours ton fardeau, ami des temps de besoin" (Seigneur des Anneaux, livre 3 ch. 5). Avez réaliste !... Et Gwaihir rend encore service à l'Istar en surveillant la région de l'Eryn Muil et en collectant pour lui des renseignements.

De même, lors de la Bataille du Champ de Cormalen, c'est encore leur intervention qui déstabilise les armées de Mordor ; face à l'arrivée de "Gwaihir seigneur des Vents et son frère Landroval, le plus grand des Aigles du Nord, le plus puissant des descendants du vieux Thorondor", les soldats du Seigneur

Ténébreux reculent, et même les Nazgûls s'enfuient. Alors le cri de "Les Aigles viennent ! Les Aigles viennent !" est repris avec liesse par toute l'armée gondorienne...

Quant à Frodon et à Sam, ils n'auraient jamais connu les honneurs qu'ils ont reçus si, alors qu'ils s'apprêtaient à mourir, n'étaient arrivés avec Gandalf : Gwaihir (toujours lui), Landroval et Meneldor, un des plus rapides des jeunes Aigles ; "les Aigles les soulevèrent et les emmenèrent loin de Mordor vers la guérison et la réjouissance..."

Concluons, concluons...

Comme vous le voyez, les Grands Aigles ne sont pas de vulgaires oiseaux de basse-cour, et leur présence sur la Terre du Milieu évite souvent le pire. Leurs interventions rares mais au moment crucial peuvent être là pour rappeler

que les Valar, et Manwë en particulier, bien sûr, même s'ils sont loin, gardent tout de même un œil sur Arda, et aident à défaire le Mal...

Mais franchement, vous m'avouerez, je sais bien que Sauron est un maître dans l'art de créer des imitations caricaturales et maléfiques de certaines races, mais quand même, il s'est vraiment surpassé... Parce qu'il y a vraiment une réelle différence de beauté et de noblesse...

"Bonne chance, où que vous alliez, jusqu'à ce que vos ailes vous reçoivent à la fin du voyage !

- Que le vent sous vos ailes vous porte où le soleil fait route et où la lune chemine !" (Bilbo le Hobbit, chapitre 7)



Nouveauté disponible en Mai

Hurlelune N° 1

Les Chroniques de la Lune Sang

premier supplément pour le jeu de rôle "Hurlements"

Au sommaire :

- **partie historique : le XIème siècle à la loupe... petite histoire de Normands.**
- **partie documentaire : portrait de loups**
- **partie aide de jeu : du bon usage des dés derrière un paravent !**
- **campagne : "l'ombre du conquérant"**
- **en complément : des idées de scénarios pour mieux apprécier "Hurlements"...**



Une brochure de haute qualité, couverture impression Noir, Or et Quadri.

Tirage de tête de 200 exemplaires réservé en priorité aux acquéreurs de la boîte de base version luxe.

Prix public : 79.00 F (série) - 99.00 F (tirage numéroté sur offset à grains - couverture "toilée")

Réservez dès à présent votre exemplaire chez votre détaillant habituel, ou par correspondance en écrivant à "Editions Dragon Radieux - Le Charbinat - 38510 MORESTEL".

(bon de commande en page 82)

TEMPS LIBRE

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

WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES



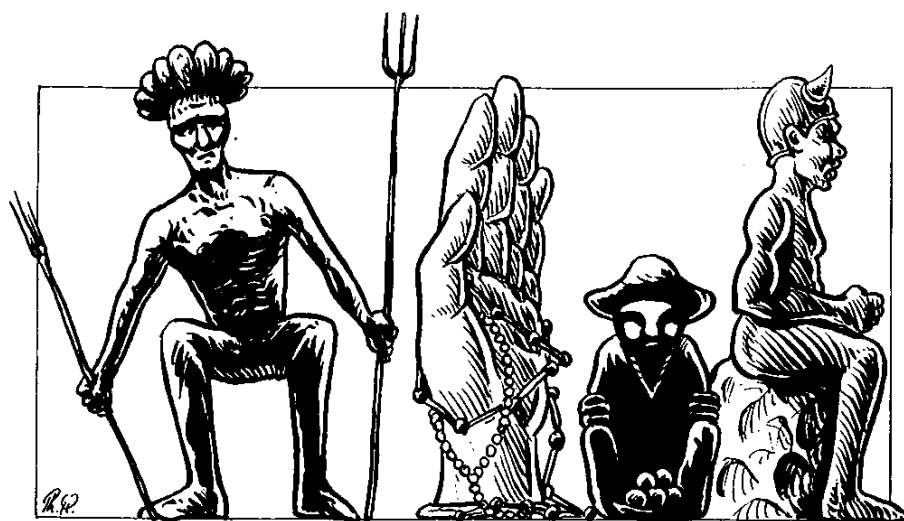
Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu®

écrit par Christian Turco
Concours n° 16

Les serpents de Torrecaya



les statuettes du professeur SILVERTWIST

1ère partie : New York, 12 février 1921

Un article dans le New-York Times attire l'attention des investigateurs.

"Le professeur Nathan Silvertwist est décédé hier soir à son domicile de New-York, 10ème avenue, victime d'une crise cardiaque. Il s'agit malheureusement des suites logiques d'une longue maladie, que la médecine n'a pu enrayer. Ce célèbre anthropologue sera longtemps regretté par ses confrères."

Or, les investigateurs connaissaient bien Silvertwist, et pour eux sa santé n'a jamais été une préoccupation particulière.

A la police : on ne veut pas s'étendre sur le décès du professeur. L'officier chargé de l'affaire confirmera une mort par crise cardiaque. Toutefois une Psychologie réussie indiquera que l'officier ne veut rien dire de ce qu'il sait. Une Eloquence donnera aux investigateurs la permission de visiter l'appartement du professeur (accompagnés d'un policier). Autres renseignements disponibles : l'autopsie a été pratiquée à l'hôpital Saint Georges. Le corps est à la morgue de la faculté de médecine.

A l'hôpital Saint Georges : Baratin donnera la possibilité de voir le Docteur Philips, qui a pratiqué l'autopsie. Eloquence : l'autopsie a été ordonnée par la police. Le professeur est mort d'empoisonnement, le docteur prétend n'avoir pas découvert la nature de l'empoisonnement. Psychologie : le docteur est perplexe et un peu affolé. Visiblement, il cache quelque chose, mais il ne dira rien de plus.

A la morgue : Eloquence : les investigateurs pourront voir le corps. T.O.C. : deux petits trous espacés de 15 mm apparaissent sur la gorge du professeur. Zoologie : morsure de cobra royal !

L'appartement du professeur

Le bureau : sur la table de travail sont empilées des dizaines de livres : 2 petites étagères supportent une collection de statuettes.

T.O.C. : un petit carnet écrit de la main du professeur (reproduction d'un fragment du Necronomicon traitant des accouplements contre nature entre humains et créatures surnaturelles. SAN - 1d4, +2%, Mythe de Cthulhu, 1ère heure de lecture). Archéologie : les statuettes sont d'origine brésilienne.

Bibliothèque : beaucoup d'ouvrages traitent du Brésil. Il y a quelques études sur le Vaudou, un parchemin écrit en portugais.

Lire le portugais : "Activité des hommes serpents" par le moine franciscain Dos Santos 1836.

Il en ressort que les hommes serpents ont une grande activité dans la région du Coutas (Brésil).

Le salon : sur la table de séjour, un tas de livres de droit international, et un petit registre de compte bancaire. Chaque relevé est accompagné d'annotations. Un meuble vitré avec des bibelots en terre cuite.

Comptabilité : le professeur faisait de grosses dépenses pour de fréquents voyages au Brésil.

Depuis une vingtaine de jours, le professeur aurait acquis un petit appartement dans le Bronx.

Archéologie : les bibelots sont originaires de la région de Coutas (ancien territoire d'une tribu d'Indiens aujourd'hui disparue). Des runes bizarres sont gravées sur les bibelots.

Occultisme : ce sont des symboles occultes non traditionnels.

T.O.C. : une clef est cachée derrière une potiche (clef de l'appartement du Bronx).

L'appartement quartier du Bronx

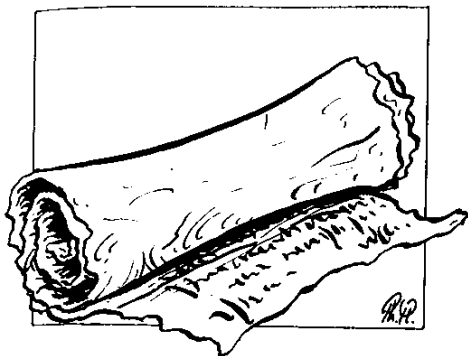
En fait, il n'y a qu'une petite cuisine de 2x2 m, et une petite chambre qui sert de bureau (un lit de camp est plié dans un coin).

Quand les PJ arrivent à l'appartement, Miguel, un mulâtre d'origine brésilienne, est en train de le fouiller. Sur son front est tracé un symbole cabalistique. Occultisme : symbole vaudou.

Miguel : voir Annexe PNJ.

Il se battra pour essayer de fuir. Il était sur le point de découvrir des documents amassés par Silvertwist. Il est envoyé par Figueroa, Grand Prêtre de Yig, résidant au Brésil. Mais ceci, les investigateurs ne le savent pas encore !

Si Miguel est maîtrisé, il croquera une capsule de poison, discrètement placée dans sa bouche. Il



mourra en trente secondes, le temps nécessaire à entamer une incantation :

Rez-Vi ! Rez-Vi ! Torecaya Rez-Vi ! Torecaya-Yig ! Ondoss-Yig ! Rez-Vi !

Ceci est un sortilège visant à contacter Figueroa au Brésil.

Occultisme : rituel magique inconnu.

- si on interrompt l'incantation, le voyage au Brésil se fera sans histoire.

- s'il le réussit, deux assassins attaqueront les PJ sur le bateau.

- s'il s'enfuit, il attaquera lui-même les PJ.

Documents intéressants

A la bibliothèque

- liste de trente femmes disparues, de février à juin 1919.

- liste de trente enfants venant du Brésil à destination des Etats-Unis, depuis 1920.

- plantation de Torecaya de M Figueroa, province de Bahia, à 20 km de la ville de Brumado sur le fleuve Coutas. Le dessin d'un serpent humanoïde est agrafé au plan de la plantation.

A la police

- il leur faudra 24 heures pour obtenir les renseignements suivants : la liste des femmes correspond à trente disparitions ayant eu lieu depuis 1919, la liste des enfants ne correspond à rien.

