

N° 1534 0297 - 2069

DRAGON

RADIEUX

"SPECIAL DEMONS"
Scénarios Rêve de Dragon,
Empires & Dynasties, JRTM...

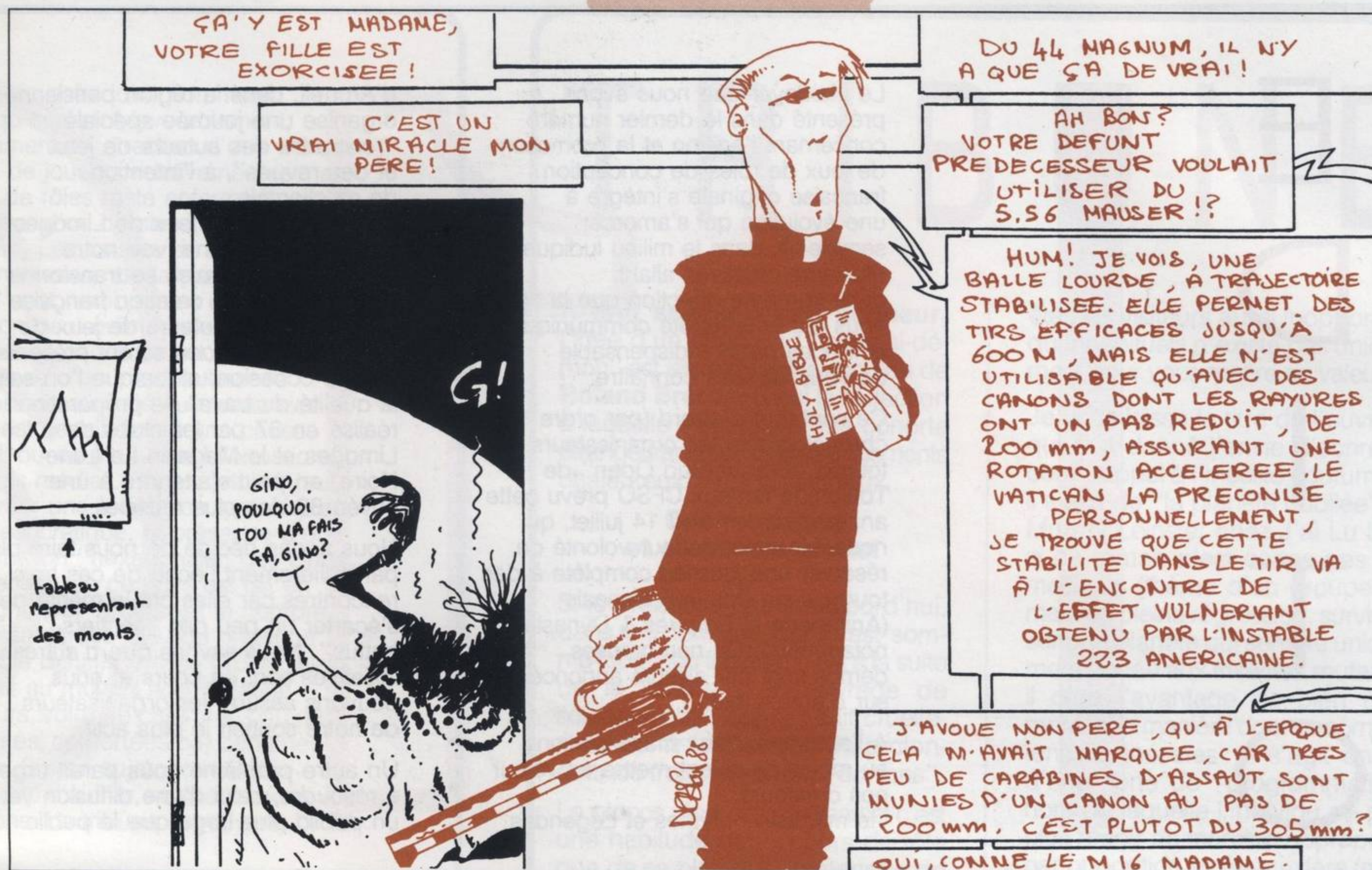
JUILLET 88

n° 16



25 F 200 FB
8 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles



SOMMAIRE

Dragon Radioux n° 16 (Juillet 1988)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES
Editeur : Editions Dragon Radioux
LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL
Téléphone 74 80 10 64
Directeur de la publication, rédacteur en chef :
Paul Chion
Secrétariat : Pascaline Chion.
Comité de rédaction : Jean-Paul TAFANI,
Catherine MIDY, Jean Claude JULLIAND,
Paul et Pascaline CHION.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 67435
N° ISSN : 0297-2069
Publicité : Jean Claude JULLIAND
Chargé de mission sur les questions délicates et
imprévues : Philippe VIALLO
ONT PARTICIPE A LA REDACTION
DE CE NUMERO :
Olivier NEMOZ, Jean Paul TAFANI,
Patrick DURAND-PEYROLES, Alain BERARD,
Stéphane AZIBERT, Eric MATHÉLIN,
Christian CAROLI, Frédéric MENAGE,
Philippe CALVET, Denis GERFAUD,
Frédéric LESIGNE, Etienne AUZOU, Paul CHION.
ADAPTATION ET CORRECTION DES TEXTES :
Pascaline CHION.
ILLUSTRATEURS : Benoit DUFOUR,
Franck DREVON, Philippe MASSON,
Philippe VIALLO, Patrick DURAND-PEYROLES
Couverture de Guy ROGER.
PHOTOCOMPOSITION-IMPRESSION :
Imprimerie LEOSTIC, avenue de la République,
38170 - SEYSSINET
AVERTISSEMENT AUX LECTEURS, au sujet des
jeux dont il est fait mention dans ce numéro :
AD&D est un jeu TSR distribué en France par
Transecor - RNEQUEST V.F. est édité par
ORIFLAM - LEGENDES DE LA TABLE RONDE,
LEGENDES DE LA VALLEE DES ROIS, sont édités
par JEUX DESCARTES - LE JEU DE ROLE DE LA
TERRE DU MILIEU v.f. est distribué par
HEXAGONAL - REVE DE DRAGON, jeu de Denis
GERFAUD, est distribué par LUDODELIRE.

28	_____
43	_____
49	_____
56	_____
12	_____
13	_____
15	_____
20	_____
24	_____
26	_____
62	_____
67	_____
71	_____
7	_____
9	_____
37	_____
40	_____
53	_____
5	_____
55	_____
74	_____

SCENARIOS

EMPIRES & DYNASTIES : Triangle Inverse.
LEGENDES DE LA TABLE RONDE :
Les chasseurs de la forêt d'Arpes.
JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU :
La flèche de Mithril.
REVE DE DRAGON : Le seigneur de la montagne.

AIDES DE JEU

DOSSIER DEMONS 1ère partie.
Interview de Demogorgon.
Les démons dans RNEQUEST.
Les démons dans Adv. Donjons & Dragons.
Les démons de La Vallée des Rois.
Les démons dans Empires & Dynasties.
CHRONIQUES DE TREGOR : Le peuple des Sandars (2).
Jeu avec FIGURINES : Adapter la règle de CROISADES.
Le Grimoire d'Imladris : L'Anneau ou la perception du mal.

INFORMATIONS

VITRINES : les dernières nouveautés dans le domaine du jeu.
BANC D'ESSAI : Animonde (2ème partie).
FAITES VOS JEUX...
infos, clubs, calendrier des manifestations.
DOC pour le MJ : Les modules TSR pour AD&D (3).
GRANDEUR NATURE

LECTURE

La TRIBUNE des lecteurs.
NOUVELLE : Pentacle.
URK LE TENEBREUX : Le Retour.
SANS OUBLIER : Notre bulletin d'abonnement page 36.

EDITO

Le plaidoyer que nous avons présenté dans le dernier numéro concernant l'édition et la promotion de jeux de rôles de conception française originale s'intègre à une évolution qui s'amorce, semble-t-il, dans le milieu ludique. Plusieurs initiatives allant dans la même direction que la nôtre nous ont en effet été communiquées, et il nous paraît indispensable de vous les faire connaître.

Ce sont tout d'abord (par ordre chronologique) les organisateurs du tournoi "France Sud Open" de Toulon, le fameux CFSO prévu cette année pour le 13 et 14 juillet, qui nous informent de leur volonté de réserver une journée complète à des tournois sur des jeux français (Animonde et Empires & Dynasties notamment). De nombreuses démos sont par ailleurs annoncées sur d'autres jeux.

A l'automne, deux manifestations au moins devraient mettre en valeur nos créateurs :

- le magasin "Mythes et Légendes"

d'Arcueil, dans la région parisienne, organise une journée spéciale "rencontre des auteurs de jeux et des revues", à l'intention de sa clientèle.

- la Rencontre de jeux de Limoges prévue à l'automne (voir notre calendrier à ce sujet) se transforme en "Forum de la création française". La plupart des auteurs de jeux de rôles de l'Hexagone seront présents à cette occasion, et lorsque l'on sait la qualité du travail de préparation réalisé en 87 par les clubs de Limoges et le Magasin La Lune Noire, on peut s'attendre à une cuvée 88 des plus réussies.

Nous avons décidé de nous faire plus particulièrement l'écho de ces trois rencontres car elles ont le mérite de s'écarter un peu des "sentiers battus". Nous savons que d'autres initiatives sont en cours et nous pouvons assurer les organisateurs de notre soutien le plus actif.

Un autre problème nous paraît urgent à résoudre, celui d'une diffusion vers un public plus large que le public

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

CONTACTEZ
NOS CORRESPONDANTS REGIONAUX :

REGION PARISIENNE :

Pierre MONDIE, rue du Mont Ventoux, 91940 LES ULIS

NORD :

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

CAEN, NORMANDIE :

Valérie et Jean Luc BIZIEN, 61, rue de Geôle, 14000 CAEN

REIMS, CHAMPAGNE :

Jean Paul TAFANI, 13, Grande rue, ECUEIL - 51500 RILLY la Montagne

DIJON, BOURGOGNE :

Hervé PICARD, 20, rue des Erables, 21800 QUETIGNY

BRETAGNE :

Philippe L'HOMME, 2, rue de Rohan, 35190 TINTENIAC

REGION BORDELAISE :

FINN, 5, place L.-Duguit, 33800 BORDEAUX (Tél. 56 92 09 83)

REGION TOULOUSAINE :

Eric AUZOLS, 44, rue Léon Soulié, 31400 TOULOUSE



UNE SOLUTION

PRATIQUE ET
ECONOMIQUE

L'ABONNEMENT
(BULLETIN P. 36)

actuel de notre loisir commun. Bien qu'évoluant favorablement, notamment en direction d'une tranche d'âge de joueurs relativement jeunes, le jeu de rôles reste enfermé à l'intérieur d'un cercle d'initiés trop restreint. Les causes de cette méconnaissance de la part du grand public sont nombreuses et le débat que l'on peut ouvrir à ce sujet dépasse le cadre de cet éditorial. L'absence d'un interlocuteur de dimension nationale au niveau des clubs est certainement une cause d'oubli ou de mauvaise information dans les médias. Sans vouloir à tout prix créer une fédération tyrannique et bureaucratique, la présence d'une coordination "hexagonale" des clubs, à l'exemple de ce qui s'est fait en Bretagne (voir à ce sujet le nombre d'articles dont la "Guilde bretonne" bénéficie dans la presse provinciale), éviterait au moins l'accumulation d'erreurs, voire de calomnies ou de stupidités, colportées par certaines revues. Sur ce sujet, comme sur beaucoup d'autres, nous attendons vos réactions. La tribune est ouverte ! ■

CONCOURS DE SCENARIOS

DATE LIMITE
DES ENVOIS
31 JUILLET

PLUS DE 5 000 F
DE PRIX A GAGNER

(VOIR INFORMATIONS
COMPLEMENTAIRES
DANS LES D.R. 14 ET 15)

TRIBUNE

A tout seigneur tout honneur, l'idée d'un Drag'Rad "spécial-démon" est issue du fertile cerveau de **Roland Breton**, à qui la rédaction à laquelle s'est jointe une cohorte étrange transmet ses remerciements chaleureux. Très chaleureux...

Des monstres et du monde animal

Si je prends la plume aujourd'hui, dans un domaine qui m'est somme toute peu familier, c'est à la suite de la lecture d'un ouvrage de science-fiction qui m'a fait cruellement sentir le manque de profondeur de trop nombreux "donjons".

Le propos n'est pas nouveau et c'est une habitude des joueurs de rôle que de se plaindre du manque de réalisme de certaines parties, ou de la fâcheuse tendance des "monstres" ou PNJ à n'être que des points d'expérience sur pattes (quand ils en ont !), totalement "désincarnés" de leur environnement (trols en plein jour etc).

Une seule solution pour le MJ, se renseigner sur les habitudes du monde animal. Il existe de nombreuses encyclopédies bien faites pour ça. Attention, il ne s'agit surtout pas d'un conseil visant à nous faire reproduire par nos monstres "médiévaux-fantastiques" les habitudes même étonnantes des bêtes de nos jardins ou forêts, mais plutôt de *s'imprégner* d'une certaine logique du monde animal hors de laquelle il n'y a plus de conduite de jeu raisonnable et donc plus de plaisir à jouer, mais des règlements de compte MJ/joueurs : "un monstre ne se trouve pas uniquement dans un scénario parce qu'il y passe des joueurs !" "Le joueur n'est pas la nourriture préférée des monstres !" "Le donjon dont vous

êtes les visiteurs aussi inopportuns qu'inhabituels n'existe pas uniquement pour vous mettre en valeur..."

Je vous laisse le titre de l'ouvrage qui m'a donné l'envie d'écrire ce court rappel à l'insolite coutumier : il s'agit de "la planète oubliée" de Murray Leinster chez J'ai Lu SF. ; si ce roman n'est certes pas des meilleurs (thème d'un groupe humain en pleine régression, survivant sur une planète qui semble uniquement vouée aux insectes mutants), il offre l'avantage de bien nous montrer la manière dont se comportent les insectes : il s'agit en fait d'une sorte de "programmation" hors de laquelle l'individu ne peut plus réagir de manière appropriée, par opposition au mammifère (entre autre l'homme) qui peut réellement s'adapter, tant au niveau individuel qu'au niveau collectif. C'est à dire qu'il peut trouver une réplique adaptée à une situation soudainement insolite. Depuis cette lecture, plus je contemple mes collègues de jeu, plus je m'interroge sur l'appartenance de certains d'entre nous à l'espèce dominante de cette planète ! Vivement la parution de *Gobelin's Quest* de Paul Chion et Philippe Morinière... un jeu où on pourra enfin jouer les abrutis et consommer de l'aventurier frais sans se faire rappeler à l'ordre par un inconvenant dans mon genre !