2ème partie : la plantation Torecaya

Le voyage : les PJ trouveront des places à bord d'un caboteur affrété par la Sun-Coffee, à destination de Bahia. A bord, deux matelots engagés récemment sont à la solde de Figueroa, et attaqueront les PJ sans la moindre peur. Ces deux hommes sont des tueurs entraînés (cet événement n'interviendra que si Miguel a pu terminer son incantation).

Débarqués à Bahia, les PJ trouveront un train à destination de Brumado (492 miles). Là-bas, ils trouveront un car vétuste faisant la liaison avec la plantation, située à 15 km au nord de Coutas, pas très loin du fleuve.

Brumado : il y a un poste de police conséquent, avec un effectif de 25 policiers

commandés par le lieutenant Montao. Ils pourraient éventuellement aider les PJ si ceux-ci usent avec soin de leur talent de communication.

La plantation Torecaya : cette plantation est vouée à la culture du café. Toutefois, ce qui peut intriguer, c'est la présence d'une palissade de 5m de haut entourant le domaine. Un petit village côtoie la plantation ; l'auberge est le seul lieu animé, où se mêlent ouvriers, chercheurs d'or et trafiquants divers. Un des trafiquants, Joe Taller, connaît un moyen de pénétrer discrètement dans la plantation. Il connaît un tunnel menant directement au sous-sol de la ferme, mais il faudra alors y rencontrer des vestiges monstrueux des temps passés. Si Joe s'aperçoit que les PJ s'intéressent à Torecaya, il engagera la conversation avec prudence. Il connaît le passage sous l'arbre, en dehors de la villa ; il essaiera toutefois de gagner quelques dollars. Un soir où il vendait de l'alcool de contrebande à Tombstone, le régisseur de la plantation, il a vu une ombre disparaître au pied de l'arbre.

Pour approcher de la maison de Figueroa, il faut rouler durant 5 km à travers des champs de café, par de petites routes de terre, contrôlées tous les 2 km par deux hommes armés, qui arrêtent tout véhicule inconnu.

Baratin, Eloquence, Discussion + Botanique ou Histoire permettront aux investigateurs de retrouver le régisseur de Figueroa, Arthur Tombstone.

Discussion réussie : Tombstone donnera des renseignements généraux sur la plantation.



Arthur TOMSTONE

Psychologie indiquera de l'hostilité et une grande méfiance.

T.O.C. réussi : il y a deux clefs très petites glissées dans le ruban du chapeau, et une bouteille plate dans la poche droite du veston (il aime boire).

En aucun cas les PJ ne seront autorisés à voir Figueroa. Arthur Tombstone ne sait pas exactement ce que trame Figueroa, et il est loin de se douter du but de celui-ci. Toutefois, il fournit de temps en temps des esclaves qui disparaissent dans la villa. Pour lui, ceci ne le regarde pas, vu ce que lui donne Figueroa pour ce travail.

La maison de Figueroa

La palissade de bois mesure 5 m de hauteur. Les portes ne s'ouvrent que deux fois dans la journée :

- à 8 h 30 quand Figueroa part au volant de sa voiture pour inspecter ses champs.

- à 13 h 30 lorsqu'il rentre chez lui.

La nuit, deux hommes armés font la ronde toutes les demi-heures avec un doberman tenu en laisse.

1 Le bassin : les formes en sont toutes sinueuses. Les bords sont sculptés en forme

de corps reptiliens. Tous les 3 m, une bouche humaine y est gravée ; elle est pourvue de 2 crocs acérés et d'une langue fourchue. Si un investigateur regarde dans l'eau du bassin, il y verra des centaines de vipères alvéolées (-1 en Santé Mentale si jet sous SAN raté).

2 Le patio : un grand patio orné de nombreuses plantes vertes. Les murs ont l'aspect de la peau d'ophidiens (écailles vert brun). Si on touche les murs, on a la sensation de palper de la vraie peau.

3 La salle à manger : une table de 4 mètres, dix fauteuils, deux statues de cobra royal, un lustre magnifique dont chacune des quatre branches représente une vipère tenant dans sa bouche une ampoule.

4 La chambre de Figueroa : un lit à baldaquin, un tapis rouge sur lequel sont lovés deux cobras. Deux meubles (une armoire et une commode). Dans un tiroir de la commode, on trouvera une arme étrange : cela ressemble à une arbalète dont les courbes seraient exagérées. Le mécanisme de tir est constitué de la corde classique, qui vient s'enrouler autour d'un disque plat, pourvu d'une spirale à six tours.

Idee ou zoologie : on peut facilement y placer un serpent de 60 à 80 cm de longueur.

C'est l'arme favorite de Figueroa ! Il y place des vipères qu'il lance ainsi sur ses ennemis.



Garde de la Plantation

5 La salle des gardes : c'est là que vivent les trois gardes du corps de Figueroa. La nuit, il n'y en a qu'un, les autres faisant la ronde. Sur la table est posée une "thompson", huilée, avec un chargeur à côté (20 coups).

6 La cuisine : une cuisine tout à fait banale, à un détail près : une fouille bien faite (Chance) ou un T.O.C. réussi laissera apparaître un défaut à la cheminée de coin : c'est une fausse cheminée, la paroi coulisse, et apparaît alors un garde-manger : une demi-douzaine de mains humaines fraîchement coupées ! Les PJ noteront alors l'odeur douceuse qui monte des casseroles (jet sous Santé Mentale réussi, 1d2, raté, 1d4).

7 Le bureau de Figueroa : trois fauteuils de cuir couleur opale reliés par des coutures jaune pâle. T.O.C. + Zoologie : reliure en peau humaine (-1 en SAN ou -d3 SAN).

Un bureau tout en ébène, derrière un rayonnage supportant une bonne centaine de classeurs. Il s'agit des livres de comptes de Figueroa. Sur le mur ouest, le portrait d'un homme avec pour sous-titre :

"Antonio Maria Elena Montao Figueroa, 1795 - 1815 Lisboa"

Bibliothèque : les dates correspondent à celles trouvées à New-York (femmes et enfants).

Comptabilité : paiement d'hommes de main en dollars américains, location à 11 reprises de wagons à bestiaux à destination de Boston, société Grand Voyage Marchandises, Société Import-Export, achat d'un aller simple pour Boston daté de 10 jours (chaque jet de comptabilité doit être précédé d'un jet de bibliothèque).

8 Le Dépôt : des sacs et des tonneaux y sont entreposés ; un escalier mène au toit en terrasse à 10 m de hauteur (un observatoire parfait).

9 L'accès aux cellules : T.O.C. réussi : piège - trappe se dérobant (chute de 6m, le fond est garni de 8 cobras !).

10 Les cellules : chaque cellule est occupée par deux femmes décharnées.

Psychologie : toutes souffrent d'ophiophobie (peur des serpents)

Diagnostiquer maladie : 2 d'entre elles ont accouché il y a un mois environ.

Jet en idée : la date correspond à peu près avec celle de l'arrivée des enfants à New-York.

11 La bibliothèque : une table ronde, autour de laquelle sont disposés cinq chaises. Sur la table, une petite boîte noire de 20 cm d'arête, pourvue d'une gemme rouge en son centre. Devant la gemme sont gravées des runes.

Occultisme : signes cabalistiques, non traditionnels. Lecture possible du sortilège : "Contact avec la Grand Race".

Celui qui lit le sortilège dépensera 8 points de POU. La gemme émettra alors un globe de leur rougeâtre de 3 mètres de diamètre, à l'intérieur duquel se matérialisera l'image d'un représentant de la Grand-Race (-1d6 SAN si jet raté).

Le lanceur de sorts sera tétanisé pour une durée de 10 mn ; les PJ verront les pseudopodes tentaculaires de la créature palper le front de leur ami. Celui-ci dira alors :

"Ondoss-Yig ! Les rejetons du serpent ! Boston sera le nid du dieu ! Les rejetons et le prêtre du dieu dans la cave ! L'histoire marche sous les écailles du serpent ! Yig-ondossan ! Ondoss-Yig !"

Dix minutes après, le PJ reviendra à un état normal, mais il sera la proie à une amnésie totale durant 1 heure. Ce temps écoulé, il reviendra à lui avec une perte de santé mentale de 5 points + une téraphobie (peur des monstres. Toute créature est susceptible d'être un monstre, les monstres sont partout, la fin est proche).

Le gardien des arcanes devra veiller à jouer lui-même cette phobie en imposant des actions illo-

giques ou bizarres au personnage.

T.O.C. : la paroi de la bibliothèque pivote sur elle-même, quand on exerce une légère pression sur le rayonnage le plus haut.

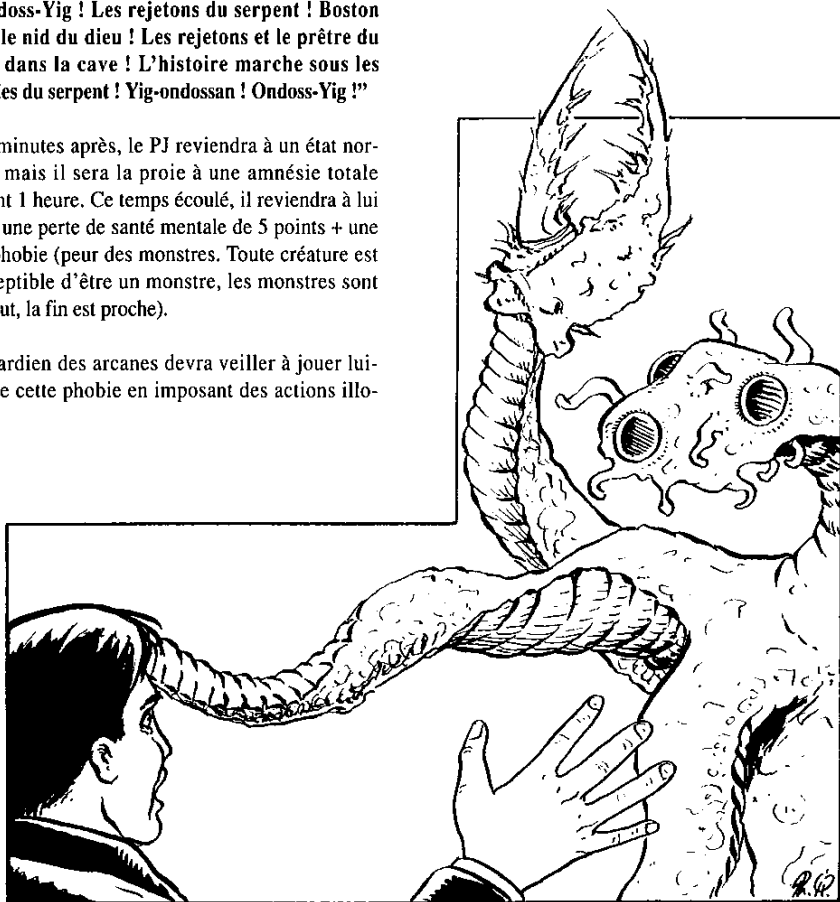
Bibliothèque : tous les ouvrages sont consacrés aux serpents.

12 Le puits aux sacrifices : un puits de 2,5 mètres de diamètre, profond de 15 mètres, et donnant dans le souterrain venant du grand arbre en dehors de l'enceinte. Dans cette salle dort un énorme serpent (boa constrictor) : il attaquera les PJ après 10 rounds de présence (compter 1 mn en temps réel) SAN 0 ou -1d2. Sur le front du serpent est sertie une énorme émeraude sur laquelle sont gravées des runes noires : Lire le portugais : "briser la glace devant les enfants".

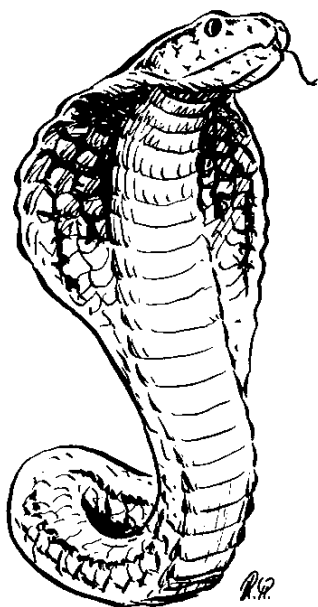
A ce stade les PJ peuvent facilement se faire aider par la police locale. Le contact avec la Grand Race leur aura permis de savoir exactement ce qui se trame. Si toutefois cela n'a pas eu lieu, ils sont au courant de la liaison de Figueroa avec la Société Grand Voyage Marchandise de Boston. De plus, Figueroa est parti la veille pour Boston.

S'ils parviennent à survivre jusque-là, chacun regagnera 1d6 points de SAN, qui lui seront bien utiles à Boston ! De plus, les autorités brésiliennes permettront aux PJ de prendre l'avion (4 jours de voyage avec de fréquentes escales).

Précisions concernant l'épisode du Yithian (Grand Race) : le gardien des arcanes devra savoir que la Grand Race n'a peut-être pas intérêt à hériter d'un monde gouverné par Yig, le père des serpents !



un contact enrichissant ...



Ceci, seuls des investigateurs de haut niveau pourraient le comprendre.

3ème partie : Boston

En débarquant à Boston, les investigateurs sont frappés par l'ambiance régnant dans la ville. De gros nuages vaguement teintés de rose s'accumulent au-dessus du pays. Les patrouilles de police sont doublées.

Baratin + Discussion : on a recensé 22 cas de décès par morsure de serpents depuis 15 jours.

Toutes les deux heures, effectuer un jet de Chance puis, parmi les PJ l'ayant raté, tirer arbitrairement celui qui sera sujet à une attaque par un crotale.

La Grand Voyage Marchandise : les bureaux de cette société se trouvent au 18 Alburg Street, 4ème étage. Ils sont constitués de deux pièces : une salle d'attente et un bureau ; de jour comme de nuit, une secrétaire est présente pour répondre aimablement à toutes les questions. Elle justifiera sa présence de nuit par un soi-disant travail en retard.

Si les PJ se montrent curieux, elle essaiera d'abord de les faire partir "car son travail ne lui permet aucune indiscretion" ; en dernière extrémité elle attaquera les PJ en reprenant sa vraie forme, celle d'un homme-serpent ! (numéro 1).

Bibliothèque : de nombreux documents traitent de la plantation Torecaya.

T.O.C. : un petit livre de facture non humaine.

Anthropologie : c'est l'écriture d'une créature humanoïde.

T.O.C. : une petite statue identique à celle trouvée chez le professeur à New-York.

Comptabilité : faux bénéfices. Ceux-ci proviennent de la plantation Torecaya. Réception de 10 wagons à bestiaux, en provenance du Brésil.

Bibliothèque : la cargaison est entreposée dans une cave entrepôt, sur les quais aux marchandises de la gare de Boston, quai 12 entrepôt 31.

La cérémonie, quai 12 entrepôt 31

1 L'entrepôt : grandes caisses, sacs... Deux hommes-serpents sont en embuscade près de la trappe. Quant les PJ entrent dans l'entrepôt, ils entendent une multitude de voix en provenance du sol ; jet sous Ecoute : "Ondoss Yig ! Lonoans Seraphu ! Yig ! Yig ! Ondoss Seraphu Yig !" La litanie leur parvient étouffée car elle provient du sous-sol.

2 Le sous-sol : une immense statue de cobra royal autour de laquelle des enfants, mi-hommes mi-serpents, forment une ronde et psalmodient leur incantation sous la direction de Montao Figueroa, l'homme représenté sur le tableau de la plantation (-1d3 SAN ou -1d6 SAN).

Si les PJ brisent la pierre qu'ils auront prise sur le boa constrictor, les enfants s'écrouleront dans d'atroces soubresauts, et en 6 rounds il ne restera d'eux qu'un petit tas de poussière (SAN 0 ou -1d3). Il ne restera alors plus qu'à combattre Figueroa, prêtre de Yig âgé de 125 ans !

Conclusion

Dès que les rejetons de Yig sont détruits, la situation à Boston redevient normale en quelques jours. Sinon, les nuages deviendront rouges et vomiront durant 15 jours et 15 nuits des milliards de crotales, les victimes se conteraient par milliers, et il y aura cinq fous de plus internés à l'asile de Boston !

Personnages non joueurs

Miguel

FOR 13 DEX 11 INT 10 IDEE 50 PM 12
CON 12 APP 8 POU 12 CHCE 60 PV 10
TAI 12 SAN 60 EDU 7 CONNAIS. 35

AGE 32 ans

Camouflage 30 Discrétion 20 Ecouter 30 Esquiver 32 Lancer 32 Lire/écrire portugais 35 se cacher 21 suivre piste 23

Poignard 1d4+2 (+1d4) 30%

Sortilège : "Contacter Figueroa" : il s'agit en fait d'un contact télépathique entre lui et Figueroa ; la réussite est automatique, mais Miguel perd 10 PM et 1 point de POU. Sa mission est de détruire les documents assemblés par le professeur.



rejetons de YIG

Assassins

1 Alberto

FOR 12 DEX 14 INT 11 IDEE 55 PM 8
CON 12 APP 6 POU 8 CHANCE 40 PV 10
TAI 10 SAN 40 EDU 4 CONNAIS. 20
AGE 28 ans

Camouflage 35 Discrétion 36 Esquiver 35 Lancer 38 Se cacher 30 Poignard 1d4+2 + poison tox. 4 (tue en 4 heures ou fièvre pendant 8 jours : un jet sous la CON tous les jours - si le PJ n'est pas mort... Chaque jet raté : -1PV).).

2 José

FOR 16 DEX 10 INT 10 IDEE 40 PM 6
CON 18 APP 5 POU 6 CHANCE 30 PV 17
TAI 16 SAN 30 EDU 7 CONNAIS. 35

AGE 30 ans

Discrétion 15 Esquiver 20 Lancer 30 Se cacher 20 Lutte 40% Dégâts +d4

Lieutenant Montao

FOR 11 DEX 13 INT 15 IDEE 75 PM 10
CON 10 APP 14 POU 10 CHANCE 50 PV 10
TAI 10 SAN 50 EDU 14 CONNAIS. 70

AGE 35 ans

Baratin 33 Bibliothèque 28 Camouflage 50 Conduire auto 20 Dessiner carte 25 Diag. maladie 20 Discrétion 25 Discussion 34 Droit 40 Ecouter 38 Eloquence 22 Esquiver 31 Histoire 28 Parler anglais 25 Premiers soins 50 Psycho 23 Se cacher 38 Suivre pistes 25 T.O.C. 55 Tir Arme Poing : revolver 9 mm 40%

Policiers de Brumado (profil type)

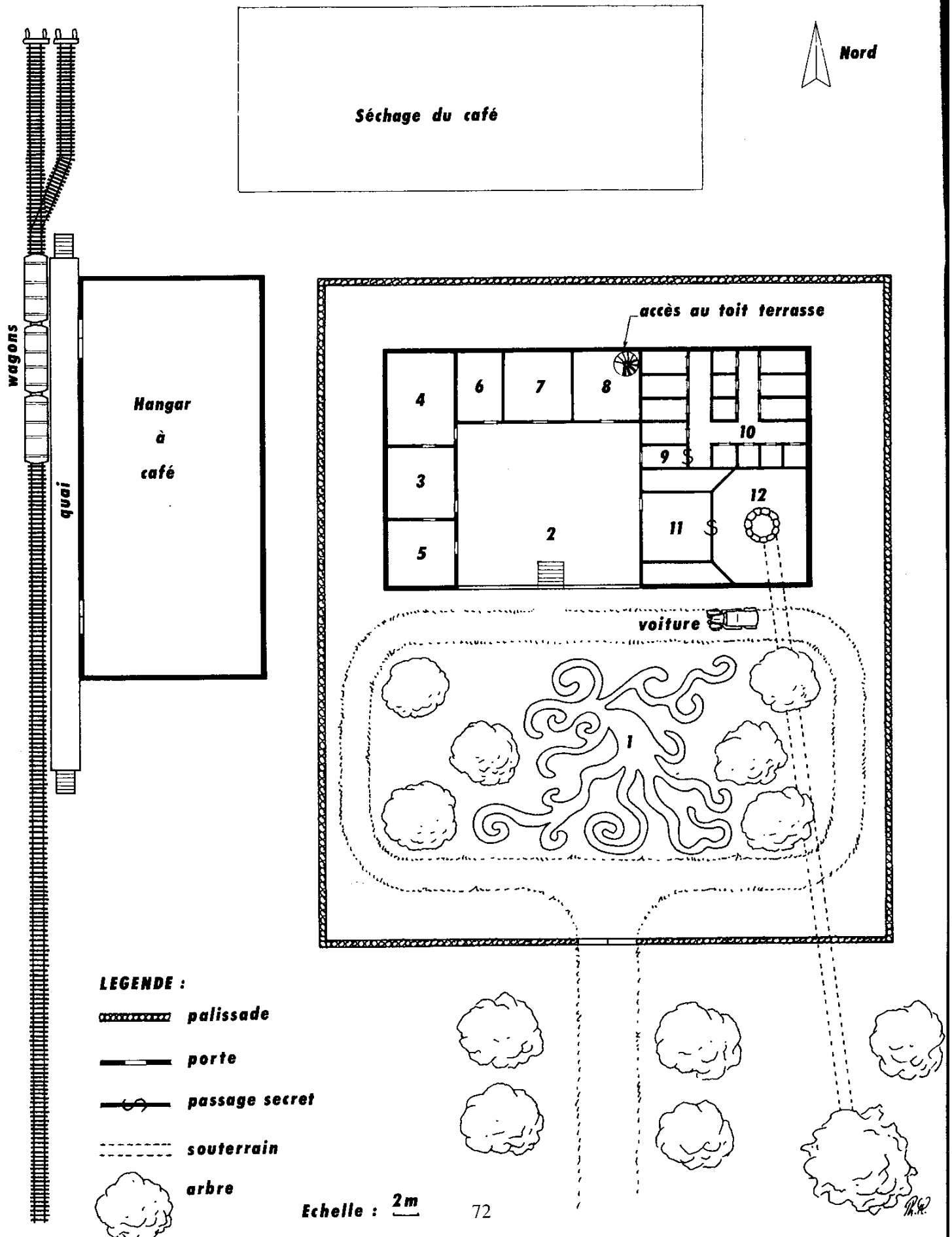
FOR 10 DEX 14 INT 12 IDEE 60 PM 9
CON 10 APP 12 POU 9 CHANCE 45 PV 10
TAI 10 SAN 45 EDU 10 CONNAIS. 50