A la fin du bouquin de Murray Leinster, il y a une courte bibliographie (on ne lit jamais les longues !) qui nous propose des livres scientifiques sur le comportement des insectes à partir desquels l'auteur aurait bâti son intrigue... Tout un programme... Un programme que je me conseille de consulter, et qui m'achemine déjà de ce pas vers la librairie la plus proche ! ■

Le Noir Solitaire



**RENDEZ-VOUS LE 15 SEPTEMBRE
AVEC DRAGON RADIEUX N° 17 :**
Deuxième partie du dossier DEMONS, des Scénarios,
une nouvelle rubrique, etc.

TRIBUNE...

Comte Strahd von Zarovitch
Château de Ravenloft
Transylvanie Sub Carpathique
Honorable dragon

Depuis déjà de trop nombreux numéros, la Tribune est presque exclusivement consacrée à la S.A.U.V.E., cette société peu secrète qui prétend se consacrer à la destruction de ce qu'elle ne connaît pas.

Je le dis tout net, il faut que les autorités prennent vite la décision de dissoudre cette organisation, car elle va à l'encontre des intérêts bien compris de l'Humanité.

En effet, nous autres, créatures de l'Ombre, jouons un rôle non négligeable dans l'évolution de la race humaine. Par notre seule action, discrète mais efficace, nous avons évité déjà à plusieurs reprises la destruction de la planète par l'utilisation inconsidérée d'armes trop puissantes pour des personnes si peu sages.

Et que l'on ne vienne pas dire que nous avons agi ainsi dans le seul but de préserver notre seule source de nourriture ! Si nous acceptons de participer à l'évolution en assurant, par une sélection rigoureuse et une saine gestion du cheptel, l'amélioration de la race humaine, c'est surtout dans un but altruiste.

Nous pourrions en effet totalement nous passer de l'Homme (je ne parle pas de Philippe) et nous tourner vers d'autres mammifères, même si certains gourmets sont totalement opposés à cette idée.

La S.A.U.V.E. affirme que nous recrutons nos membres par force dans le camp des humains. Je dois bien admettre que cela est presque vrai, mais surtout parce qu'ils sont les seuls à pouvoir accéder à notre immorta-

lité. Nous fûmes tous humains un jour, mais nul n'a rejoint nos rangs autrement que par son bon vouloir. Et n'étant pas insensés comme vous autres, nous auto-limitons soigneusement le nombre de nos membres afin de conserver des réserves alimentaires suffisantes. Je ne désire en aucune façon voir un monde tel celui de *"Je suis une légende"*, il y aurait alors bien trop de monde, et pas toujours du meilleur d'ailleurs, à se promener pour admirer la Lune. Et puis, un seul humain pour quelques milliards de vampires... le pauvre, il n'y résisterait pas !

Pour conclure, pour réagir en face de la S.A.U.V.E., je propose la création du C.H.I.L.L., Comité Humanitaire d'Information pour une Lutte Libre, qui regroupera tous ceux qui sont intéressés par la survie du Monde.

Comte Strahd von Zarovitch

PS : A l'intention de von Triovitch, je tiens à préciser que je suis bien Prince des Vampires, ce titre m'ayant été accordé à la Conférence de 1747 tenue en la Cité des Vampires, un peu au nord de mon domaine, ce que pourra confirmer mon bon ami le comte de St Germain.

Evidemment, von Triovitch n'ayant rejoint nos rangs que vers 1760, il a pu ne pas apprendre ce fait, ce qui est alors une grave lacune dans son éducation.

Quant à ma femme, si elle est bien morte il y a quelques années (vers 1633), cela n'a pu m'affliger puisque ainsi elle rejoignit notre peuple.

En conséquence, si von Triovitch ne me fait pas des excuses publiques, je le défie en duel au troisième sang. Connaissant les difficultés d'acheminement du courrier vers la Transylvanie (les facteurs ne sont plus ce qu'ils

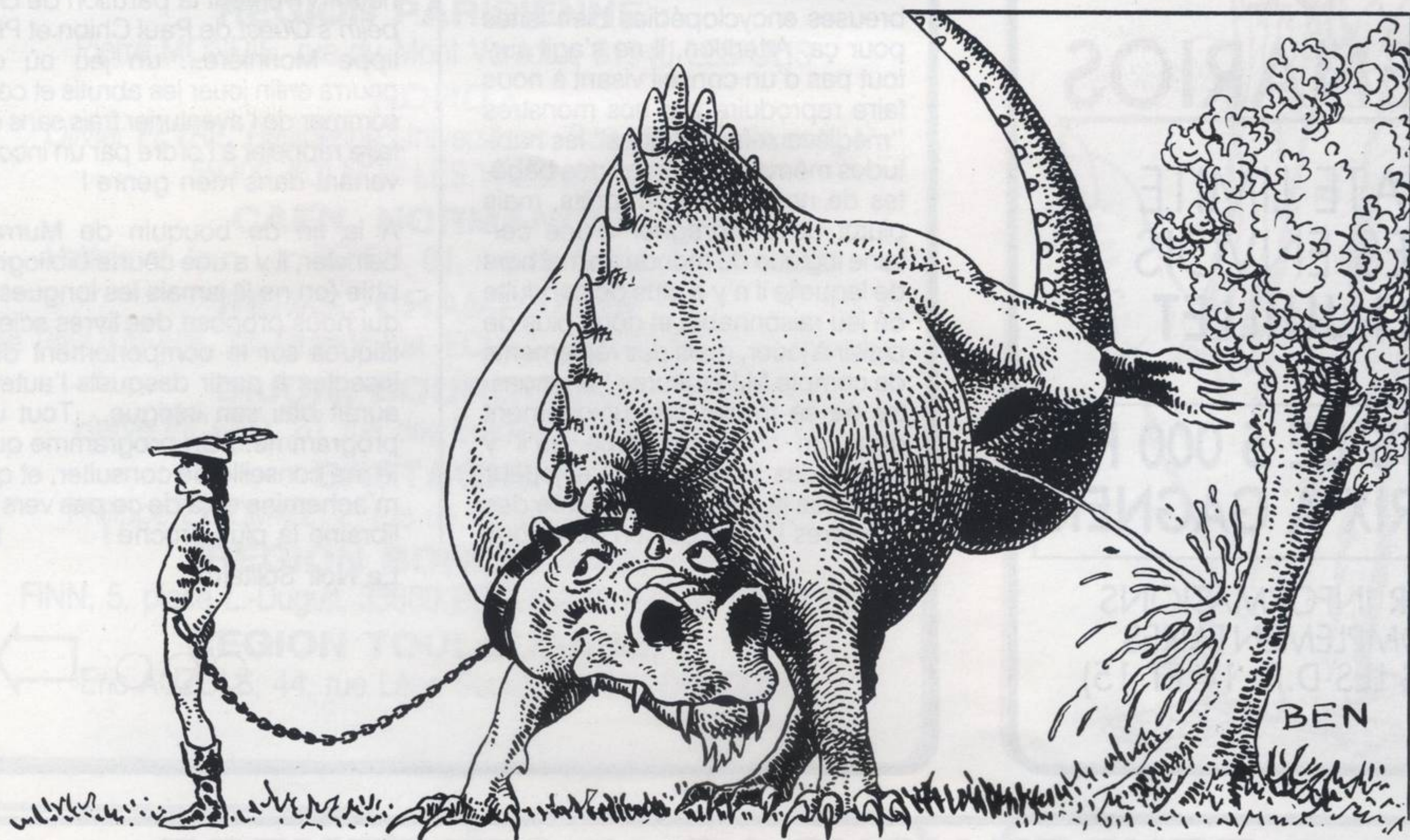
étaient), je lui laisse jusqu'au 25 septembre prochain, à la première lueur de la Lune, où je l'attendrai au pied du Ravenloft. L'arme choisie est le canon de 75 à obus d'argent. J'espère qu'il se rappellera que l'offensé, ici ma personne, tire toujours le premier...
S. v. Z

N.D.L.C.

J'ai envoyé le rédac'chef recompter ses poules, ses oies, ses canards et ses moutons afin de ne pas être dérangée. J'ai en effet des révélations à vous faire. Lecteurs, on ne vous dit pas tout ! La rédaction de Drag'Rad' devient une vaste foire d'empoigne où les vampires viennent régler leur compte à d'aus-si peu recommandables personnages du monde connu. Sous couvert d'une publicité douteuse pour de la charcuterie, un de nos petits camarades raconte comment il a failli mourir "pour de vrai", étouffé par une tranche de saucisson, et de surcroît entre nos bras, ce qui eût été très romantique mais beaucoup moins rigolo... Où est le jeu ? Où est la réalité ? Je m'y perds moi-même. Le numéro "spécial morts-vivants" nous a cablés en droite ligne sur les vampires qui prennent nos colonnes pour leur champ clos, que va nous apporter le "spécial démons" ? Et surtout ne pas soupirer "Mon Dieu" à la fin de la question...

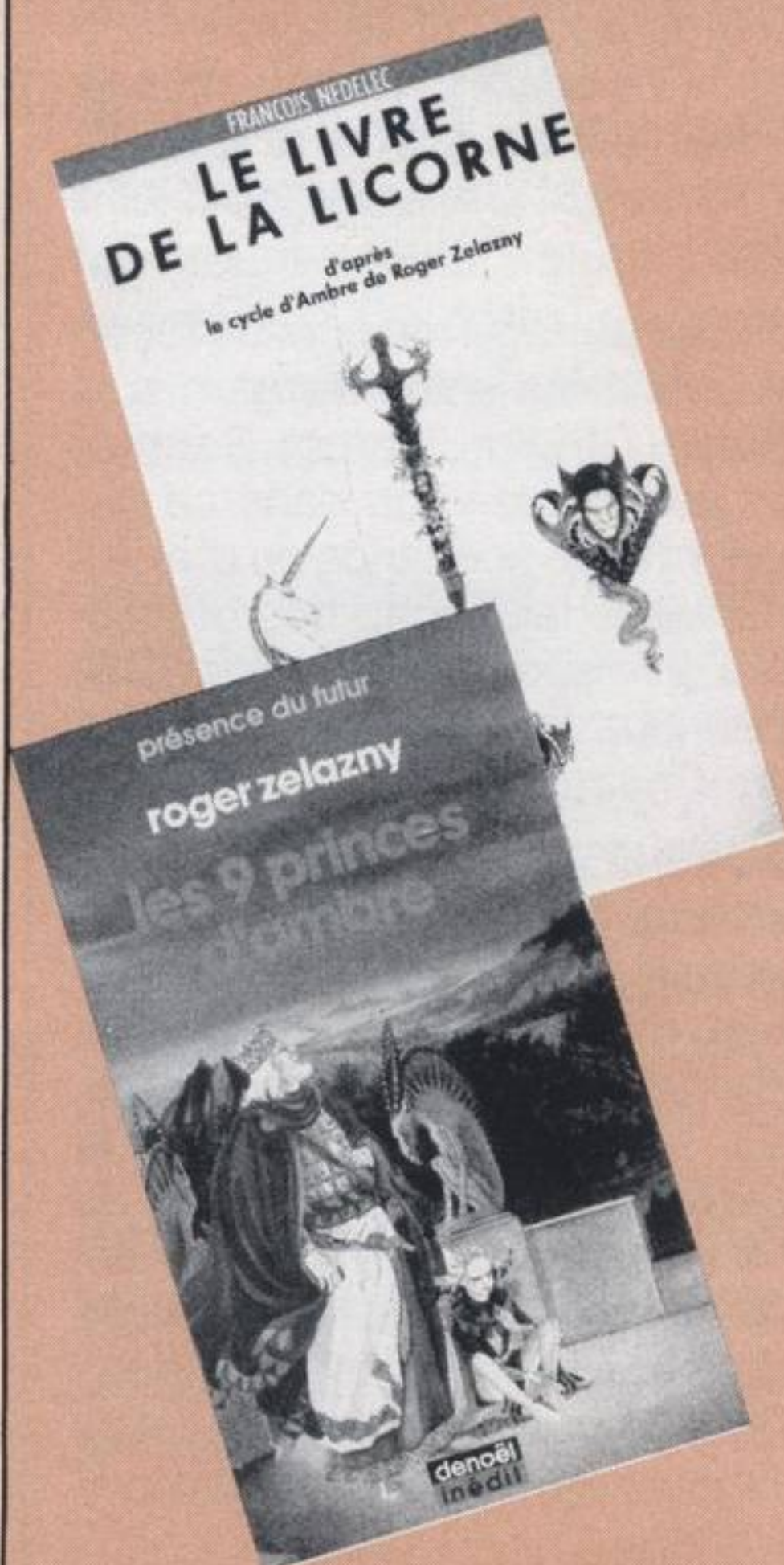
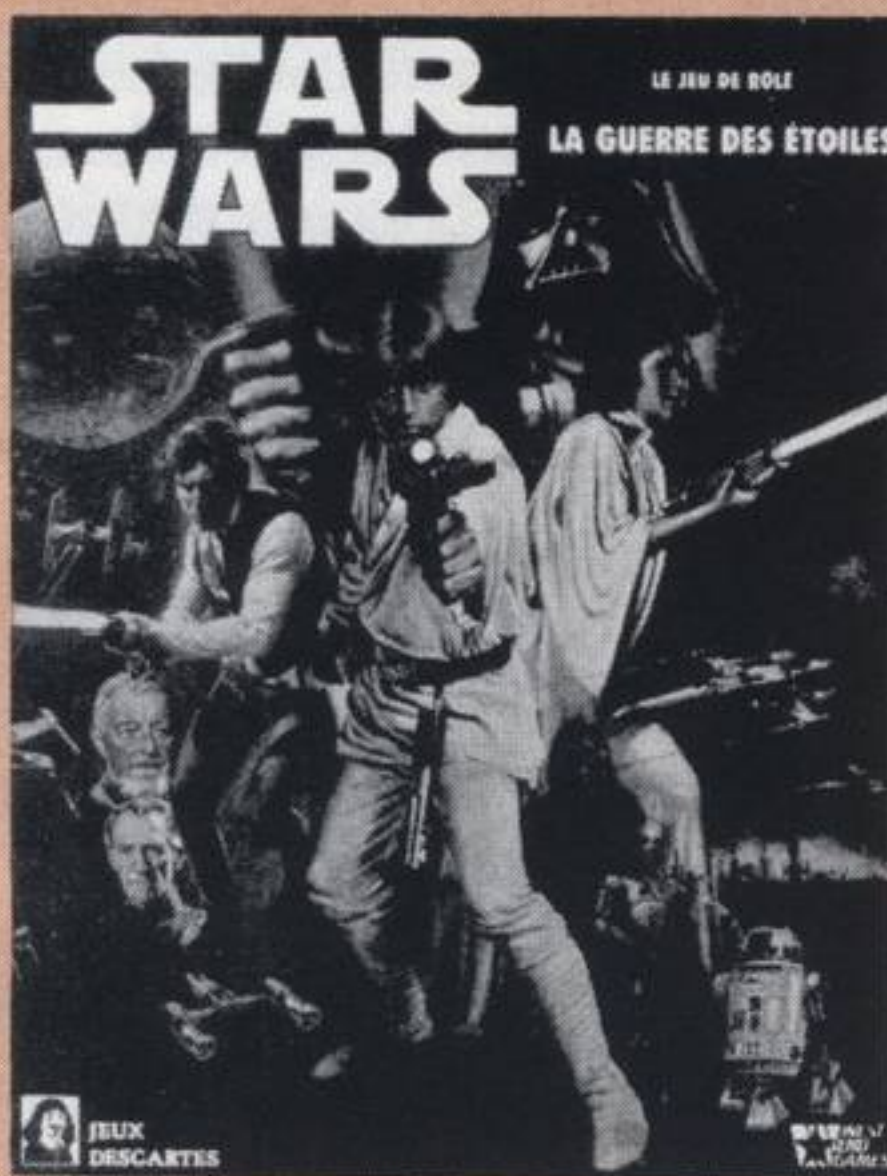
Or donc, si vous estimez nos textes trop hermético-ésotériques, sachez que ce que vous en appréhendez n'est que la face visible de l'iceberg, celle qui est purifiée par la présence de Ré. Les vérités que l'on vous cache, l'autre face de l'iceberg, celle qui se tourne vers les mystérieuses profondeurs abyssales, est bien pire encore que ce que vous croyez...