AGE 25 à 45 ans

Discussion 35 Ecouter 30 Esquiver 35 Psychologie 15 Se cacher 40 Suivre piste 40 T.O.C. 50 Fusil non automatique cal 30 25% Matraque 45%



VILLA DE LA PLANTATION



Joe Taller (trafic et autres magouilles)

FOR 14 DEX 10 INT 13 IDEE 65 PM 8
CON 12 APP 10 POU 8 CHANCE 40 PV 13
TAI 14 SAN 40 EDU 8 CONNAIS. 40
AGE 35 ans

Baratin 39 Camouflage 55 Compta 33 Conduire
engin lourd 30 Dessiner carte 29 Discrétion 44 Dis-
cussion 25 Ecouter 35 Eloquence 28 Esquiver 25
Marchandage 30 Mécanique 32
Psycho. 12 Se cacher 28 Suivre piste 29 T.O.C. 41
Poignard commando 33% parade 20% revolver 22
41%

Surveillants plantation

FOR 13 DEX 12 INT 10 IDEE 50 PM 8
CON 13 APP 9 POU 8 CHANCE 40 PV 12
TAI 11 SAN 40 EDU 7 CONNAIS. 35
AGE 18 à 48 ans
Discrétion 38 Ecouter 51 Esquiver 28 Lancer 31 Se
cacher 22 T.O.C. 34
Fusil winchester 4/round 1d6 30% 10m PV 8
Le magasin contient 2 coups. L'avantage de cette
arme est le suivant : même si aucune balle n'est
engagée dans la culasse on peut quand même tirer
un coup en début de round vu la grande rapidité de
chargement. Un autre tir est possible en fin de
round.

Arthur Tombstone

FOR 13 DEX 11 INT 12 IDEE 60 PM 8
CON 12 APP 10 POU 8 CHANCE 40 PV 12
TAI 12 SAN 40 EDU 10 CONNAIS. 50
AGE 35 ans
Alcoolisme 99% Discrétion 20 Esquiver 20 Monter
cheval 40 Piloter avion 42 Se cacher 22 Suivre
piste 26 T.O.C. 31
Fouet 1d3 33% PV 6 Portée 1m50 Empalement :
entrave
Revolver 22 36%

Vipères alvéolées

FOR 14 DEX 12 CON 6 POU 2 TAI 3 PV 4
Mordre 30% 1d2 + poison toxicité 10
Déplacement 10 en eau, 4 sur terre

Cobras

FOR 6 DEX 14 CON 6 POU 2 TAI 4 PV 5
Mordre 33% 1d3 + poison toxicité 14.
Discrétion 25%

Crotales

FOR 4 DEX 8 CON 2 POU 3 TAI 2 PV 2
Morsure 30% 1d10 Constriction 25% (1d6 +
1d8/round) + 20% morsure

Gardes du corps maison de Figueroa

FOR 10/16/12 INT 7 IDEE 35 PM 7
CON 12/12/16 POU 7 CHANCE 35 PV 12/15/13
Ecouter 35 Esquiver 38 Lancer 33 T.O.C. 40
Couteau commando 40% (les deux premiers)
mitraillette thompson 20% le troisième

Hommes serpents (le premier possède le sort "forme humaine")

	1	2	3
For	10	10	12
CON	10	11	12
TAI	10	10	12
INT	16	17	15
POU	13	12	14
DEX	13	14	15
PV	10	10	12

Déplacement 8m/round

Morsure 35% 1d8 + toxicité : CON de l'homme
serpent

Armes 35%

Sortilèges

- Forme humaine : 1 PM par heure de forme
humaine. Lévitacion : - 4 PM et -1 POU. Peut rele-
ver 1 TAI 15 de 6m

- Queue de serpent : -5 PM -1 POU

Ce sort permet de créer une queue de serpent qui
enserre le cou de la victime si l'homme serpent
réussit un jet de POU contre POU. Dégât : 1d8 +
règle de la noyade. FORCE de la queue : FORCE de
l'homme serpent

Enfant mi-hommes, mi-serpents

FOR 8 DEX 10 PM 10 CON 7 APP 2 PV 7
Sauter 40% Esquiver 30% Déplacement 8
Griffes 38% 1d4
Morsure 40% 1d8

Ces êtres mesurent environ 1m20. Ils se déplacent
sur deux appendices en forme de queue de serpent,
qui les supportent par reptation. Leurs visages sont
mi-humains mi-serpent avec un croissant de lune
sur le front. Leur peau a la couleur brune des cro-
tales, et seul le bas du corps est recouvert
d'écailles.

Si les PJ ratent le jet de SANTé, ils perdront 1d4
points de SAN.

Figueroa prêtre de Yig

FOR 12 DEX 10 INT 16 IDEE 16 PM 14
CON 10 APP 3 POU 12 CHANCE 60 PV 13
TAI 16 SAN 0 EDU 10 CONNAIS. 50
AGE 125 ans

Sortilèges : "Malédiction de Yig" : ce sort lui coûte
5 PM et 1 POU. Si son POU surmonte celui de sa
victime, alors celle-ci est broyée par un serpent
invisible (2d8 par round). A chaque round la victi-
me a droit à un jet de POU contre POU, afin de se
dégager de la prise.

"Atrophie d'un membre" : coûte 5 PM et -1d6
SAN. 1 round pour être lancé. POU contre POU :
atrophie permanente d'un membre, et -1d8PV -3
points de CON. JS sous SAN ou -1d3.

000



Chroniques de Trégor

En avant propos à...

La Saga d'Ellessiel

second recueil d'aventures
dans le monde de Trégor.

Ellessiel

Avant de vous présenter plus en détail les aventures que connurent Ellessiel et ses compagnons avant de parvenir à Aldinor, point de départ de la saga, il me paraît important de vous donner quelques précisions sur le personnage clé de cette histoire (interprété par l'un des joueurs de la campagne), à savoir la jeune Elfe Ellessiel. Certains se rappelleront peut-être l'avoir côtoyée quelques temps lors de certains épisodes de la "Quête d'Emrod", pendant lesquels elle joua un rôle non essentiel mais cependant non négligeable. Il n'est pas impossible qu'Ellessiel cherche à revoir avant de partir en campagne, certains de ses anciens compagnons de route. Le maître de jeu aura alors toute facilité pour introduire les personnages du groupe qui va participer à la "Saga".

Ellessiel est un personnage mystérieux qui possède la particularité d'avoir laissé courir de nombreuses légendes sur son passage. L'une des premières choses qui marque ceux qui l'ont côtoyée, est le contraste existant entre son physique relativement menu et la puissance morale qui semble émaner de sa personne. Parfaitement entraînée au maniement des armes traditionnelles de son peuple, l'arc et l'épée courte, Ellessiel sait aussi utiliser les pouvoirs beaucoup plus complexes, et plus effrayants aussi, que lui ont enseigné ses aînés. D'autres contrastes apparaissent très vite lorsqu'on l'observe un peu. Ellessiel la guerrière discrète et efficace, passant inaperçue dans les fourrés, avec sa longue tunique verte, peut devenir en quelques instants Ellessiel la séductrice, portant robe de soie châtoyante et parures étincelantes, animant une soirée dans une triste auberge, par les éclats irrésistibles de sa gaieté. Compagne des dragons, possédant le secret privilège de parler aux animaux, parfois solitaire pendant de longs mois, Ellessiel est aussi un être profondément sociable, aimant et recherchant la compa-



gnie. Son humeur est assez versatile, et ses compagnons auront parfois du mal à expliquer son "repli" brutal sur elle-même, ou son apparente bouderie. Curieuse, intuitive, d'un tempérament plutôt audacieux, elle possède de nombreuses connaissances acquises au cours de ses voyages (astronomie, herboristerie, techniques de chasse) et sait les utiliser à bon escient.

De taille plutôt petite, mais fort bien proportionnée comme tous ceux de son peuple, elle possède un physique particulièrement agréable : ses cheveux longs châtain très clair soulignent discrètement un visage allongé, au teint mat, plutôt sombre. Son regard possède un pouvoir de fascination intense. Sans doute est-ce dû, tout à la fois, à la couleur vert émeraude de ses yeux, et au fait qu'ils soient légèrement bridés.

Le conseil de Sin-Etheniel

*"Tel une brume épaisse
le chaos recouvrira les terres du nord.
l'oiseau blanc porté par les ailes de Gavendell
montre la voie de la sagesse.
Des terres du sud les premiers nés sont venus,
le temps est venu qu'ils y retournent."*

**Prophétie de Sinarra,
prêtresse de Myrlh.**

Il était rare que le grand conseil des Elfes de Vani se réunisse à Sin-Etheniel pour aborder un problème aussi grave que celui de l'avenir du monde. Cela explique sans doute l'affluence qu'il y avait ce jour-là dans la grande clairière sacrée, ainsi que la gravité et le sérieux qui se discernaient facilement sur le visage de chacun des participants à la noble assemblée. Sous les chadarnes majestueux, près de cent

personnes, toutes de vert ou de gris vêtues, étaient rassemblées. Il y avait là les membres traditionnels du conseil, princes, princesses et sages, chefs spirituels du peuple de la forêt, mais aussi les représentants de nombreux clans importants, quelques messagers porteurs de nouvelles récentes du monde, et événement rarissime, l'un des maîtres de Mornador, Kirn de Jellah, Consultant des vasques du temps. C'est à l'initiative de Kirn qu'Ellessiel avait été requise à cette réunion.