Bon c'est pas tout ça, mais j'ai pas encore préparé le repas du soir... ■



...TRIBUNE

COUP D'ŒIL



VITRINES

FIRMES FRANÇAISES

P..., diantre, quel calme ! Comme je n'ai pratiquement rien à raconter, je vais faire une petite introduction à la rubrique vitrine. Je pense qu'on peut facilement expliquer pourquoi les sorties s'espacent de plus en plus avant l'été : de nombreux éditeurs ont fait leur forcing pour montrer le maximum de produits aux divers salons de printemps, histoire de se faire un peu de pub. Par contre, ceux qui ont raté cette échéance préfèrent peaufiner leurs jeux pour les rendre "parfaits". Comme on le sait, les vacances d'été ne sont point une période favorable à la vente. Eh oui, on préfère garder des sous pour payer un pot aux belles Hollandaises du camping... Alors attendons, et bonnes vacances quand même !

DENOEL

A l'occasion de la réédition du cycle d'Ambre de Roger Zelazny, Denoël offre au lecteur un jeu de divination s'identifiant au tarot, créé par François Nédélec en personne. Les règles sont présentées dans un livre d'une centaine de pages, format livre de poche. Un jeu de cartes superbement illustré par Florence Magnin vient compléter cet ouvrage. Plusieurs méthodes de consultation sont présentées et devraient permettre au "joueur" de varier les plaisirs à l'infini... Une initiative bien intéressante, qui sera reconduite, je l'espère.

EDITIONS DRAGON RADIEUX

La totalité du staff Dragon ayant décidé de partir quatre mois aux Caraïbes, vous n'aurez pas le plaisir de voir de nouvelles productions avant l'automne. D'ailleurs y'a une pub à ce sujet page 41 alors à quoi bon se casser...

LUDODELIRE

Ludodélire distribue les décors et les éléments de construction créés par **Aquila**. Ce sont des petits éléments tout marrants, que l'on assemble un peu comme des légos (fichtre, ils retombent tous dans l'enfance), et qui permettent de construire une infinité de lieux différents. On trouve de tout : escaliers, portes, murs etc. En utilisant les nombreux accessoires, tels les tabourets, tables et autres coffres, on peut peaufiner ses réalisations et les rendre encore plus vraisemblables. Ces décors sont disponibles à l'unité ou sous forme de blister contenant les éléments nécessaires à la construction d'un lieu précis (taverne, salle d'arme etc).

On peut regretter que **Full Métal Planète** et **Tempête sur l'échiquier** ne soient toujours pas sortis, au moment où nous mettons sous presse. Mais gageons que ces deux excellents produits seront disponibles sous peu.

JEUX DESCARTES

Guet apens est un wargame médiéval avec figurines qui met en scène un nombre réduit de belligérants. Chaque personnage est ainsi défini par un nombre limité

de caractéristiques, puis personnalisé, un peu à la manière des jeux de rôle. Les règles favorisent l'action et de vulgaires escarmouches prennent ainsi des dimensions épiques. De nombreux scénarios sont fournis dans la boîte, mais les joueurs expérimentés pourront créer leurs propres embuscades. Voilà un jeu qui devrait séduire plus d'un débutant et satisfaire les joueurs confirmés.

La Guerre des Etoiles, version française de Star Wars, est enfin disponible. Ça faisait des lustres qu'on l'attendait, celle-là !

A première vue, rien ne distingue cet ouvrage de son homologue américain. La présentation est en effet restée la même, la maquette n'a pas changé. Tout est à sa place, au paragraphe près, écrit un peu plus petit, soit, mais tout est là. On peut néanmoins regretter que les photos qui agrémentent ce superbe ouvrage soient plus ternes que les originales (seraient-ce les fameux films ?). La traduction des règles est excellente, mais ça va être dur de s'habituer aux pistolasers, chasseurs aile-X, moto-jets et autres termes ringards qu'engendre notre bonne vieille langue nationale. A noter : deux pages de règles additionnelles ont été ajoutées à la fin du livret. Celles-ci, fournies à la dernière minute par West End Games, concernent plus particulièrement les combats et présentent des procédures un peu moins lourdingues à mettre en œuvre. Espérons que les nombreux suppléments déjà parus à ce jour soient traduits dans des délais... plus brefs.

De nouveaux scénarios pour Premières Légendes vous attendent dans vos boutiques préférées : **Le Charognard**, pour la Table Ronde, et **La Longue Traque** recueil de quatre scénarios pour Légendes Celtiques. Ces derniers sont bien entendu compatibles avec les règles avancées du jeu.

Folles viennoises est un tout nouveau scénario pour Maléfices, le jeu qui sent le soufre. Le public de ce jeu, grandissant on le sait, ne peut que se réjouir de la qualité de ce supplément et de la régularité avec laquelle Jeux Descartes alimente le jeu. Bref, c'est intéressant, c'est beau et c'est bien fait. A force on va finir par se lasser.

Encore du nouveau, pour Paranoïa cette fois. Il s'agit de la traduction de **Hill Sector Blues**, un scénario tout neuf. Ces idiots de clones vont encore en prendre plein la tête...

Bon, faisons un petit panorama des prochaines productions. Dans un avenir tout proche, vous devriez voir apparaître sur les rayons spécialisés les traductions de **Warhammer**, le jeu de rôle, **James Bond**, **Terror Australis** et **Zone Mortelle**. Tiens, à propos de Starwars, on nous promet pour un peu plus tard, à l'automne peut-être, la version française du **Starwars Sourcebook**.

VITRINES (SUITE)

ORIFLAM

On n'a pas l'habitude de causer wargame dans ces colonnes. Ben pour une fois, on va faire une exception. En effet, Oriflam vient de traduire le célèbre **Tank Leader : Front Ouest**. La présentation de l'ensemble est superbe et rappelle celle de l'édition américaine. La boîte contient deux cartes de moyen format, malheureusement trop souples, un livret de règles, des cartes d'initiative, pas trop de pions et un casier de rangement qui est le bienvenu. L'adaptateur de ce jeu a veillé à remettre à jour les règles du jeu, les rendant plus claires et incorporant les données fournies par West End Games et celles tirées de son expérience personnelle. Oriflam nous promet que les autres titres de la série, en particulier l'**Estern Front**, seront traduits dans un avenir proche.

Sinon à part ça, on attend toujours **Le Maître des Runes**, le premier supplément de Runequest VF, et le très célèbre **Hawkmoon**, qui est un peu en retard.

SIROZ PRODUCTIONS

Attention, les kids, vous allez bientôt voir débouler dans vos boutiques chéries le nouveau tome de la série Universom, j'ai nommé **Berlin XVIII**. Nous sommes en 2066. Après de terribles affrontements mondiaux, Berlin est devenue capitale de l'Europe, ce qui reste de notre vieille Europe. Capitale surpeuplée, grouillante, mégapole cosmopolite où le langage change d'un quartier à l'autre et où le taux

de criminalité frôle des plafonds inégalés. C'est là qu'interviennent les joueurs, policiers de la Division Falkampft... Avec ses allures de Blade Runner teuton, **Berlin XVIII** ne sombre pas dans l'excès d'un Dredd crasseux et mal embouché.

Les prochaines volets de la gamme Universom, **Whog Shrog, Tryran et Ecto 1** sont prévus pour après les grandes vacances dodo. Dedans, il y a toujours l'univers de référence et les règles. C'est bien gentil, mais je n'arrive toujours pas à prononcer les titres sans éternuer.

Ah ouais, vous allez aussi avoir droit à zone II, le retour, avec **Zone +**. Paraîtrait même qu'il sera plus complet et plus joli.

FIRMES ETRANGERES

CHAOSIUM

Vu qu'on avait le gros du staff Chaosium sous la main au Salon, on peut facilement présager des futures productions de cette excellente firme américaine.

Tout d'abord, parlons de **The Cthulhu Monsters**. Il s'agit d'un ouvrage imposant, bien entendu destiné au jeu vedette de la compagnie américaine. Ce gros bouquin contient la description d'un nombre incalculable de monstres, des données techniques les concernant et attention, accrochez-vous bien, une illustration couleur pleine page pour chacun d'eux ! A croire que le filon Cthulhu est inépuisable... Même si certains ont tendance à l'oublier, Greg Stafford était aussi présent au Salon des jeux de réflexion. Et ce monsieur se balladait avec une pile de photocopies de

la pré-maquette de **Prince Valliant : the Storytelling Game**. Ce jeu révolutionnaire possède un système de règles des plus simples. Mais ce qui est original, c'est qu'il n'y a point de maître de jeu. Chaque joueur connaît les bribes d'une histoire, et chacun se charge de faire découvrir aux autres participants les tenants et les aboutissants du scénario. Quand on connaît la qualité des jeux signés Stafford (Runequest, Pendragon), on ne peut en espérer que du bien...

GDW

Le **Megatraveller** est là ! Vous vous souvenez sans doute de Traveller, et de sa demi-douzaine d'éditions différentes. Vous vous souvenez aussi de la cinquantaine de petits livrets additionnels qui firent sans doute de Traveller le jeu de science fiction le plus documenté au monde. Ben là, c'est la même chose. La boîte de Mega traveller contient en effet trois livrets qui rassemblent les règles de base, les huit ou neuf premières extensions, des scénarios et un petit paquet d'additifs aux règles. Le tout se joue toujours avec des d6, ce qui est fort agréable à mon goût. A propos, il semble que le monde de référence ait quelque peu évolué : alors que la première édition des règles situait le jeu dans un Empire Galactique en pleine expansion, ici le jeu se déroule peut-être un bon millénaire plus tard, avec la décadence de l'Empire.

WEST END GAMES

On est toujours sans nouvelle du **Campaign Pack** et de **Tatooine Manhunt**, les diverses extensions prévues pour Starwars. Peut-être qu'avec la version française...

OLIVIER NEMOZ

REVUE DE PRESSE

Dans ce secteur de l'activité ludique, la paresse aussi semble l'emporter. Les fanzines se font rares ces derniers temps. Rendons hommage aux quelques preux qui ont eu le courage de se manifester.

D'abord, encore **LA LEGENDES DES MITES**, le n°7 cette fois, vous dévoile tout sur les dessous du Salon des JDR 88, rumeurs, aigreurs, chiens écrasés, vélos démontés, les grandes heures de cette manifestation. Acide, parfois cruel, brouillon, sympa, irrévérencieux, et surtout bourré de petites mites qui courent partout et qui flanquent la panique dans la mise en page. Au milieu de tout ce tintamarre, une très sérieuse aide de jeu pour Stormbringer, fort intéressante pour les fans du jeu. Encore 10 balles le numéro, en écrivant à LLDM, 5 villa Pierre, 94230 CACHAN.

Puis ensuite un petit nouveau **GAME REPORT** fanzine sur l'activité ludique de la région lyonnaise. Pas très épais mais bourré d'infos utiles. A noter : un sondage concernant le Pendarisme, cette secte étrange qui se développe en divers points de France depuis l'été dernier. Le panorama des structures ludiques lyonnaises (c'est bien dit hein) vous sera des plus utiles si vous débarquez entre Rhône et Saône dans les mois à venir et si vous cherchez un point de rencontre. Pour vous procurer Game Report, écrivez à L'ANNEAU DE SALUT, MJC de Ste FOY les LYON,

112 avenue Maréchal Foch, 69110 Ste FOY Lès LYON.

Tous les diplomates n'ont pas lâché la rampe. Preuve, nous avons reçu le n°12 de **TRAHISON !**, édité par Belphégor Association. Au sommaire : quelques petites polémiques bien sanglantes, le compte-rendu des diverses parties en cours, et un jeu en encart "les diadoques" créé par Jean-Marc Zaninetti.