Plusieurs voyageurs à la langue agile contèrent longuement les nouvelles qu'ils rapportaient des royaumes du Nord. Les perspectives étaient sombres : les forces du chaos progressaient de partout, telles une vague irrésistible submergeant le monde, et les tentatives courageuses de ceux qui tentaient d'endiguer le flot paraissaient d'ores et déjà désespérées. Le plus inquiétant n'était pas la force armée rassemblée par le Prince Urreighem, mais le fait que ses noirs serviteurs semaient chaos et discorde dans les rangs mêmes de ceux qui prétendaient les combattre. Les armées du Roi Endarnor reculaient peu à peu, et chaque jour de nouveaux foyers de troubles se créaient aux quatre coins du monde.

Ce fut Ellessiel qui intervint alors et remit dans la mémoire de tous la prophétie de Sinarra, ces quelques phrases étranges que la vieille prêtresse avait prononcé en consultant le cristal de Myrlh. L'un des anciens de Vani, un elfe âgé de plus de deux mille ans, rappela alors à l'assemblée que les "premiers nés" étaient venus des lointaines terres du sud. Ce fait avait disparu peu à peu de la mémoire collective mais il n'en était pas moins bien réel. Selon lui, il en était des peuples comme de la marée, ce mouvement puissant de va-et-vient rappelant à tous que le cœur de Fenirell bat sans cesse sous les flots. Les êtres vivants, comme les vagues, obéissent à cette loi inexorable et ne peuvent rester plus longtemps au même endroit que ne l'a fixé leur destin. L'avenir des peuples libres était dans le sud...

De nombreuses interrogations vinrent alors de la foule : le désert d'Org n'était-il point la limite du monde des vivants, ultime barrière posée par les Dieux pour empêcher la chute dans le néant ? Le long des côtes de l'Océan Garlac'h le paysage n'était plus que chaos et désolation. Fallait-il que les Elfes connaissent l'épreuve douloureuse de migrer vers un monde où rien de vivant n'existait plus, une terre que somme toute les Dieux avaient interdite ?

Kirn de Jellah tenta alors de calmer l'angoisse collective. Il expliqua que pendant trop longtemps on avait assimilé ignorance et inexistance, et que la prophétie de Sinarra devait être interprétée comme une incitation à aller de l'avant, à comprendre et à expliquer ce qui était simplement admis comme une évidence. Seule la connaissance et la pureté de l'âme peuvent permettre de s'opposer au Mal car ils sont Lumière et que la Lumière succède toujours à l'ombre.

Lorsque les esprits furent calmés, le conseil écouta et débattit du projet présenté par Ellessiel. Il existait deux voies pour découvrir les limites du monde vers le Sud. Celle du désert, la plus rassurante dans un premier temps, ne permettrait pas d'atteindre le but que l'on voulait se fixer. Lors d'une de ses errances, Ellessiel avait interrogé les nomades qui vivaient à la bordure des terres arides, et ils avaient été catégoriques dans leur réponse : aucun de ceux qui avaient franchi les grandes dunes mouvantes de l'horizon n'était jamais revenu. La deuxième voie, la traversée du chaos du Snargondha, au Sud des Monts Garintur, plus angoissante par les dangers qu'elle présentait, semblait par contre offrir de meilleures perspectives. L'ignorance créait l'inquiétude mais laissait aussi briller une lueur d'espoir... Ellessiel parla longuement devant l'assemblée et il semble que son

récit eut un effet apaisant sur ses auditeurs. Le conseil approuva son idée et il fut dit en conclusion que tout serait mis en œuvre pour que sa quête réussisse. La lune disparaissait à nouveau derrière les grands arbres, et les premières lueurs de l'aube blanchissaient la clairière lorsque le conseil se sépara.

La route du Sud

Lorsqu'Ellessiel quitta Vani, les derniers jours du mois des moissons de cette année 7680, elle n'était accompagnée que de Simon LORNE, le clerc. Après en avoir longuement discuté avec Kirn de Jellah le "Consultant", ils avaient opté pour un itinéraire bien classique, à savoir remonter jusqu'à Moganon par la grande route du Sud, puis continuer encore vers le Sud et obliquer vers l'Est pour embarquer à Eccik sur un navire à destination de Milkendell. La voie était ensuite toute tracée : Ernvär, Roven, Doden puis enfin Aldinor, dernière étape avant la partie véritablement la plus difficile de l'équipée. Bien que fort long (près de six mois de voyage), cet itinéraire présentait plusieurs avantages. D'une part il n'empruntait que des voies relativement rapides et sûres, d'autre part, il permettait à Ellessiel et à Simon de prendre quelques contacts indispensables. Un arrêt chez Mélius était déjà prévu à Ernvär.

A Moganon une nouvelle "personnalité", Morwen de Garn, une guerrière demi-elfe, d'origine Elvassär, ancienne compagne de cœur de Simon se joignit au groupe. Nul événement notable ne survint, jusqu'au jour où le trio de voyageurs arriva dans la petite cité d'Olsk, au Sud de Moganon. Le texte ci-dessous, extrait du journal de voyage de Simon Lorne, explique dans quelles conditions singulières Morgen Maillefer, personnage étrange, au passé mouvementé, se joignit à l'équipée.



Elle...

(extrait de la chronique romancée de la saga rédigée par Simon Lorne, d'après le récit que lui fit Morgen de son aventure)

"... Le village d'Olsk dort... ou semble dormir. Les derniers buveurs attardés quittent l'auberge et se dirigent péniblement vers leur paillasse. Deux ou trois d'entre eux n'auront pas le courage de remonter l'unique rue du village et finiront la nuit vautrés dans un quelconque abreuvoir à chevaux ou affalés contre une botte de paille, sous l'oeil moqueur de la lune. Cormille, le tenancier de ce lieu de débauche, ne s'émeut aucunement du devenir de ses clients. Une fois leur note payée ce ne sont plus que des ivrognes, des humains d'une banalité navrante et il y a longtemps qu'il a décidé de ne pas plus leur accorder d'intérêt qu'à ses mules. Il sort dans la rue, maugrée quelques jurons au sujet du froid mordant qui s'est installé depuis quelques jours, se hâte de repousser le lourd volet qui protège la grande porte du "Cerf Chenu", et regagne précipitemment son intérieur.

L'oeil attentif de Morgen l'archer remarque tous les détails de cette cérémonie rituelle. L'homme contemple la scène, dissimulé derrière un volet branlant, au premier étage du logis qui se dresse en vis à vis de l'auberge. Un moment après, alors que toute trace d'agitation a disparu, Morgen est toujours là, aux aguets, la tête légèrement inclinée, le regard dirigé vers le haut de la rue. L'une de ses mains se promène doucement sur le bois de l'arc long qu'il a posé à côté de lui. Nul ne saurait dire à quelle pensée son esprit est attaché : au bois de cormier qui ploie doucement sous sa caresse, au sifflement caractéristique de la corde projetant la flèche vibrante, au cerf blessé qui brâme sous les frondaisons, à moins que ce ne soit à tout cela à la fois ou à tous les événements qui se sont déroulés ces derniers jours. Morgen, lui, sait... Si sa main s'agite ainsi ce n'est que par lassitude. Nulle scène de chasse ne défile devant ses yeux. Rien, ou plutôt si, beaucoup : l'image d'Elle, si belle, presque irréelle; Elle qu'il attend depuis trois longues et interminables journées.

Ses longs cheveux et ses yeux rieurs, sa bouche fraîche comme l'eau d'un torrent, ses formes pleines et rondes comme les collines du doux pays Atuesh, l'ont ensorcelé. Ils se sont rencontrés en face chez ce vieux grigou de Cormille, il y a deux jours. Depuis près de deux semaines, Morgen suit le groupe avec lequel Elle voyage, mais jusqu'au soir mémorable où Elle lui a adressé la parole, il avait plus l'impression de suivre une ombre que de s'intéresser aux projets d'un être vivant. La scène de leur première rencontre, puis celle de leur premier amour vibrant de passion, défilent devant ses yeux. Il en a un frémissement et il lui semble que la corde de son arc vibre en résonnance. Son image est omniprésente dans son esprit : Elle est le rire qui lui manque quand la

pièce est triste, la parole qu'il attend lorsque le silence lui pèse, la caresse tant désirée lorsque le corps fourbu aspire à la détente. Elle est la réponse à toutes ses questions.

Tout à l'heure, lorsque la lune sera perchée au plus haut des nuages, Elle reviendra, laissant ses deux compagnons seuls à l'auberge, encore, pour une dernière nuit. Elle prononcera quelques mots très doux, le rassurera en le prenant entre ses bras, doucement, comme un enfant, et l'entraînera vers la modeste couchette. Il entend déjà le bruit de ses pas, et sent contre ses joues la fraîcheur de son haleine. Tout à l'heure Elle sera là contre lui. Il ne lui dira rien, pour ne pas rompre le charme. Non, il ne dira rien... et il la tuera, lui, Morgen l'archer, l'aventurier sans scrupule. Il la tuera car Ellessiel ne doit en aucun cas poursuivre son voyage. Tel est son destin.

Ellessiel hésite quelque peu avant de s'engager dans l'escalier sombre. Son coeur bat la chamade, et il lui semble que son esprit chavire à force d'incertitude. Et pourtant depuis que le soleil s'est couché, tout à l'heure, derrière les collines, sa décision est prise. Tout son être hurle le désaccord avec ce qu'elle entreprend. Ses yeux sont obnubilés par l'image de Morgen, et il lui semble que la moindre parcelle de son corps aspire aux caresses du géant. Une marche... une autre marche... L'a-t-il vue arriver, si discrète, se faufilant de porche en porche dans la rue ? Comprendra-t-il pourquoi elle agit ainsi ? Sa main s'affermit sur le manche de la dague qu'elle a dégainée. Elle aimerait tant qu'il pardonne son geste. Peut-on tuer ainsi, froidement, l'être que l'on chérit le plus dans l'instant qui passe ? Elle accélère d'un coup et monte les dernières marches deux à deux, comme pour bousculer son indécision. Elle écoute une dernière fois... derrière la porte... silence. Il est là et l'attend.

Une porte s'ouvre brutalement. Deux êtres aveuglés par leur amour se jettent sauvagement l'un sur l'autre, l'acier de deux lames étincelantes brille dans l'obscurité. Bruit d'un objet métallique qui tombe sur le plancher, puis d'un autre. La mêlée qui se déroule devant la fenêtre sous le regard ébahi de la lune change de forme...