Reçu également **LE PAYS FANTASTIQUE** N°6 édité par Troll Ed., disponible contre 1 timbre à 2,20 F en écrivant à Olivier GOURDON, 29 bis boulevard de Strasbourg, 94130 NOGENT. A part la présentation d'une île médiévale (ressemblant beaucoup à la Corse), quelques infos plus ou moins intéressantes, le sommaire de ce numéro nous a paru un peu "léger". Est-ce l'approche de l'été qui démoralise les braves ?

ET LES PROS DANS TOUT ÇA ? Nous les avons "shuntés" dans nos derniers numéros faute de place, et les derniers numéros disponibles (remontant au Salon pour la plupart) se font un peu anciens. **CASUS BELLI** change de look avec son numéro 44 et en profite pour augmenter son nombre de pages et son prix (108 pages, 30 Francs). Infos, aides de jeu et scénarios vous proposent un grand voyage dans les étoiles. Depuis les conseils judicieux de Jacques Dalstein pour conduire

un jeu de rôle SF, jusqu'aux étranges vaisseaux proposés dans la rubrique Bâtisses et Artifices, tous les ingrédients sont réunis pour donner au Jeu SF le solide coup de pouce dont il a besoin. A noter : un scénario pour Warhammer 40 000; ils sont suffisamment rares sur le marché pour être mentionnés.

GRAAL N°6 se partage toujours de façon à peu près équilibrée entre Wargames et Jeux de Rôles. Cthulhu, James Bond et AD&D sont au rendez-vous dans ce numéro, sous forme de scénarios ou d'aides de jeu, et Graal se fait l'écho des premières réactions à l'issue du Salon des JDR. A noter : une interview de Greg Stafford, big boss de Chaosium.

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE N°11 se présente avec un sommaire tout aussi chargé que varié : aide de jeu pour Stormbringer, Banc d'Essai Runequest, Scénarios pour Star Wars, Zone, Trauma, Bushido... Nous avons apprécié l'article de Pierre Rosenthal, bilan de la situation du jeu de rôle en 88. A noter : un complément du "panorama" des jeux de rôles publié en 87. Indispensable pour ceux qui veulent "TOUT" savoir, ou éventuellement se mettre à ne jouer qu'à des jeux introuvables.

Et voilà j'ai encore dépassé l'espace qui m'était concédé... Bye !

C'est pas que j'ai le temps de jouer (ah ! les longues journées de labeur au Drag'Rad' !), mais comme ça, en feuilletant Animonde, j'ai tenté de me créer un perso.

Délaissant la méthode LOTO, et même la "mixte", j'ai choisi la méthode "adulte" : 60 points à répartir au lieu de les tirer aux dés. Dix caractéristiques, soit 7 "physiques" et 3 "mentales", minimum 0 maximum 10... Petit calcul. Allez, je vais forcer un max sur le mental, on verra bien... Gaïeté, Aura, Volonté... 10 partout ! Je m'en vais te créer un(e) petit(e) troubadour(e ?) dont tu me diras des nouvelles ! Un peu faiblarde peut-être, au physique. Les caractéristiques primaires me permettent de déterminer des caractéristiques secondaires et des talents de base. Quant à mes défauts, ne comptez pas que je vous les confie. Le choix est large, vous aurez du mal à les deviner... si je les joue habilement. Je continue : en augmentant mes talents de base (plus de 7 pages de choix), je vais tenter de compenser les scores trop bas, à mon goût, des caractéristiques primaires.

Youpi ! J'ai tout compris ! Il est rare que je me crée toute seule mon petit personnage à moi. Vous ricanez ? Et pourquoi les jeux de rôle ne seraient-ils pas accessibles à ceux qui, comme moi, sont allergiques à la technique, et qui apprécient de suivre pas à pas les explications, sans angoisse ni migraine ? De cette manière, j'ai conçu un perso bien "délimité", palpable, avant même d'avoir lu entièrement le jeu.

Je vais maintenant "m'acheter" quelques talents spéciaux. Le choix présente une forte majorité de talents "intellectuels" si j'ose dire (ayant trait aux sentiments, à la communication, aux connaissances...) par opposition aux talents "physiques", beaucoup moins nombreux : escalade, grimper, jongler, danser... Et si je tiens absolument à tout répertorier, je crée encore la rubrique "capacités manuelles" : manufacture (armes, objets, vêtements...), maquillage, médecine, mort sans douleur, petits vols...

Des conseils pour l'équipement sont donnés profession par profession.

Et voilà pour la partie "création du personnage", maintenant, je passe à la "simulation".

Le "rapport entre les êtres vivants" me paraît être quelque chose comme l'ossature d'Animonde. En effet, on y joue ses sentiments, ses émotions, et on doit toujours se poser des questions d'ordre moral. On y est sensible aux événements au lieu de les traverser avec la raideur imperturbable d'un cuirassé. On doit être attentif à toutes ces bestioles, gigantesques ou minuscules, qui ne sont pas seulement là pour meubler, ou pour entrer en symbiose avec les personnages, joueurs ou non, mais qui peuvent détenir des renseignements comme tout PNJ doté du langage peut le faire.

Qu'on ne s'y méprenne pas : le "O" d'Animonde me rappelle un symbole que je crois avoir déjà vu quelque part, mais Animonde n'est pas un jeu ramolli de guimauve et d'amour, où les

mouchoirs fleurent la violette (je n'ai pas dit que les non-violents sont des ramollis !). La violence n'est exclue ni du monde, ni du jeu, simplement elle agit - vous m'arrêtez si j'ai rien compris - comme tous les actes de violence devraient agir sur des êtres humains normalement constitués : elle les bouleverse (Ils disent que c'est du romantisme...). Ainsi, si je tue un animal autrement qu'avec le talent "mort sans douleur", ou encore si je perds un être cher, je serai affectée, et dans le second cas proportionnellement au sentiment que j'éprouve pour lui/elle.

Les aspects du jeu désignés ci-dessus sont codés et prévus dans la partie technique : Paix Intérieure, Niveau de Relation... Mais ne vous y méprenez pas, Croc n'apprécierait pas du tout que vous lui brandissiez votre feuille sous le nez en bramant qu'avec votre PI, votre GA, votre AU, votre VO, vous auriez dû réussir en 1/10^e de seconde maxi à séduire la petite garce qui vient de vous tirer la langue. Croc veut du rôle play (en français du rôle, ou du jeu de rôle), et je vous parie trois escarons d'or contre un cornet de frites que les dés vous seront beaucoup plus favorables si vous assurez un max à ce niveau.

Par exemple les rencontres d'êtres hostiles ne vont pas occasionner systématiquement un combat. L'affrontement peut rester verbal, à moins que l'un des protagonistes - ou la totalité - ne s'esquive à l'anglaise. De même que les animaux évitent en général de se battre en recourant à l'esbroufe, dans Animonde vous serez appelé à jouer avant toute chose. Inutile donc de faire un calcul savant sur les possibilités que vous avez d'étriper la grosse bête qui vous adresse des menaces sans même vous dire bonjour.

ANIMONDE



BANC D'ESSAI...

— ANIMONDE — (suite)

Je laisse les futurs MJ traîner plus longtemps dans la partie "simulation" pour m'attaquer au troisième gros morceau : "Animonde".

Une chronologie rapide - qui mériterait dans l'avenir des développements détaillés - permet de mieux comprendre les rôles des personnages que vous rencontrerez ou incarnerez. Politique, économie, population... tiens, en tant que troubadour, je peux jouer une prostituée... c'est à voir...

Cette partie aurait mérité une carte, mais je sais qu'on a toujours beaucoup plus de choses à dire que de place et qu'on est toujours limité. J'attendrai donc la sortie d'Animon-Deux - le Retour, on peut toujours rêver...

A force de dévorer Animonde page par page comme le ferait un bébé carabe nécrophage nain - l'adulte irait beaucoup trop vite par rapport à moi - j'en arrive au paragraphe "quelques notions d'écologie". Il nous est conseillé de nous documenter "sur les animaux, sur le mode de vie des humains ou sur la géologie du royaume que vous mettez sur pied." Les créatures se classent en quatre types :

- les producteurs primaires qui se nourrissent de plantes,
- les prédateurs qui mangent les producteurs primaires,
- les super-prédateurs qui mangent les prédateurs et les producteurs primaires,
- les décomposeurs qui mangent tout ce dont les autres ne veulent pas."

Plus loin, quelques pages de fiches rappellent effectivement le type pour chacun des animaux décrits. Mais foin d'écologie ! Les animaux "animondistes" sont issus d'un bon délire bien cool, qu'il s'agisse du lézabiture - "une fois dressé, il sert de bouteille dans tous les bars d'Animonde" - du kram lance-flamme - non ce n'est pas un dragon ! - ou de l'escarnais, "monnaie

bavante et rampante". Il faudra que j'envisage de me procurer un argh farceur, et une phalène pare-soleil ne nuirait pas à mon apparence. De plus, je vais déposer une réclamation car je voudrais un scribouillard qui écrirait en blanc sur fond noir, pour changer.

A vous de créer d'autres animaux non moins farfelus, comme cela est vivement recommandé, Dragon Radieux pourrait en publier une collection sympa...

Dans Animonde, comme partout, les animaux fournissent viande, plumes, os, mais aussi chitine, ailes (de papillons), etc. Mais on pourrait aller logiquement bien plus loin : bien sûr, certains savent donner la mort sans douleur, mais en y réfléchissant, l'amour qui est généralement voué aux animaux devrait avoir d'autres conséquences.



J'imagine : dans Animonde, les gens devraient être nombreux à pratiquer un végétarisme "idéologique" - fréquent ou systématique. Ils remplaceraient viande et poisson par des céréales (développement plus intense de l'agriculture), des algues (des pêcheurs en feraient la cueillette, voire les cultiveraient), des sous-produits laitiers (plus d'élevage, plus de paysans, plus d'activités de transformation). Ils prélèveraient poils ou plumes sur l'animal vivant et consentant, car à la belle saison on apprécie d'être en tenue légère... et débarrassé de ses parasites. Un culte de la mort très particulier pourrait s'être développé - ou plutôt un comportement face à la mort.

Animonde est un jeu complet, qui pourrait être beaucoup plus développé à condition de rivaliser avec l'Encyclopédia Universalis - moins facile à transporter. Les personnages sont assez détaillés pour que les joueurs n'aient pas de mal à les incarner, et, je pense, même des joueurs débutants. L'ambiance du jeu permet à la fois un certain délire et un certain réalisme : le délire étant la possibilité d'enrichir le contexte de toutes les manières les plus farfelues, le réalisme étant l'obligation de jouer plutôt "humain". Croc nous offre là encore une fois des possibilités de parties bonnes et... Excusez-moi... le téléphone.

Allo ? Comment ? Quoi ? Ah c'est toi Pierre ! Hé ? C'est pas ça qu'il fallait dire ? Ton article ? Ah c'est vrai que tu nous avais envoyé un article... Au fait où est-il ? Jean-Claude a dû le fumer... Hé crie pas si fort !

P.S. : Aspirateur kaput, Dragon Radieux embauche fluff balayeur.

PI sur toi Croc. Pouint final, je dis "Pouane".

Caly

JEUX, MODULES...

L'ERE D'UNE NOUVELLE PASSION...

EMPIRES & DYNASTIES

UN JEU DE RÔLE
DE PATRICK DURAND PEYROLES

- ★ CREEZ VOTRE DYNASTIE
- ★ EXPLOREZ L'IMMENSITE DE REAH
- ★ VIVEZ DES AVENTURES FASCINANTES

LE JEU, PRESENTE EN BOITE, COMPORTE DEUX LIVRETS DECRIVANT
LE SYSTEME DE SIMULATION, LE MONDE DE REAH, LA MAGIE, LA RELIGION.
UNE CARTE GRAND FORMAT ET UN DEPLIANT AIDE DE JEU

VENTE
EN MAGASINS
SPECIALISES
OU PAR
CORRESPONDANCE



**EDITIONS
DRAGON
RADIEUX**

LE CHARBINAT
38510 MORESTEL

BON DE COMMANDE

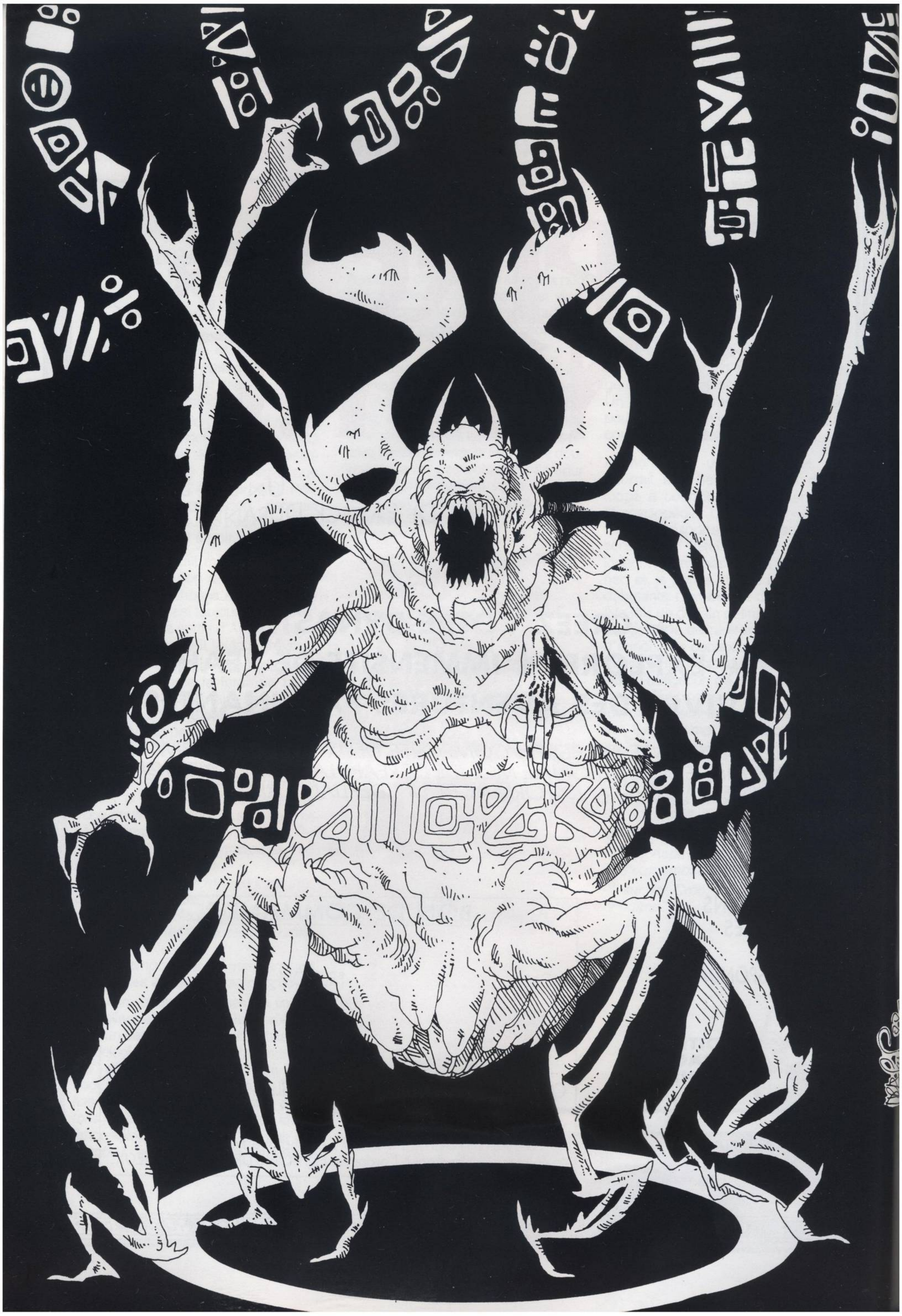
NOM : PRENOM :

ADRESSE :

.....