Amour, pleurs, tendresse, aveux et encore amour... Morgen le géant n'accomplira pas sa mission et trahira la parole donnée au noiraud rencontré dans un bouge de Moganon. Ellessiel, d'une fragilité déconcertante en ce moment, n'aura pas besoin d'éliminer l'assassin qui les piste depuis la capitale.

Morgen et Ellessiel marcheront ensemble sur la voie tracée par Gavendell. **Quand on est fille du vent on ne peut renoncer à être portée par la passion...**

GALERIE DES MONSTRES (1)



REUS

12³ NOUVELLES !

texte inédit de : Christophe Triau

UNE VIE DE FANTÔME

Jusque là, je menais une vie banale de fantôme tranquille. J'habitais alors un petit château abandonné, comme il y en a tant dans notre cher pays d'Ecosse. Si certaines journées me paraissaient interminables (car il n'y avait pas grand chose à faire dans le coin perdu où je me trouvais), il m'arrivait souvent d'aller rendre visite à de la famille ou à des amis de la région, et pour cela je m'absentais généralement plusieurs jours, car chacun sait que nous autres fantômes sommes très bavards, et que nous pouvons discuter des heures durant (nous avons tout notre temps...). Mon existence était donc tout-à-fait heureuse, et je ne regrettais pas le moins du monde d'être allé chercher quelques "bons" champignons pour ma femme, acte qui m'avait donné la paix (car c'était un cas, la pauvre...) et surtout la "vie" éternelle, ce que beaucoup considèrent bien à tort comme un terrible châtement mais qui est en fait une expérience fort amusante (on a bien un boulet et quelques ridicules chaînes, mais on s'y habitue très vite...). D'autant plus que la plupart de mes voisins avaient été condamnés au même sort pour des raisons diverses. Nous nous retrouvions donc souvent pour prendre le thé (at five o'clock, of course), faire quelques fêtes ou - chose de plus en plus rare et ô combien appréciée - le bizutage d'un nouveau fantôme.

Vous le voyez, mon existence était alors tout ce qu'il y a de plus heureux... à l'époque...

Mais un jour, alors que je revenais d'une petite fête chez le baron de Thurso - un petit jeune d'à peine 400 ans, au demeurant fort sympathique -, je vis une voiture dans la cour de mon château. Intrigué, je me demandai qui osait commettre ce sacrilège infâme (la dernière visite d'un véhicule de ce genre avait été le fait des monuments historiques, mais je les avais vite matés). Je rentrai dans la salle à manger, par le mur, comme à mon habitude. Là, je vis deux hommes en train de transporter des paquets. J'écoutai leur conversation et appris alors l'affreuse nouvelle : une riche jeune fille avait racheté le château et avait décidé de s'y installer ; des camions devaient arriver sous peu avec tout le nécessaire pour le rendre habitable. Arg ! Le coup me fit mal, et je restai plusieurs secondes immobile, stupéfait ; pourquoi fallait-il que cela m'arrive, à moi ? Si j'avais encore été humain, j'en aurais eu une crise cardiaque.

Une fois sorti de ma stupéfaction, je montai rapidement au sommet de mon donjon, où j'avais installé mon logis. Là, je m'allongeai sur mon lit - qui grinça sinistrement - et me mis à réfléchir (ce qui ne m'arrivait pas souvent). Ma décision fut vite prise : cette jeune fille ne resterait pas longtemps au château, car je lui ferais tellement peur qu'elle s'enfuirait en criant et ne remettrait plus jamais les pieds en Ecosse. Je revêtis donc un beau drap blanc, fis sonner un peu mes chaînes et poussai quelques gémissements plaintifs pour me remettre en forme (car je manquais d'entraînement). Puis je pris mon boulet entre mes mains, pour aller plus vite, et allai jusqu'au corps de logis, dans lequel je pénétrai, me doutant bien que c'était là qu'ils s'étaient installés. Il était vide. J'allais entamer ma petite mise en scène lorsque la jeune fille entra dans la pièce ; je me cachai bien vite derrière des rideaux (souvenirs d'une pauvre vieille folle - plus tenace que le collecteur des impôts royaux de mon temps, c'est dire ! - qui avait voulu réoccuper le château sans tenir compte de mon avis), pour pouvoir l'observer à ma guise. Mon cœur s'arrêta soudain de battre (si toutefois on peut dire cela d'un fantôme) lorsque je la vis...

Elle était de taille moyenne, belle et digne, et ses cheveux blond foncé encadraient d'adorables yeux bleus et un sourire charmant... J'enlevai rapidement mon drap pour mieux l'observer et je m'avançai vers l'intérieur de la pièce. Lorsque son regard passa sur moi, je fus saisi d'un frisson, je baissai les yeux, ne sachant que faire, pétrifié, puis brusquement me ruai dehors pour vite me réfugier dans mon donjon. Je la revis le soir dans la salle, et là encore, son regard me traversant (c'est bien le mot...) me mit en fuite. J'avais connu des femmes de mon temps, mais jamais d'aussi ravissantes, d'aussi éclatantes, d'aussi merveilleuses que celle-ci... J'eus du mal à m'endormir cette nuit là, et le lendemain, à mon réveil, je réfléchis longuement. Je savais très bien que je n'aurais pas la force, et que si je restais là, j'allais devenir fou. Alors je fis mes bagages et partis vite, m'enfuis, sans me retourner, sans même jeter un dernier coup d'oeil au château, sans adieux, sans rien, et loin, loin, le plus loin possible... Mais encore maintenant, je pense souvent à elle, et son image, ses yeux, ses cheveux, son sourire, s'attardent souvent dans mon esprit.

Elle me hante...

réflexion sur... les règles de jeu

Alain Bérard

J'ai tenté, sans doute vainement, lors des épisodes précédents, de vous présenter d'une manière claire et précise la règle fantastique la plus jouée en France, "WARHAMMER" (tous droits de publicité exclus, hélas !).

Je pourrais continuer à vous décrire par le menu "l'Arc et la Griffe" ou "Repear" ou d'autres encore, mais je n'en ferai rien. Outre le fait que cela vous lasserait et me lasserait, que d'autres l'ont fait ou le feront mieux que moi, je pense que notre intérêt ira plutôt vers la création de la règle idéale, géniale, virginale, en un mot la VOTRE.

J'en connais qui diront : "Wouah ! Le sot !... Il va encore nous gonfler avec ses histoires. Ya qu'à jouer ce qui existe et c'est tout !" Bon, cela se défend et je vais même me faire l'avocat du diable pour cela : une fois n'est pas coutume ! Pourquoi préférer une règle existante ?

Tout d'abord et comme l'aurait dit LA PALICE, maréchal de France mort à Pavie en 1525 (bonjour la culture !) c'est parce qu'elle existe ! Pas de tracas, tu achètes la boîte, tu lis la notice et marche la route à l'assaut ! Un confort intellectuel certain. Autre avantage et non des moindres, en cas de rencontres interclubs, chaque joueur ayant les mêmes règles, il ne devrait pas y avoir de problèmes. Quoique ! J'emploie le conditionnel à dessein car l'expérience montre qu'en plus de son texte proprement dit, une règle traîne toute une partie de conventions, non-dits et autres interprétations, pas toujours faciles à harmoniser entre clubs ou même joueurs. J'en veux pour preuve les sévères discussions qui ont pour sujet tel ou tel point de règles aussi connues que la "7 WRG" ou "Charge".

Mais revenons à nos moutons. **Les règles existantes, si elles sont bien faites, et en général elles le sont, bénéficient d'un atout important, elles forment un ensemble cohérent.** J'insiste particulièrement sur ce point particulier car il ne sert à rien de créer de bons mécanismes de jeu si ceux-ci ne forment pas un ensemble logique. Donc résumons-nous : les avantages des règles existantes sont facilités d'utilisation (tout est fourni) harmonisation inter joueurs et inter clubs et cohérence.

Vous me direz avec raison, s'il n'y a que des avantages, alors pourquoi se casser le bonnet !

Eh bien tout simplement parce que l'homme est un animal au naturel insatisfait, pourquoi avoir créé Dragon Radieux alors que de magnifiques publications existaient déjà !

Ensuite et surtout les règles existantes ne sont pas parfaites loin de là.

Ainsi, comme ceux qui ont eu le courage de lire l'article du numéro 17 l'auront compris, le principal reproche fait à WARHAMMER est l'échelle de réduction choisie, une figurine pour un combattant, et le nombre astronomique de jets de dés nécessaire à la résolution des combats et tirs. Ces critiques s'appliquent aussi à "Repear" qui a la même échelle de réduction et un système de résolution des combats basé sur les dés de pourcentage. Pendant que j'en suis à laisser aller ma langue de vipère, j'ajouterai que le principal reproche que je ferai à "l'Arc et la Griffe" est que visiblement la partie jeu avec figurine a été sacrifiée à la partie fantastique. C'était sans doute la seule solution pour ne pas tomber dans le piège du plagiat de "la Flèche et l'Épée" mais cela reste frustrant pour le joueur.

Nous, en tant qu'individu, nous n'avons pas de problème de propriété intellectuelle et rien ne nous empêche de mixer, pour notre plaisir, les règles existantes, comme la 7ème WRG, Repear ou Warhammer pour en tirer un cocktail plaisant. Toutefois il est évident que quelle que soit la valeur du mélange, aucune exploitation commerciale ne sera possible et c'est tout à fait normal, n'ayant fait qu'œuvre de collage et non de création. La démarche proposée est donc la construction d'un objet personnalisé en fonction de vos goûts et de son utilisation à l'intérieur d'un cercle d'amis ou d'un club.

Le processus est simple même si sa réalisation est parfois délicate. Tout d'abord, trouver une règle de base qui résoudra les problèmes de déplacements, tirs et combats des figurines. Elle permettra de régler tous les détails pratiques de règlement de la bataille. Pour cela nous choisirons une des règles existant dans le commerce pour les batailles de la période Antique Médiévale, donc avant l'introduction d'armes à feu efficaces. Une fois ce choix fait, on adaptera les créatures fantastiques à cette règle. Il faut qu'un troll d'AD & D par exemple, soit assimilé à un type de troupes existant dans la règle de

base c'est-à-dire à du Hi, SHi ou Hc etc.

J'en profite pour rappeler à ceux qui seraient arrivés en cours d'émission que les termes Hi, SHi, Hc et même etc sont expliqués dans les articles parus dans les numéros précédents de Dragon Radieux. Si vous ne les possédez pas, n'hésitez pas à les commander ! Cela fera toujours quelques exemplaires vendus en rab.