CODE POSTAL : VILLE :

Veillez me faire parvenir exemplaires du jeu
EMPIRES & DYNASTIES à 230 F l'exemplaire Franco.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de EDITIONS DRAGON RADIEUX.



UN DOCUMENT "EXCLUSIF"
DRAGON RADIEUX

L'INTERVIEW DE DEMOGORGON PRINCE DES DEMONS



Préférant taire mes sources exactes, je ne vous dirai pas en quelles circonstances j'ai eu l'occasion de faire la rencontre brûlante du Prince. Je dois avouer que j'étais quelque peu dans mes "petits souliers" en débutant cet interview. Il faut dire que rien, ni dans le cadre choisi pour notre entretien, ni dans la personnalité même de mon interlocuteur, n'était fait pour me rassurer. Le simple fait d'avoir à communiquer avec une créature à deux têtes, aussi hideuse l'une que l'autre, suis-je d'ailleurs dans l'obligation de préciser, ne facilite guère le travail d'un journaliste. Ajoutez à cela le comportement particulièrement nerveux de Demogorgon (il doit être un peu parano à force de se chamailler avec ses potes), ainsi que sa tendance à agiter sa longue queue fourchue pour un oui ou pour un non, et vous comprendrez mon émoi. Je vous livre ce document avec seulement quelques corrections, concernant notamment l'emploi par le Prince de quelques termes un peu crus qui n'avaient pas leur place ici, dans ces colonnes hautement respectables.

"Votre altesse... Cela ne vous dérange point que j'utilise ce terme ? ou préférez vous un autre titre ?

- Cela n'a guère d'importance, pourvu que vous évitiez le "votre sainteté" qu'utilisa l'un de vos imprudents confrères lors d'un précédent entretien. Orcus ait son âme d'ailleurs à cet impudent. Ce n'est point tant le terme qui compte, que le respect qui s'y attache. Nous autres, démons de haut rang, sommes victimes actuellement d'une déconsidération progressive à l'heure actuelle, et c'est vraiment paradisiaque (= insupportable).

- Qu'entendez-vous par là, votre altesse ?

- Eh bien, comment vous dire... En quelque sorte, nous sommes mis à toutes les sauces, invoqués en n'importe quelle circonstance, souvent avec un rituel bâclé, et nous nous retrouvons parfois dans un décor d'une vulgarité... Parlons un peu du tracé des Pentacles par exemple. Il faut voir les horreurs difformes au centre desquelles on



voudrait nous faire apparaître... Un Prince Démon devrait avoir droit à une figure géométrique parfaite. Or c'est rarement le cas. Les sorciers sabotent leur travail. Que l'appel adressé à l'un de mes cousins nécessite le sang d'une jeune vierge, ou les tripes d'un animal fraîchement égorgé, qu'il faille brûler quelques herbes aromatiques ou réaliser quelques habiles entrelacs avec une peau de serpent, c'est toujours la même chose : les boyaux sont faisandés, la tisane radioactive, le serpent n'est qu'une vulgaire couleuvre... quant à la vierge ! Cela se passe de tout commentaire.

- On fait appel si souvent que cela à vos services ?

- Pensez ! En certains endroits, nous devenons presque aussi communs que de vulgaires gobelins. On nous invoque à hue et à Dia, sans même réaliser que nous avons besoin, pour travailler dans de bonnes conditions, d'un minimum de faste et de cérémonie. Vous aimeriez, vous, si vous étiez le grand, le surpuissant Demogorgon, être réduit à un rôle de vulgaire concierge, pour défendre la septième porte à gauche au fond du couloir.

- Il me semble pourtant, votre altesse, que dans votre famille vous disposez de certains moyens de défense assez redoutables ?

- Parlons en de ces moyens... Le hasard fait mal les choses. Que les dés roulent pour un vulgaire magicien ou un Melnibonéen de pacotille et ce sont tout de suite des scores faramineux. Nous sommes enfumés, lacérés, maltraités, ridiculisés... Lorsque le maladroit qui gère notre destin lance les dés à son tour, c'est la catastrophe. L'aventurier stupide qui git, là sur le sol, à nos pieds, nous ne sommes même plus capables de l'atteindre et nos points de vie fondent comme neige au soleil.

- Il paraît qu'en certains cas, pardonnez moi cette allusion peut être vexante, votre altesse, les démons peuvent être "liés" pour accomplir un vœu ou une mission pour le compte du sorcier qui les a invoqués. Est-ce vrai ?

- Arrêtez ! arrêtez ! Je ne sais plus si je dois rire ou pleurer. C'est carrément paradisiaque d'entendre des propos pareils. Ce genre de pratique réussit peut être avec certains démons de pacotille, ne méritant même pas le terme glorieux de démon d'ailleurs. Celui qui me "liera" n'est pas encore né ! Vous ne comptez tout de même pas nous utiliser comme animal domestique quand même, et nous envoyer chercher votre parchemin quotidien chez le scribe du coin... Quel orgueil inqualifiable. L'auteur de telles sornettes mériterait qu'on le confie à nos jeunes pour qu'ils s'amuse... Savez-vous que de la force seule de mon regard je peux vous réduire à néant ?

- En conclusion de ces propos, avez vous quelques conseils à donner à ceux qui souhaitent entretenir un commerce régulier avec vous ?

- Oui, certainement. Qu'ils cessent de nous considérer comme des monstres de pacotille et ne nous sollicitent que lorsque l'occasion en vaut la peine. Qu'ils prennent soin, lorsqu'ils désirent notre présence, de nous invoquer dans un cadre qui soit à la hauteur de notre sublime grandeur. Qu'ils n'oublient pas de nous verser le tribut d'âmes et de chair dont nous avons besoin pour croître et embellir... Et qu'ils évitent de s'adresser à mon "confrère" Orcus, c'est un gagne-petit, un escroc à la petite semaine, un démon pervers de bas étage."

Sur ces paroles, un bruit énorme se fit entendre, accompagné d'un éclair lumineux insoutenable : Orcus apparut et se jeta sauvagement sur Demogorgon. Je n'étais plus à la hauteur du débat et je fis de mon mieux pour disparaître au plus vite.

Angus Mac Devil





Stéphane AZIBERT, "L'Illuminé"

Introduction

"...il est curieux de constater à quel point la notion de démon est trouble et confuse dans l'esprit des populations, surtout dans les contrées qui rejettent la sagesse infinie d'Irripi Ontor et de la Déesse Rouge. Les démons sont souvent assimilés aux Krjal-ki, mot qui signifie littéralement "monstre chaotique" dans pratiquement tout l'ouest du Genertela, de la Passe du Dragon à Fronela. Pour le commun des mortels, le terme "démon" semble désigner toute créature inhabituelle ou inconnue, possédant un corps physique ou non, et visiblement d'une puissance et d'une malice qui en font systématiquement un être chaotique à leurs yeux. Il est évident que cet usage abusif du mot dans la langue courante peut s'appliquer à pratiquement n'importe quoi. Ceci démontre une fois de plus, s'il en était besoin, à quel point la superstition, la peur et l'ignorance aveuglent ceux qui n'ont pas vu la lumière de Nysalor et de notre bien aimée Déesse.

"Un point reste particulièrement obscur pour les superstitieux et les ignorants - celui de l'énigme et de la provenance de ces Krjal-ki démoniaques - alors que l'enseignement d'Irripi Ontor montre qu'il s'agit là d'un point essentiel et probablement du meilleur élément de définition qui soit. En effet, il ressort de mes investigations que beaucoup de ces créatures communément appelées démons par le commun des mortels ne sont pas originaires de notre monde physique, mais d'autres parties de Glorantha telles que le Monde d'En dessous ou le plan des Héros - bien que cela ne soit pas le cas de toutes. Je ne pense pas qu'il s'agisse d'une simple coïncidence, mais

bien plutôt d'un fait révélateur de la vraie nature de ceux que l'on nomme démons. C'est pourquoi je propose la définition suivante, qui est que les démons sont des habitants des mondes de l'au-delà dont les intentions sont généralement hostiles à l'humanité. J'ajouterai cependant ceci, suivant les enseignements de notre Déesse, à savoir qu'ils ne sont pas forcément marqués par le Chaos, contrairement à ce que l'on imagine généralement. J'exclurai de plus de cette définition les êtres de cette sorte que nous connaissons déjà par ailleurs tels que les esprits ou les spectres.

"Comme tu peux le remarquer, ô Grand Prêtre, cette tentative de définition reste vague et incomplète. Nous n'en savons malheureusement pas plus sur ces êtres. Même le savoir d'Irripi Ontor n'est pas infini.

Ecrit en 1605 S.T., pendant la Saison Noire, Semaine de l'illusion, Jour Sauvage, par ton Serviteur Harapicus, Prêtre d'Irripi Ontor."

Silenius le Magnifique, démonologue de son état et originaire des contrées sauvages aux abords de Seshnela, leva les yeux de la lettre du Prêtre d'Irripi Ontor qu'il venait de lire et la tendit à son ami Galathorn, un Initié d'Orlanth issu d'une famille noble de Pavis dans les plaines de Prax. Ainsi c'était là l'image que les peuples de Glorantha se faisaient des démons !

Des Krjal-ki ! Pas étonnant que Galathorn ait failli l'étriper lors de leur première rencontre... Silenius avait remarqué que son ami était toujours mal à l'aise lorsqu'il faisait appel à ses alliés démoniaques. Pourtant, ils avaient toujours lutté ensemble

contre le Chaos ou l'Empire Lunar. Qu'est ce qui pouvait déranger Galathorn chez ses alliés ? Leur aspect, leur odeur - assez désagréable il est vrai - ou des problèmes de conscience ?

Silenius haussa les épaules. C'était le problème de Galathorn et non le sien. Ses pensées revinrent au contenu de la lettre, qui prouvait qu'Harapicus, tout Prêtre d'Irripi Ontor qu'il était, était un ignorant. Ce que lui, Silenius le Magnifique, savait des démons, il l'avait appris par la bouche d'Aal'Dresht lui-même... Les souvenirs de ce dernier remontaient à la Guerre des Dieux et aux Grandes Ténèbres. Il avait parlé de nombre de choses obscures, auxquelles Silenius n'avait rien compris ou qu'il avait déjà oubliées. Il se rappelait pourtant ceci : Aal'Dresht et les siens avaient refusé de choisir un camp dans la lutte désespérée des forces de la vie et de la mort, de la Loi et du Chaos. Ils étaient d'origine et d'affiliations diverses, mais trahirent leur camp d'origine et décidèrent de ne lutter que pour eux-mêmes à l'endroit où ils avaient choisi de rester, à l'écart du monde et de la corruption qui le rongait. Lorsqu'Arachné Solara dévora les derniers Dieux et monstres chaotiques et donna naissance au Grand Compromis, le Temps, chaque chose et chaque créature de Glorantha - Dieu, esprit, homme ou animal - reçut une place et une fonction dans l'ordre du Monde, afin de redonner à ce dernier l'équilibre qu'il avait perdu. Même le Chaos eut sa place. Seuls Aal'Dresht et les siens n'eurent pas la leur. Ils furent maudits et condamnés à errer sans fin et à passer d'un plan d'existence à un autre, au-delà des lois physiques normales de Glorantha et sans pouvoir contrôler ce mouvement...

Définition

Trois points de vue différents, trois définitions différentes. Vous l'avez compris, personne sur Glorantha ne sait exactement ce qu'est un démon. Pas même Silenius le Magnifique. Même en admettant qu'Aal'Dresht lui ait dit la vérité - ce qui est loin d'être évident ! - rien ne dit qu'Aal'Dresht et les siens soient les seuls démons qui existent ni qu'ils aient tous la même origine.

La difficulté de donner une définition précise du mot "démon" provient du fait que celui-ci ne semble se référer à aucune race en particulier, mais plutôt à un ensemble hétérogène de créatures dont on ne sait pas toujours très bien ce qu'elles ont de commun, ou en quoi elles diffèrent d'autres créatures ayant des capacités semblables.

Il est normal - et, en terme d'ambiance, souhaitable pour le jeu - que les habitants de Glorantha ou de tout autre monde fantastique n'aient aucune idée précise de ce qu'est un démon, ou plutôt que chaque culture ait sa définition propre. Toutes ces définitions sont valables, mais elles sont incomplètes.

En terme de jeu, nous admettons qu'un démon est une créature, désincarnée ou non, originaire des mondes de l'au-delà ou du monde matériel, qu'il est possible d'évoquer ou d'invoquer à l'aide des sorts et des techniques appropriés. Cette possibilité est le seul dénominateur commun de tous les types possibles et imaginables de démons. Sont exclus de cette définition les représentants "normaux" des espèces listées dans le paragraphe *Invocations Habituelles* de la description du *Rituel d'Invocation* des règles.

Cette définition est délibérément large et laisse toute latitude au MJ pour se faire sa propre idée de ce qu'un démon devrait être. Les possibilités sont pratiquement infinies, un démon peut être à peu près n'importe quoi.

N'en déduisez pas qu'il est possible de tomber nez à nez (à mufle ? à groin ?) avec un démon au coin du premier temple venu. Les démons sont (ou devraient être) relativement rares et il leur est de toute façon très difficile (pour les moins puissants d'entre eux du moins), de se promener comme ils veulent sur le plan matériel - à moins bien sûr que ce dernier ne soit celui où ils vivent habituellement. En conséquence, la Démonologie (l'étude des démons) ou le Démonisme (la vénération des démons) sont des activités peu répandues. Sur Glorantha, Démonologie et Démonisme se partagent des zones géographiques différentes, et le Démonisme est nettement plus courant. On le trouve parmi les cultures nomades et barbares. La Démonologie est répandue dans les sociétés civilisées.

L'intérêt de pratiquer ces charmantes activités réside dans les services divers et variés que peuvent rendre ces êtres pleins de ressource que sont les démons.

Espionnage, vol, viol, assassinat, gardiennage, combat, sont autant de choses que beaucoup de démons sont parfaitement capables d'accomplir, mais pour lesquelles on pourrait aussi bien faire appel à

n'importe quel adorateur de Lanbril ou de Dent Noire. Il est de surcroît beaucoup moins sûr d'évoquer un démon que de payer un coupe-jarrets. C'est coûteux en temps, en énergie, et c'est parfois suicidaire. Alors pourquoi tant de peine ?

Primo parce qu'un démon possède souvent beaucoup de qualités insoupçonnées et aura nettement plus de chances de réussir dans les missions les plus délicates. Les démons sont spécialisés dans certaines catégories de compétences en fonction des runes auxquelles ils sont associés et possèdent dans de nombreux cas des pouvoirs spéciaux adaptés. D'autre part, la puissance de certains d'entre eux en fait les égaux des Dieux. Les possibilités de ce qu'ils peuvent accomplir vont donc nettement au-delà des capacités de vulgaires assassins - ceci dit sans vouloir offenser Dent Noire.

Secundo parce que les démons, outre la multiplicité de leurs talents et leur puissance, sont parfois capables d'enseigner leurs compétences et leurs sorts à ceux qui le leur demandent. Leur savoir peut également s'avérer précieux.

Tertio, pour des démonistes, la vénération des démons va bien au-delà du simple calcul d'intérêt. Pour une tribu de démonistes, il s'agit d'un art de vivre. Que leurs Dieux soient en fait des démons est pour eux accessoire.

Le système

Le premier problème auquel se trouve confronté un démonologue est de savoir quel démon ou type de démon il doit évoquer pour telle tâche. Ensuite, il doit apprendre à quelles conditions il est possible de le faire venir, puis se renseigner sur les exigences du démon lors du marchandage - si elles sont fixes - ce que le démon craint - s'il craint quelque chose - et enfin, il lui faut évaluer la puissance de la créature, sans quoi il sera incapable de la faire venir.

Tous ces renseignements ne se trouveront bien sûr pas dans la bibliothèque d'un temple de Lhankor MHI, ni même d'Irripi Ontor. Seuls, quelque traité poussieux de démonologie ou l'expérience de son vieux maître pourront lui livrer des informations pertinentes et encore seront-elles la plupart du temps incomplètes et/ou erronées. Ce que le démonologue sait déjà est résumé dans la compétence *Connaissance des Démons*. Le savoir d'un démonologue détermine presque directement son pouvoir. Le MJ devra donc contrôler strictement les informations qu'il livrera au joueur.

Le problème de la langue parlée par les démons - et ils ne parlent pas forcément tous la même - peut également être un moyen pour le MJ de contrôler la puissance du démonologue en limitant dans les marchandages le pourcentage de *Baratin* ou *Marchander* de ce dernier à son pourcentage dans la langue parlée correspondante.

1 - L'évocation

Evocation (nom ou type de démon) est un sort de Rituel.

Il en existe deux versions :

Sorcellerie : Rituel d'Evocation

Magie runique : un point, Rituel d'Evocation, Non Cumulable, Réutilisable, Dieux Démons uniquement, ou Dieux qui acceptent le démonisme.

A la différence du Rituel d'Invocation, le Rituel d'Evocation peut aussi faire apparaître des créatures non désincarnées et des créatures qui habitent le plan matériel. En bref, le Rituel d'Evocation sert à évoquer les démons. Le pourcentage de réussite du Rituel d'Evocation est le même que celui du Rituel d'Invocation, les deux rituels se ressemblant suffisamment pour cela. Il existe cependant des différences importantes :

- il n'est pas nécessaire de dépenser autant de points de magie que le démon en possède.
- il n'est pas nécessaire de battre les points de magie du démon sur la table de résistance, mais
- l'évocation doit répondre à certaines conditions propres aux démons, sans elles elle échouera automatiquement. Par exemple certains démons ne peuvent être évoqués que dans certains endroits, à certaines périodes de l'année, lorsque certaines planètes sont en conjonction, si le sol a été aspergé du sang d'une vierge, si le démonologue est ennuqué, s'il s'agit d'une femme etc. J'en passe et des meilleures.
- l'évocation ne peut être employée pour des êtres qui ne sont pas des démons.
- les sorts *Contrôler*, *Commander* et *Dominer* sont utilisables normalement, à condition qu'ils soient disponibles. Les versions de ces sorts qui concernent des démons sont rares. D'autre part, un démon sera souvent tellement puissant qu'il s'avèrera dans la pratique extrêmement difficile pour le démonologue de le soumettre à sa volonté grâce à ces sorts.
- l'*enchantement de lieu* est utilisable également, mais les remarques précédentes valent ici aussi.

Procédure du Rituel d'Evocation : le démonologue doit dépenser un point de POU et dix points de magie plus un point de POU ou dix points de magie par tranche de 100 points de POU que le démon a au-dessus de 100. Exemple : Aal'Dresht a 325 points de POU. Pour l'évoquer, il suffit de connaître le sort de sorcellerie *Evoquer Aal'Dresht*, de le lancer correctement en utilisant le Rituel d'Evocation et en satisfaisant aux conditions d'évocation, et de sacrifier/dépenser 1 POU + 40 points de magie ou 4 POU + 10 points de magie ou toute autre combinaison entre ces deux extrêmes. Facile ! Demandez à Silenius le Magnifique, qui s'y est cassé les dents plus d'une fois.

Les points de POU et de magie sont perdus à la fin du Rituel, qui dure un nombre d'heures égal au nombre total de points dépensés. Si Silenius le Magnifique décide d'évoquer Aal'Dresht, il y passera de 14 à 41 heures, suivant la combinaison de points qu'il a choisie.

Quoi qu'il arrive, Silenius perdra tous les points engagés dans le Rituel, même s'il échoue dans son évocation.

Il est possible de partager le coût en points à plusieurs pour évoquer un démon, mais tous les participants doivent connaître le sort d'évocation concerné et réussir également le Rituel. Si un seul échoue, le Rituel échoue. Le coût en temps reste le même.

Un démon étant par essence un être habitué aux évocations et aux changements de plans d'existence, il ne sera pas étourdi en se matérialisant à la suite d'une évocation.

Une fois appelé sur le plan matériel, le démon peut y rester le temps nécessaire pour accomplir les désirs du démonologue, si un accord est conclu. Un démon ne peut être Dissipé, Dispersé ou Neutralisé : ce n'est pas un sort qui le maintient dans notre plan quand il y est. Cela fait partie de sa nature. L'évocation sert seulement à le faire venir, elle lui ouvre la voie.

2 - Bannir

Il est possible de renvoyer un démon dans son propre plan d'existence en prononçant à l'envers une partie de l'incantation qui a servi à l'évoquer. Le processus est heureusement beaucoup plus court : un round de mêlée peut suffire pour y arriver. Dans tous les cas, une seule tentative est possible.

Un démonologue a 100% de chances de bannir un démon qu'il a lui-même évoqué sans devoir dépenser d'autres points de POU ou de magie pour cela. Un jet de 96 à 00 est toujours un échec. Si plusieurs personnes ont participé à l'évocation, tous doivent réussir pour que le démon reparte. Temps nécessaire : un round de mêlée.

Un démonologue a une chance égale à son pourcentage en *Evocation* de bannir un démon évoqué par un autre, en sacrifiant/dépensant un nombre total combiné de points de POU/de magie supérieur à celui dépensé par le démonologue qui a évoqué le démon. Le temps nécessaire est celui d'un sort normal, c'est-à-dire DEX MRA + 1 MRA par points de POU ou de magie. Mais attention, ceci n'est faisable *qu'à condition* qu'il s'agisse d'un démon pour lequel il connaît le sort d'Evocation correspondant.

Un démonologue ne peut bannir un démon s'il ne connaît pas le sort d'Evocation pour ce démon.

La Malédiction du Vide au-delà des Mondes, ou le Bannissement Eternel : il s'agit d'une incantation apprise par un démonologue à partir de 90% de *Connaissance des démons*. Un démonologue peut bannir un démon à tout jamais, à condition :

- de connaître les démons à au moins 90%.
- que le total de points de caractéristiques du démon soit inférieur ou égal à 3 x celui du démonologue.
- de réussir à Empoigner le démon en question le temps nécessaire pour l'étape suivante.
- de réussir à dire la Malédiction (= Jet sous Evocation). Temps nécessaire pour cela : un round de mêlée. Une seule tentative est possible.

Le démon disparaît instantanément. Inconvénient de la méthode et coût pour le démonologue : il disparaît en même temps que son ennemi, à jamais ! Continuent-ils à se combattre pour l'éternité

dans les Limbes du Vide, ou sont-ils tous deux instantanément anéantis corps et âme et effacés de l'univers ? Seule Arachné Solara le sait !

Se protéger des démons

Il n'existe pas de sort spécifique pour se protéger contre les démons ; les sorts habituels de protection peuvent être utilisés.

En fait, certains démons ont des phobies assez fortes. C'est la connaissance de ces phobies qui souvent sauvera le démonologue.

Marchandage

Un des aspects les plus importants des interactions avec les démons est qu'ils sont souvent trop puissants pour être facilement Contrôlés, Commandés ou Dominés, ce qui oblige les démonologues à marchander avec eux pour louer leurs noirs services ou forger de sombres alliances, allant dans certains cas jusqu'à leur offrir leur âme en paiement !

Il n'y a pas de normes ou de standards pour fixer le prix que peut exiger un démon en échange des services qu'il peut rendre. Tout est affaire d'offre et de demande ! Certains démons peuvent demander un prix déterminé à l'avance et sans lequel ils refuseront de faire quoi que ce soit, d'autres pourront se laisser fléchir si le démonologue Marchande ou Baratine avec succès (le MJ devrait jouer le rôle du démon dans la discussion et ne pas se contenter d'un jet réussi de la part du joueur du démonologue), quelques-uns enfin seront heureux d'accomplir une mission pour le démonologue parce qu'elle leur fournira l'occasion (par exemple) de régler quelque autre affaire en même temps.

Tout cela peut dépendre de ce qui est demandé, de la nature du démon et de ses motivations (certains démons associés à un panthéon particulier ou à une rune précise pourraient refuser certaines missions ou ne pas les accepter à cause du démonologue lui-même), des rapports de force qui se sont établis (un démon peut être forcé d'obéir si son seigneur a conclu un pacte avec le démonologue), ou encore tout simplement du caractère ou des caprices du démon.

N'oubliez pas que le démonologue est le demandeur. Rien n'oblige un démon à accepter ce que désire celui qui l'a évoqué, même si ce dernier lui offre le prix traditionnel. Par contre, une fois qu'il a accepté, un démon est tenu par la *lettre* de la demande qui lui a été formulée. De même le démonologue est tenu de payer aux conditions fixées par le marchandage (c'est-à-dire paiement d'avance dans 50% des cas).

Dans les faits, rien n'empêche l'une des deux parties de ne pas respecter l'accord conclu, mais dans ce cas, même les barrières physiques et magiques entre les différents plans d'existence de l'Univers ne peuvent empêcher l'offensé de retrouver la trace de son ennemi ! La partie offensée devient effectivement capable de changer de plan dans sa quête de vengeance.

Cette mystérieuse capacité est pour certains sages la conséquence logique du Grand Compromis qui doit maintenir l'équilibre du Monde, pour d'autres le

signe annonciateur que de grands bouleversements sont proches. La fin du Troisième Age de Glorantha approche peut-être...

Quoi qu'il en soit, retrouver la trace d'un démon perfide et être par ailleurs capable de se venger sont deux choses très différentes ! Il n'est pas du tout évident qu'un démonologue soit en mesure de le faire ! N'en déduisez pas que le premier démon venu a tout intérêt à se faire payer après un accord avant de repartir aussitôt. Certains démons ne le feront pas parce que ce n'est pas dans leur nature, d'autres craindront beaucoup trop d'être rejoints par un démonologue vengeur dans leur propre monde, qui est dans certains cas le seul où ils peuvent être définitivement détruits. Evidemment, plus le démon est puissant par rapport à celui avec lequel il a conclu le marché, moins cette crainte est justifiée. Mais après tout, si un démonologue évoque un démon trop puissant pour lui, et perfide qui plus est, c'est à ses risques et périls !

D'autre part, un marché n'est pas forcément rompu si le démon échoue de bonne foi dans sa tentative. Le contact partait-il sur une obligation de moyens seulement ou sur une obligation de résultats ? Un échec de la part du démon pourra être assimilé à une rupture de l'accord dans la seconde hypothèse seulement.

De plus, un démon n'est tenu que par la lettre de ce qu'on lui demande et certains sont particulièrement aptes à pervertir et interpréter l'esprit des désirs du démonologue. Ce dernier devra donc prêter autant d'attention à la formulation qu'au contenu de ses demandes qui peuvent se retourner contre lui à la moindre imprudence.