Après cette dérive publicitaire, revenons à notre problème : choix de la règle de base et création du "bestiaire" pour employer le terme consacré. Il reste à définir la magie, sacré morceau car il faut en peser toutes ses implications, ou risquer de voir votre règles déséquilibrée ; il reste ensuite le problème des Héros (rôle, effet, coût) puis des créatures volantes.

Pour faire bonne bouche, on pourra s'encombrer de règles spéciales concernant les morts-vivants, fantômes, démons et autres guenilles ambulantes mais je n'en suis pas partisan. A mon avis, leur cas devrait être réglé au niveau du bestiaire et un point c'est tout. J'entends déjà les esprits forts qui renâclent "il parle de fantastique mais il raye d'un trait de plume la partie la plus intéressante, les démons et les fantômes." Je précise donc que je tente de décrire le processus de construction d'une règle fantastique et que je ne prétends ni détenir la vérité ni faire œuvre parfaite. Quoique...!

Ce qui va suivre n'est que l'exemple de ce que nous avons fait dans notre club.

Comment choisir la magie de base ? Tout simplement en regardant quelle est la règle la plus jouée dans votre club ou celle que vous pratiquez déjà pour la période Antique-Médiéval. Ainsi, si vous ou vos collègues jouent "la Flèche et l'Épée" en 25 mm, il est un peu absurde, et c'est un euphémisme, de choisir la 7ème WRG en 15 mm. Le but de notre création est de permettre au propriétaire d'une armée traditionnelle Antique-Médiéval de jouer fantastique sans rien changer à son armée et surtout pas de soclages !

Cela, soit dit en passant, impliquera la création d'un budget pour les créatures "spéciales", les héros et les magiciens.

A Grenoble nous avons choisi la 7 car c'est la règle



la plus jouée au club. Elle permet en outre des combats de siège et ces campagnes sans aucun problème. Un inconvénient toutefois, nos armées sont en 15 mm, comme d'ailleurs l'immense majorité des armées de la 7 et les figurines fantastiques pour les 15 mm sont rares, mais elles existent et les catalogues sont en constante expansion. Pour un débutant ne voulant que "faire" du fantastique, il paraît plus facile de choisir "Charge" ou "Qaddesh à Jérusalem", deux règles françaises avec une préférence pour la première, beaucoup plus simple. Ces règles écrites pour le 25 mm permettent l'intégration directe de vos figurines de jeux de rôle sur le champ de bataille.

Tout le texte suivant s'applique pour la 7ème WRG mais j'insiste sur le fait qu'il ne s'agit que d'un modèle, de l'amalgame de plusieurs études et rien d'autre.

Une fois notre règle choisie, établissons le Bestiaire. Celui qui suit a été largement inspiré par le livre de J M Hautefort, "les armées des Terres du Milieu", édition JG dont nous ne saurions trop recommander la lecture.

La liste n'est absolument pas exhaustive ; le principe est d'appliquer les caractéristiques des différentes races aux points de la règle choisie et ceci afin de rendre le plus réaliste possible les rencontres sur table. Ainsi pour les Elfes, les sources sont "le Seigneur des Anneaux" et "AD & D", cet ensemble ayant permis de définir nos elfes comme suit : ils combattent de préférence en ordre lâche ou dispersé car leur terrain de prédilection est la forêt.

Leurs armes principales sont l'arc, bien sûr, l'épée courte, la lance pour l'infanterie, la lance montée pour la cavalerie. Celle-ci, de bon moral, sera relativement peu nombreuse. Nous obtenons des Elfes LMi, LHi ou Li équipés de l'arc, de l'épée et parfois de la longue lance (LTS), la cavalerie sera Hc ou Hk à la rigueur. Leur habileté légendaire à l'arc fait que le facteur aléatoire au tir sera limité de -1 à +2. Pour la manœuvre et le soclage, ils seront réguliers, mais pour l'impétuosité et le facteur aléatoire de combat nous les considérerons comme irréguliers. Ils ne testeront pour une déroute vue que s'il s'agit de la déroute d'autres elfes. Leurs chevaux ne craignent ni chameaux, ni éléphants ou assimilés et coûtent le prix d'un cheval arabe ou indien. En parlant budget, celui des elfes sera celui des

figurines régulières mais le commandement se paye pour de l'irrégulier (25 points). A l'instar des Elfes, les Nains ne réagissent qu'à la déroute d'autres nains. Ils seront réguliers (garde de chef) ou irréguliers (levées spontanées) mais en tout cas chargeront impétueusement toutes les unités orcs leur faisant face. Combattant généralement en ordre serré (EHi, Hi), ils seront équipés essentiellement de leur célèbre hache à deux mains (2 HCW), d'un bouclier ou parfois de l'arbalète. Dans ce cas ils pourront combattre en ordre lâche

(LHi). Les Humains tout comme les orcs d'ailleurs n'ont pas d'avantages ou d'inconvénients particuliers et ils obéissent aux types standards de la règle.

La cavalerie orc toutefois sera montée sur des wargs lesquels peuvent aussi combattre sans cavalier. Dans ce cas ils sont assimilés à de la Mc équipée "d'autres armes et circonstances" de cavalerie, sans bouclier. Ils sont irréguliers D et valent 3 points au budget 7ème WRG. Les wargs montés seront équivalents à de la Hc si l'orc porte une cote de maille sinon c'est de la Mc, l'armement dépendant du choix du joueur ; généralement nous prenons javelot, bouclier.

Les wargs, montés ou non, désorganisent les troupes montées dans les mêmes conditions que les chameaux. Au budget, ils seront payés comme du Hc ou du Mc irrégulier C exceptionnellement irrégulier B.

Les Trolls seront pour la protection comme des SHi que l'on soclera en Li. Leurs déplacements se feront à la vitesse du SHi (80 pas) sans la pénalisation en points de fatigue prévue dans la règle. Ils comptent comme des troupes en ordre dispersé pour les interpénétrations et les terrains difficiles. Quelles que soient leurs armes, ils utiliseront au combat le facteur des armes à deux mains longues (2 HCT) avec sa pénalité pour l'adversaire. Ils coûtent 19 points et sont irréguliers moral A.

Les lycanthropes ou autres garous sont considérés dans leur forme transformée comme du Hc combattant avec "autres armes de circonstances" de cavalerie sans bouclier. Ils désorganisent comme le feraient des chameaux. Généralement nous les jouons irrégulier B et ils valent alors 7 points (budget 7ème WRG).

Dans la spécialité "Terres du milieu" il y a aussi les Ents et les Huorns. Pour la protection ils sont SHi mais basés en Li. Ils se déplacent comme du Li et comptent comme des troupes en ordre dispersé pour les interpénétrations et le terrain difficile. Toutefois s'ils sont mis en déroute, on testera les unités voisines selon la procédure habituelle. Au combat ils sont équipés de l'équivalent à une arme longue à 2 mains (2 HCT) y compris pour les malus à l'adversaire. Très amusant, ils peuvent jeter des pierres comme une pièce d'artillerie à 2

servants (même facteur de tir) mais à portée de dard seulement (80 pas). Les tirs enflammés les désorganisent au même titre que des animaux et ils ont un facteur de 2 d'efficacité quelles que soient leurs origines : bombes à naphte, lance-flamme ou feu magique...

Pour le budget les Ents valent 18 points et ont un moral irrégulier A. Les Huorns sont payés 19 points et ont un moral irrégulier A. Les Huorns ne peuvent être utilisés qu'avec des Ents alors que ceux-ci peuvent combattre seuls. Nous autorisons les unités mixtes Huorns/Ents conformes à la réalité "historique".

Pour rester dans l'option "tolkienesque", nous parlerons des Munakils, souligner objets de vénération de Sam Sagace, mais aussi bêtes de guerre très efficaces. Sur tous les aspects du jeu, ces bestiaux sont considérés comme des Elephants. Mais, alors que ceux-ci combattent comme 5 figurines, les Munakils le font eux avec 7 figurines (Attention devant !). Leur coût budgétaire est évidemment proportionnel, soit le prix d'un éléphant augmenté de 2/5ème, le tout arrondi au chiffre supérieur.

Voilà donc pour les créatures "normales" que nous utilisons ; je répète que chacun est libre d'en imaginer d'autres types pourvu que l'esprit de la règle soit conservé. Je lirai même avec intérêt d'éventuels envois ou correctifs.

La prochaine fois, nous verrons les créatures volantes (Aigles, Dragons... le combat aérien, le bombardement) les morts-vivants ou fantômes, les démons et plein d'autres choses toutes plus réjouissantes les unes que les autres.

Metteur en scène Alain Bérard

Assistant J M Hautefort

L Leurangie dit Bataillon masse

Notre célèbre feuilleton continue...
Si vous aviez un doute, le superbe titre ci-dessous devrait le dissiper...*

le titre est tout petit, le maquettiste n'a pas la place...

Le Djinn tonique et l'amante à l'eau

Je vais vous conter maintenant l'un des épisodes les plus mouvementés, les plus grandioses, et malheureusement pour vous les plus longs de mon existence de gob, à ce jour maudit du VI Vendémiaire an VI de ma carrière de chef vénéré.

Jeanne d'Arbalète enlevée par deux minables trolls, ça sentait le roussi. Il était impossible que ces deux gnômes infâmes aient élaboré seuls un plan aussi démoniaque. Nul doute que les risibles créatures avaient elles aussi un chef. Et ce chef, je devais l'abattre car il portait ombrage à ma splendeur.

De plus l'adorable petit clerc Padepolus menaçait d'attenter à ses jours, et ma douce et redoutable Carmen jetait son dévolu sur Tearoom le second en date des sept mercenaires que j'avais décidé d'engager pour ma garde prétorienne. Plus que le roussi c'était l'orage qui grondait à l'aube de cette journée.

Mon âme de preux vibre intensément, et, une fois résolu le problème de bretelles qui me préoccupe, je décide de partir en chasse pour mater les hors-la-loi. La quête de Jeanne, l'amante de Padepolus, motive mon Moi profond et, bien que je n'ai pas le temps de me livrer à une analyse complète de mes connexions neuroniques, je sens bien que ma réaction hormonale prend certainement ses sources dans les fantasmes de ma petite enfance.

En fait, j'aime Jeanne, mais par crainte de révéler un amour qui trouble mon âme, je l'aime par personne

interposée. Si Padepolus se pend, et si Carmen me trompe avec Tearoom, cela ne fera finalement que servir mes desseins... si je retrouve Jeanne la pure.