Dans le même ordre d'idées, la *nature* du prix demandé par le démon peut être d'une importance capitale. Il peut s'agir pratiquement de n'importe quoi, de quelques centaines de Roues (rarement) à un flacon contenant de l'acide de Gorp, en passant par divers objets magiques, substances rarissimes, dons de force vitale de la part du démonologue (se traduisant par une perte de points de caractéristiques), sacrifices sanglants, ou même un service ou une mission (moins rarement) ! Attention au piège ! Un démon maléfique peut très bien exiger quelque chose dont il sait pertinemment que c'est impossible à obtenir ou à faire. Si le démonologue a le malheur d'accepter (pauvre fou ignorant !), il signe sa perte. Son incapacité à payer sera interprétée comme une rupture du marché : son châtimement dépendra en fait de la puissance (et des caprices) du démon concerné.

Tous les cas ne seront heureusement pas aussi extrêmes. Souvent, le prix exigé est fixe et doit être payé au moment de la conclusion du marché. Le démonologue connaîtra ce prix à l'avance s'il réussit un jet sous *Connaissance des démons*, avec éventuellement des malus au pourcentage s'il s'agit d'un type de démon rare et/ou peu connu. Dans le cas contraire, il doit s'at-

**DEMONS :
RUNEQUEST**



degré dans la puissance, pas une différence de nature : "un Dieu n'est finalement qu'un démon d'une puissance telle que même les meilleurs sortilèges sont impuissants à l'évoquer. Mais Dieu ou démon, qu'importe ! Dans un cas comme dans l'autre, pour traiter avec un tel être, il faut lui vendre son âme. Les adorateurs de Dieux le font en étant esclave toute leur vie, et en le restant après leur mort. Mais un sorcier n'est l'esclave de personne. Il vit libre, même s'il doit payer le prix."

Et quel prix ! S'il veut établir un pacte - un lien permanent - avec un démon, un démonologue devra lui promettre son âme. Conséquence : à la mort du démonologue, le démon apparaîtra et tous les points de POU du mourant lui seront sacrifiés. Ceci annihilera complètement l'esprit de ce dernier. De plus, au moins un point de POU devra être sacrifié lors de la conclusion du pacte. Enfin, certains démons par trop impatients se manifestent vraisemblablement prématurément : chaque fois que les points de vie du démonologue tomberont à 2 ou 1, ou que la tête, la poitrine ou l'abdomen subissent deux fois plus de dégâts qu'ils n'ont de points de vie, il y a une chance (pourcentage à déterminer par le MJ mais 5% minimum) pour que le démon vienne. Si cela se produit, plus rien ne pourra sauver le démonologue : les points de POU seront absorbés par le démon quoi qu'il advienne.

En échange, le démon, suivant sa puissance et ses possibilités, peut :

- soit répondre à un appel du démonologue rapidement pour l'aider, et ce au maximum une fois par jour : il suffit pour cela que ce dernier scande son Vrai Nom pendant quelques instants. La probabilité que le démon entende et vienne effectivement est de 50%. Elle peut être modifiée suivant les circonstances et les motivations du démon. Le démonologue peut réessayer dans la même journée tant que le démon n'est pas venu. S'il sacrifie un point de POU en appelant son "allié", ce dernier viendra automatiquement, mais toujours pas plus d'une fois dans une journée.
- soit fournir au démonologue un "démon familial", qui est un des démons mineurs au service du démon avec lequel le démonologue a conclu le pacte. Ce démon familial restera en permanence avec le démonologue et obéira à chacun de ses ordres. Il sera lié mentalement à son nouveau maître comme un familier normal, bien que son INT et son POU ne puissent être utilisés pour stocker sorts ou points de magie. Par contre, il pourra éventuellement connaître des sorts et les utiliser de lui-même si c'est le cas. S'il est tué, soit il réapparaîtra le lendemain, soit le démon en enverra un nouveau le lendemain également. Attention ! Les démons familiaux ont parfois la fâcheuse habitude d'essayer de convertir leurs nouveaux maîtres aux modes de pensée et aux instincts des démons qu'ils envoient, en leur suggérant des tas de choses pas toujours honnêtes ! Ne parle-t-on d'ailleurs pas du démon de midi, du démon de la curiosité, qui poussent ceux qui les écoutent aux pires vices ? Certains démons familiaux peuvent même aller jusqu'à essayer de jouer le rôle de conseiller et de

tendre à tout ! Il arrive qu'un démonologue doive conclure un accord sans savoir exactement à quoi il s'engage. Ceci peut être un excellent point de départ pour une campagne :

Silenius le Magnifique avait su qu'ils viendraient l'éliminer pour ce qu'il avait fait - indirectement - à leur Seigneur le Duc de Korsak. Mais il avait quelques heures devant lui et décida de recourir à une aide qui n'était pas vraiment de ce monde. Les sbires du Duc étaient déjà en train de défoncer sa porte d'entrée quand le démon daigna enfin apparaître : "En échange, tu me rapporteras quelques tablettes magiques qui se trouvent à Pavis," répondit ce dernier après que Silenius lui eût exposé précipitamment son désir. Silenius le Magnifique n'eut pas vraiment le temps de réfléchir. Le premier garde venait de rentrer dans la pièce où ils se trouvaient. "D'accord ! D'accord ! Viite ! Je t'en conjure !" Le démon lui sauva la vie. Et Silenius le Magnifique, démonologue de Seshnela, partit pour un long, très long voyage...

Le pacte

Si un démonologue désire à tout prix s'assurer les services d'un démon de manière permanente, il peut le faire... mais cela risque de lui coûter son âme. Il existe en fait deux voies principales pour ce faire, celle du démonologue au sens strict, et celle du démoniste. Ces deux voies répondent à deux conceptions de la vie et du monde radicalement différentes - pour ne pas dire opposées. En terme de jeu, la démonologie est l'étude des démons. Le démonisme se fonde sur une croyance, une foi. Le démonologue est un sorcier qui s'est spécialisé dans la recherche du pouvoir par l'intermédiaire des démons, et le démoniste est un intitié ou un prêtre dans un culte qui vénère un démon - un culte démoniaque, littéralement.

Un véritable démonologue ne s'abaissera pas à vénérer un démon, même si la puissance de ce dernier en fait presque l'égal d'un Dieu. En fait, il est même probable qu'il ne fasse pas la distinction ! A ses yeux, la différence sera une différence de

guide. Le grand démonologue Socratus de Tanisor en avait un semblable.

Ces deux possibilités sont exclusives l'une de l'autre.

Bien sûr, tous les démons n'accepteront pas de tels pactes, seuls ceux qui sont maléfiques et/ou chaotiques le feront. Il s'agit pour cela d'un moyen de pression relativement subtil, dans la mesure où ils peuvent essayer d'influencer le comportement et les choix du démonologue qu'ils sont censés servir. Quoi qu'il soit permis de douter de l'utilité d'un tel procédé puisque la mentalité de celui qui propose un tel pacte ne devrait pas être tellement différente de celle de celui qui l'accepte. Dans la plupart des cas...

Les cultes démoniaques

Si les démonologues rabaissent les Dieux au rang de démon, les démonistes, eux, font exactement l'inverse : ils élèvent les démons au rang de Dieux.

Les cultes démoniaques ont beaucoup de points communs avec les cultes d'esprit, bien qu'ils soient nettement plus rares que ces derniers, très répandus sur Glorantha. Les procédés employés pour commencer un culte sont semblables.

Celui qui a évoqué le démon peut sacrifier deux points de POU pour apprendre le sort runique Adoration (nom du démon), et établir un lien avec lui. Il peut désormais sacrifier du POU comme un Prêtre contre les sorts runiques que le démon connaît. Ses sorts seront renouvelables normalement en méditant et priant un jour par point à renouveler dans un endroit sacré pour le démon. Ils restent réutilisables tant que le lien est maintenu ce qui nécessite en général une cérémonie au cours de laquelle le démon est évoqué au moins une fois par saison, aux jours sacrés pour le démon. Sinon, les sorts deviendront immédiatement non réutilisables.

Les compagnons du démoniste pourront quant à eux sacrifier un point de POU pour établir un lien avec le démon et pouvoir ensuite sacrifier normalement du POU comme des initiés. Leurs sorts runiques ne seront pas réutilisables. Ils devront participer aux cérémonies organisées par

le démoniste pour maintenir le lien et pour pouvoir sacrifier.

Un culte démoniaque suppose bien entendu que :

- le démon concerné soit suffisamment puissant et connaisse de la magie runique qui lui est propre.
- le démon se laisse adorer. Il faut bien sûr que le démoniste et ses compagnons aient une mentalité et des croyances - voire déjà une religion - compatibles avec celles du démon. Le démon sera assez puissant pour le vérifier.

Un tel culte peut se transformer en religion à part entière si le démoniste et ses compagnons vont jusqu'à construire un temple, s'organisant hiérarchiquement pour former la prêtrise etc.

Tant que le culte qui a été commencé n'est pas encore une religion bien organisée, les démonistes continuent à évoquer leur démon pour obtenir des sorts. Dès que le culte s'est organisé au point de devenir une religion "normale", le démon n'est plus évoqué dans les cérémonies et il faut s'adresser au prêtre pour sacrifier et non plus directement au démon.

Un même démon puissant peut très bien avoir des adorateurs qui le vénèrent par le biais d'une religion établie dans un pays, des démonistes qui l'adorent à travers un petit culte et en l'évoquant dans un autre, et les démonologues qui l'évoquent simplement pour lui demander des services dans un troisième.

Dernières particularités des cultes démoniaques :

- Même au stade de religion à part entière, il est toujours possible d'évoquer le Dieu-démon, en se servant soit du sort runique d'Evocation (nom du démon) normal, soit de l'Intervention Divine (qui ne nécessite d'ailleurs que quelques secondes pour l'utiliser contre quelques heures dans le cas de l'Evocation normale). Il est possible, dans le cas de l'Intervention Divine, que le Dieu-démon n'envoie que des démons mineurs au lieu de venir en personne (ceci uniquement dans le cas où il dispose d'une suite de démons mineurs, bien sûr).

- A la place d'animaux éveillés ou d'esprits alliés, les Seigneurs Runiques d'un tel culte peuvent, le cas échéant, disposer d'un démon allié, placé en contact mental avec



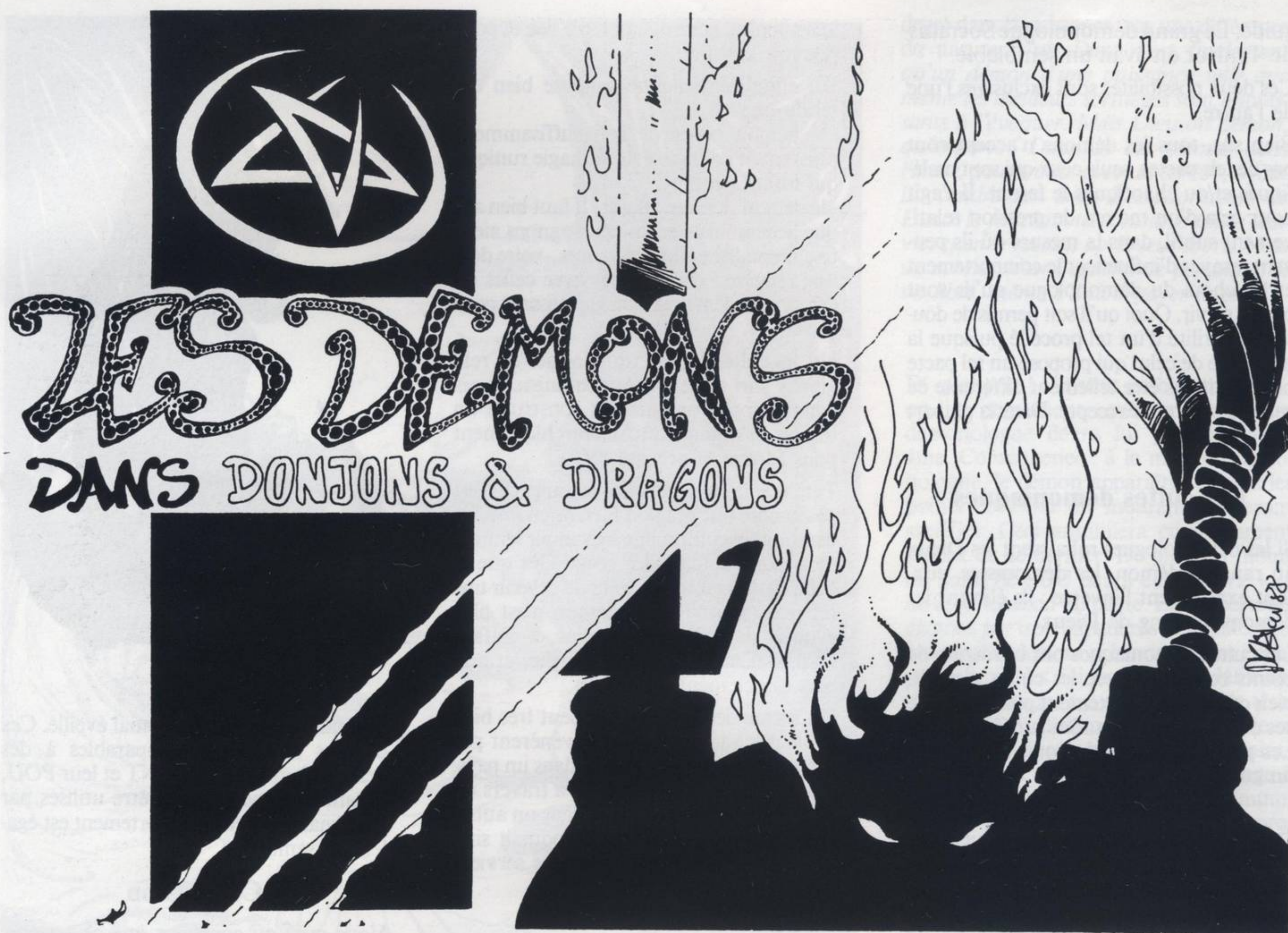
son maître comme un animal éveillé. Ces démons alliés sont comparables à des démons familiers. Leur INT et leur POU, notamment, ne peuvent être utilisés par leurs maîtres. Leur comportement est également semblable.