Selon mon habitude ancestrale, je réfléchis avant d'agir et je me dis que les Trolls ont un gros handicap à surmonter, c'est leur immobilité nocturne. Transformés en pierre ils ne sont guère plus dangereux que des enseignes néonotroniques de Blastfood.

J'ouvre ici une parenthèse car je vois poindre à l'horizon quelques commentaires ironiques des ethnomonstrologues que vous êtes... et je précise que les trolls auxquels j'ai à faire appartiennent à une tribu dissidente des grands trolls de la montagne (j'ai identifié leur tatouage dorsal). Je ne m'étendrai pas sur les raisons multiples de leur dissidence mais je préciserai simplement que leur mode de vie a évolué et que ce sont maintenant des veilleurs de jour et des dormeurs de nuit. J'aurai

l'occasion de préciser par la suite les raisons de leur mutation chromosomique. Ce qui est sûr c'est que leur chef ne doit pas habiter très loin, et j'ai une petite idée là dessus...

Leurs traces de troll sont encore toutes fraîches et elles confirment mon hypothèse : leur chef doit être le redoutable djinn Darcvlador, connu dans le milieu du granbanditisme pour son dynamisme et ses idées tordues. Son repaire est au bord de la rivière Saine (à l'opposé de ses idées) et de là à ce qu'il ait envisagé de jeter ma future amante à l'eau, il n'y a qu'un pas. Je ne comprends pas encore ses motivations profondes, mais un djinn a-t-il vraiment besoin de desseins compliqués pour agir ?

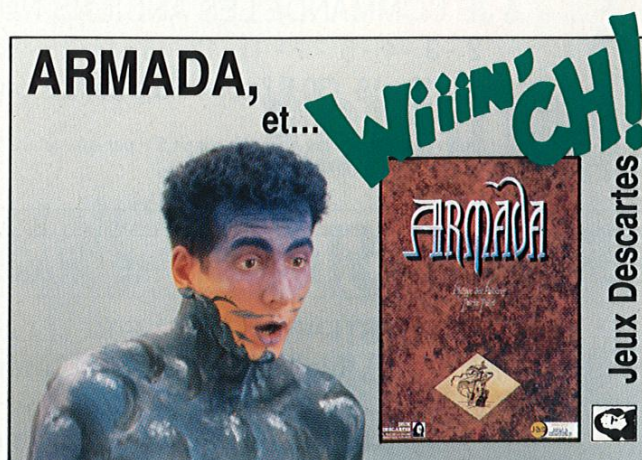
Seul, je suis seul et ma route est longue, longue, mais un jour je reviendrai. Je quitte Rouh'an et commence à suivre les méandres de la Saine. Je crains les djinns, et surtout les djinns toniques et j'ai préféré m'équiper niveau plus plus avant de partir : cotte de maille comme tricot de peau, et armure de plaques comme survêtement, casque avec un panache flamboyant pour impressionner les trollounets et pour rallier mes alliés éventuels, hache de guerre, épée deux mains, masse d'armes et sabre d'abordage pour le cas où. On n'est jamais trop prudent ! Ce qui m'inquiète le plus ce n'est pas tant le corps à corps que les affrontements avec les magiciens. Heureusement avec ce djinn il n'y a rien à craindre.

Mes adversaires n'ont pas une avance considérable et en marchant bon train je devrais pouvoir les rattraper facilement... Mon équipement me pèse un peu, mais j'ai déjà fait des parcours dans des conditions bien plus difficiles !

(à s.....)

*Et en plus il y a un concours aussi futé que le titre, réservé aux bien-voyants.

Règlement : Urk le ténébreux organise un concours, mais ne garantit rien en ce qui concerne la logique selon laquelle les prix seront attribués. La question subsidiaire est simple : il suffit de fournir une explication intéressante au jeu de mot contenu dans le titre (si, il y en a un !). Les prix (?) : un seul suffira, il s'agit de l'intégrale des oeuvres d'Urk, photocopiée et reliée de façon très particulière, avec un authentique dédicace gobelin. La date limite pour vos envois est une surprise. Le jury qui jugera de la qualité de vos oeuvres est en cours de constitution (les places sont mises à prix pour une somme raisonnable. Contacter quelqu'un à la rédaction qui vous renseignera.)



DRAGON RADIEUX EDITE :

- ♦ Le Monde de Trégor (3 brochures)
- ♦ Le jeu Empires & Dynasties et son supplément régulier "Anashiva Reahna"
- ♦ Le jeu Hurléments et son supplément régulier "Hurlélune"

DRAGON RADIEUX DIFFUSE :

- ♦ Les Scénarios du Dernier Cercle
- ♦ Les éléments de décor figurine "Miniathèque"
- ♦ Le jeu de rôle "Laborinthus", éditions ecg
- ♦ Le jeu de rôle "Aux armes citoyens", éditions Cubic 6

Toutes ces productions sont en vente dans votre magasin de jeu habituel ou par correspondance

(utiliser les bons de commande ci-dessous svp)

Nom : Prénom : Adresse : Code Postal : Ville : Montant total de mon règlement : (par chèque postal, chèque bancaire ou mandat à l'ordre de "Editions Dragon Radieux")	Je désire recevoir :	B O N D E C O M M A N D E
	♦ BROCHURES TREGOR ... TREGOR Univers Médiéval (89 F + port brochure) ... AVENTURES en Trégor (70 F + port brochure) ... ATLAS de Trégor (140 F + port brochure) ♦ JEU EMPIRES & DYNASTIES ... BOITE complète (210 F + port jeu) ... ANASHIVA REAHNA N°1 (79 F + port brochure) ♦ JEU LABORINTHUS ... BOITE complète (595 F + port jeu) ♦ JEU HURLEMENTS ... BOITE complète (189 F + port jeu) ... Hurlélune N°1 tirage de tête num. (99 F + port brochure) ... Hurlélune N°1 (79 F + port brochure) port brochures : 1 ex. 10 F, 2 ex 15 F, 3 ex et plus franco port jeux : 1 ex. 20 F, 2 ex. 30 F, 3 ex. et plus franco.	

A B O N N E M E N T	Δ JE M'ABONNE A DRAGON RADIEUX : Δ Un an, six numéros, 150 F (Etranger 180 FF - expédition par avion, nous consulter) Δ Deux ans, 12 numéros, 280 F (Etranger 320 FF) Attention : les abonnements nous parvenant encore à l'ancien tarif (125 FF) depuis le 1-1-89 sont considérés comme abt cinq numéros. Δ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS : 2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 (25 F l'ex) 17 - 18 - 19 (30 F l'ex.) - Hors Serie 2 (40 F l'ex.) port : gratuit pour les abonnés, sinon 5 F par exemplaire (pour 1, 2 ou 3, gratuit à partir de 4)	Nom : Prénom : Adresse : Code Postal : Ville : (facultatif) Age : Profession :
--	--	---

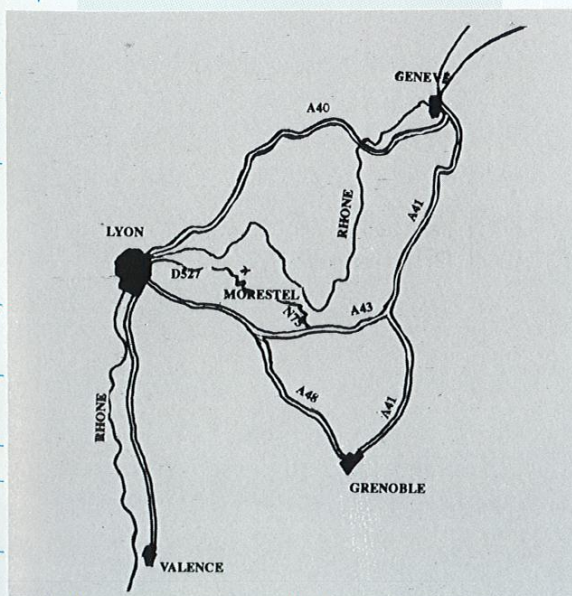
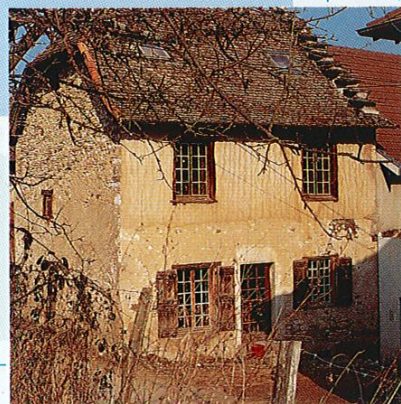
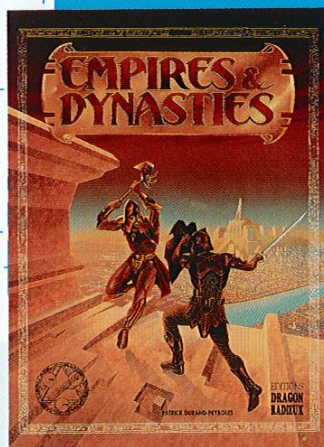
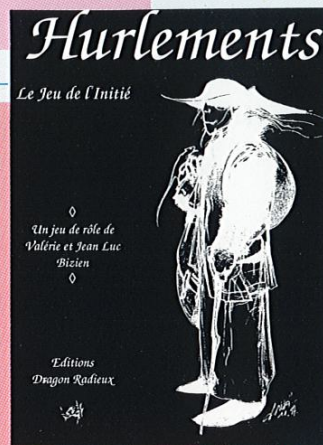
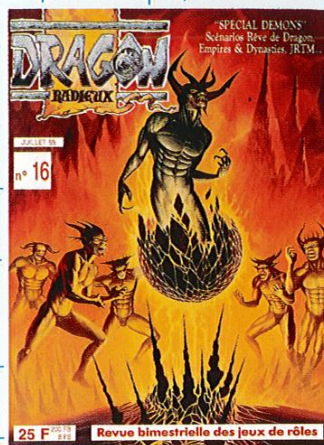
Editions DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL - 74 80 10 64

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA SUISSE :

M. Alain EGGER - Rue Centrale 40 - CH 2503 - BIENNE

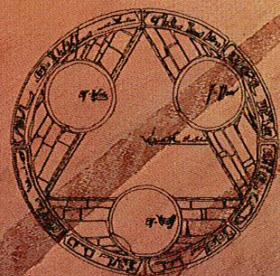
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA BELGIQUE :

S.C.J.P. FILS.FILS - 31, 32, 33, Chaussée d'Yvoir - 5500 - DINAN



**EDITIONS
DRAGON
RADIEUX**

EMPIRES & DYNASTIES



PATRICK DURAND-PEYROLES

EDITIONS
DRAGON
RADIEUX