Conclusion

Vous avez pu constater que ce système permet à un démonologue, à ses risques et périls, de marchander avec des êtres d'une puissance telle qu'ils échappent en grande partie à son contrôle. L'important est qu'ils n'échappent pas au contrôle du MJ ! Un démonologue pouvant obtenir des services de la part de créatures extrêmement puissantes, cet avantage doit être équilibré par les risques et les difficultés inhérents à de telles activités. C'est surtout au niveau du marchandage que le MJ devrait systématiquement résoudre par "role-playing" que doit se situer l'action régulatrice du maître.

Tout ceci sera plus évident à la lecture de la 2^e partie de cet article, à paraître dans le prochain Drag' Rad', où nous ferons connaissance avec quelques démons de Glorantha. En attendant, bons jeux ! ■





DES BONS, DES RONDS... ET DES DEMONS !

ERIC MATHELIN

Voici une bonne recette de scénario, la motivation, la récompense et le plat de résistance. Ce mot est tout particulièrement choisi pour qualifier un démon.

Les démons, en tant que créatures intelligentes, sont des monstres à la fois difficiles et agréables à jouer. Ceci est dû à leurs nombreuses capacités. Il faut savoir qu'éthymologiquement, le mot démon signifie divinité, génie, puis ce mot fut lié à malice, danger et vice. C'est cette double personnalité que l'on retrouve dans AD&D : des créatures perfides, sournoises et souvent intelligentes, pratiquement indestructibles.

Voici quelques traits à avoir en tête pour jouer un démon dans l'esprit (dur dur !). Ils sont orgueilleux et détestent perdre la face, mais si cela arrive, *TOUS* les moyens seront bons pour se venger, même des années plus tard. Par exemple, un démon asservi cherchera un jour ou l'autre à tuer son maître, même si celui-ci le couvre de trésors. Attention, il faut tenir compte de la puissance de l'un par rapport à l'autre. Menaces et récompenses des joueurs envers un démon peuvent fournir une excellente idée pour une fin de scénario, ou un tout entier, si le MJ prend la peine de réfléchir au moyen de duper les joueurs en s'appuyant sur leurs propres paroles, comme le ferait un démon digne de ce nom, n'hésitant pas à tuer, piller, semer la zizanie etc. Appeler un démon est une chose, mais le canaliser ou le contrôler une fois là en est une autre. Un démon peut se dire allié d'un groupe pour une aventure, pour que ce ne soit pas trop louche, mais il garde à l'esprit : "Dès que j'ai une occasion..." Si

aucune occasion ne se présente avant la fin (ce qui signifie que vos joueurs sont de vieux routards), il attendra quelques temps pour les affronter individuellement plutôt qu'en groupe, quoique vu leurs possibilités... est-ce vraiment la peine d'attendre pour obtenir demain ce que l'on peut avoir aujourd'hui ?

Voyons un peu ce qui rend dangereux les plus puissants d'entre eux. Tout d'abord, l'intelligence qui leur permet d'analyser les situations et d'agir pour le mieux dans tous les cas : méfiance, choix d'une attaque, utilisation de telle capacité plutôt que de telle autre, se trouver toujours en position de force, répartir au mieux ses multiples attaques entre ses assaillants... N'oubliez pas que c'est lui qui monte les arnaques, pas les joueurs - pour une fois... Ils sont forts et les plus faibles d'entre eux n'hésiteront pas à combattre à mort, car la hiérarchie est claire : les plus forts et les plus intelligents (ou les plus rusés) dominent les autres. Ce rapport de force permanent les pousse à entretenir une fierté devenant parfois un handicap dans certaines situations vis-à-vis de leurs supérieurs : ils n'utilisent pas de seuil, ou de téléportation alors que l'issue du combat tourne à l'avantage des joueurs.

Ils sont capables de se déplacer dans le plan astral et éthéré où ils sont perpétuellement à la recherche d'humains "égérés". Mais ils ne peuvent venir sur le plan matériel que par une aide extérieure, à savoir conjuration, seuil (gate), appel de leur nom, et autres moyens similaires (jeux de cartes, parchemins maudits...). Si un démon entend son nom prononcé, 5% de chance, il vient, et, je cite le

manuel des monstres : *il use des moyens les plus expéditifs pour tuer l'irrespectueux.* On ne peut plus clair, n'est-ce pas ? Mieux vaut ne se prêter à ce petit jeu que lorsque l'on est en position de force : possibilité de le contrôler ou de lui forcer la main.

Ils possèdent tous l'infravision, la production de ténèbres, une téléportation sans erreur et souvent la possibilité d'effectuer un seuil. Détaillons un peu tout cela : l'infravision est un avantage appréciable vis-à-vis des humains qu'il choisira d'attaquer la nuit par exemple. Les ténèbres sont plus à vocation défensive. Un couloir plongé dans ce noir, et la poursuite est ralentie, avec l'espoir qu'un des personnages sorte, malheureusement pour lui, isolé. Quant aux deux autres capacités, danger ! Une téléportation bien utilisée permet de harceler un groupe, empêchant la récupération des sorts, occasionnant des blessures, faisant perdre du matériel normal ou magique. Elle permet aussi d'arriver toujours dans le dos des personnages, de se trouver avec l'imprudent qui s'est éloigné du feu, ou de rompre un combat quand le démon se sent soit inférieur, soit blessé. A ce moment, il tente un seuil, et ce sont deux, puis quatre, puis dix démons de ce type qui se retrouvent sur le dos des joueurs. Les plus forts envoient les plus faibles au contact et en profitent pour utiliser les meilleurs sorts à leur disposition. Et puis, si les premiers se font tuer, le groupe sera blessé, ça sera d'autant plus facile, sans oublier les seuils possibles ou une téléportation astucieuse pour apparaître au chevet du guerrier gravement blessé adossé à un arbre, niark niark... toujours un de moins !

	MANES *	DRETCH.	RUTTERKIN	NABASSU	SUCCUBE *	ALU-DEMON	CAMBION	BAR-LGURA	CHASME	BABAU	I VROCK *	II HEZROU *	III GLABREZU *	IV NALFESHNEE *	V MARILITH *	VI BALOR *	LOLTH	JUIBLEX *	KOSTCHTCHIE	YEENO GHU *	BAPHOMET	ORCUS *	PAZUZU	GRAZ'ZT	DEMOGORGON *	FRAZ-URB'LUU	DV
DV	1	4	5+1	5+	6	6+	var.	6+6	7+2	7+14	8	9	10	11	7+7	8+8	66 pv	88 pv	96 pv	100 pv	106 pv	120 pv	155 pv	186 pv	200 pv	233 pv	CA
CA	7	2	1	var.	0	base 5	var.	-3	-1	-3	0	-2	-4	-1	-7/-5	-2	-10/-2	-7	-3	-5	-4	-6	-9	-9	-8	-2	
Nbre	4 à 16	2 à 8 5 à 20	1 à 4 3 à 12	1	1	1	1	1 à 3 1 à 6	1 à 3 1 à 6	1 à 3 1 à 6	1 à 3 1 à 6	1 à 3 1 à 6	1 à 3 1 à 6	1 à 3 1 à 6	1 à 3 1 à 6	1 à 3 1 à 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Nbre
Mut. T A	10 m	30 m	40 m	50 m 50 m C	40 m 60 m C	40 m 40 m C	50 m	30 m	20 m 70 m D	50 m	40 m 60 m C	20 m	30 m	30 m 40 m E	40 m	20 m 50 m D	3 m	10 m	20 m	60 m	80 m	30 m 60 m C	40 m 120 m A+	40 m	50 m	40 m 60 m D	Mut. A Manœuvre
Attaques	1-2 1-2 1-4	1-4 1-4 2-5	2-7 2-7 ou par arme	2-8 2-8 3-12	1-3 1-3	par arme	par arme	1-6 1-6 2-12	2-8 2-8 1-4	2-5 2-5 2-8 ou par arme	1-4 1-4 1-8 1-8 1-6	1-3 1-3 4-16	2-12 2-12 1-3 1-3 2-5	1-4 1-4 2-8	2-8 et spéc.	2-13	4-16 ou par arme	4-40	par arme	3-18 et spéc.	2-12 5-8 et par arme	spéc. (2)	par arme	par arme	spéc. (3)	spéc. (4)	Attaques
Mag. résist.	non	30 %	40 %	var.	70 %	30 %	var.	45 %	40 %	50 %	50 %	55 %	60 %	65 %	80 %	75 %	70 %	65 %	60 %	80 %	75 %	85 %	90 %	70 %	95 %	70 %	Mag. résist.
Repaire	0 %	15 %	20 %	5 %	5 %	15 %	var.	10 %	5 %	20 %	5 %	10 %	15 %	15 %	10 %	20 %	25 %	60 %	25 %	35 %	40 %	50 %	15 %	60 %	50 %	20 %	Repaire
Taille en m	0,9	1,1	2	2,2	1,8	1,8	2,1	1,6	2,1	2,1	2,5	2,1	2,8	3,1	2,1	3,6	2 m	3 m	2,2	3,6	3,6	4,5	2,2	2,5	5,5	5,5	Taille en m
Fréquence	C	C	C	R	R	R	TR	PC	C	PC	C	C	PC	PC	R	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	Fréquence
Intelligence	2 à 4	2 à 7	8 à 9	13 à 14	15 à 16	11 à 18	var.	11 à 14	8 à 12	11 à 12	5 à 7	5 à 7	8 à 10	11 à 12	13 à 14	13 à 14	21+	17 à 18	19 à 20	15 à 16	17 à 18	19 à 20	19 à 20	19 à 20	19 à 20	19 à 20	Intelligence
Psi.	—	—	—	—	200	var.	var.	—	—	140	—	100	100	150	130	180	266	225	230	300	—	350	255	266	2 x 150	233	Psi.
P S I Attaque Défense	—	—	—	—	D GI	var.	var.	—	—	ACE FGH	—	E FG	E F	ACE FGH	AE FGH	ABCE FGH	Tous Tous	Tous Tous	Tous Tous	Tous Tous	—	Tous Tous	var.	Tous Tous	Tous Tous	Tous Tous	Attaque Défense
TRESOR	—	JK LM	L x 10 M x 5 OQ	voir	I Q	ST U	var.	C	B	C	B	C	D	E	G	F	Q x 5 R X x 3	P x 2 R x 2	AI ST	GC I	ST WZ	PS TU	ST UV WX Z	UZ	RS TV	OP UZ	TRESOR

Tableau I



Un bon nombre possède aussi de nombreux sortilèges qu'ils utilisent comme des magiciens de haut niveau, 8, 12 ou 16 et même 19 ! Ces sorts sont décrits dans les différents livres. Etant donné que ce sont des pouvoirs et non réellement des sorts, ils peuvent les lancer instantanément, sans composants ni concentration. Quand vous sentez une odeur, vous n'avez pas de concentration à effectuer, cela vient naturellement ; pour eux, c'est pareil. Il est possible aussi de tenir compte d'un certain délai comme pour les lanceurs de sorts, c'est aux joueurs à se mettre d'accord avec le MJ. Quant aux effets (durée, portée, zone, nombre de créatures affectées, jet de protection), il faut se reporter aux livres de règles sauf indications contraires. Par exemple la téléportation est sans erreur, effroi comme le bâtonnet du même nom etc. Possédant ces capacités innées, ils les maîtrisent parfaitement et c'est le MJ qui doit préparer les cas d'utilisation de tel ou tel pouvoir à un moment donné. Fournir une liste serait fastidieux et de toute manière incomplet, mais voici quelques idées : une dissipation de

la magie dans la pièce où se trouve le groupe va détruire les potions et certainement annuler les sorts lancés, entre autre. Une illusion (ou, mieux, holographie) peut faire perdre des sorts aux joueurs. Après plusieurs illusions de lui-même, le démon apparaît au milieu des joueurs qui vont perdre un round ou deux pour la tester. Clairvoyance et clairaudience lui permettront de savoir ce que décident les aventuriers, combien ils sont, s'ils sont blessés, s'il y a des lanceurs de sort etc. Une corruption de l'eau et des aliments obligera le clerc du groupe, s'il y en a un, à retenir un sort pour contrer cette éventualité, donc perte d'un sort plus intéressant. ESP permet de savoir à quel moment les aventuriers invisibles vont entrer dans la pièce. Une suggestion bien utilisée peut rapporter autant qu'une boule de feu. Deux murs (de feu, de glace) peuvent bloquer les aventuriers dans un couloir. J'en passe et des meilleures.

En plus de tout cela, ils disposent de bon nombre de défenses. Ils ne subissent que la moitié des dégâts sur les attaques basées sur

l'électricité, la foudre, le feu (même magique, boule de feu, souffle compris), le froid (tempête de glace), les gaz, même empoisonnés. Par contre, acide, poison et projectiles magiques ont leur effet normal. Mais ils ont pratiquement tous une résistance à la magie calculée comme d'habitude sur un niveau 11 qui sera augmenté de 5% pour chaque niveau manquant pour atteindre 11. Par exemple, un magicien 8^e lance une boule de feu (8d6) à une succube (maximum 48 PV). Cela paraît équilibré mais il n'en est rien. En effet, elle a une résistance à la magie de 70%, donc de $70 + 3 \times 5 = 85\%$ contre notre mago. Le MJ lance un d100, tout résultat inférieur à 85 indique que le sort n'a aucun effet. Si jamais il fait 92, elle a le droit à un jet de protection et même s'il est raté, elle ne subira que les demi-dégâts ! Cette résistance s'applique aussi aux sorts déjà lancés, glyphe de garde, verrou magique etc. Pensez-y ! C'est tellement agréable de déranger les aventuriers qui se reposent à l'abri d'une porte bloquée en leur disant qu'ils l'ont mal fermée.

La plupart ne sont touchables que par des armes magiques, sauf les manes, les types I, II et III, Babau et Bar-Lgura (sans doute un oubli)... Un démon n'est jamais tué définitivement sur le plan matériel, il faut le tuer chez lui, dans les Abysses. Sinon, il perd sa forme matérielle et après quelques temps de "purgatoire", on le retrouve dans les légions du Mal.

Ils sont tous doués d'une certaine forme de télépathie leur permettant de comprendre toute conversation intelligente : MJ, notez bien ce que disent les joueurs. Seuls les plus intelligents sont capables de converser : c'est à dire tous sauf les manes, les drechts et les types I et II.

Vous devrez consulter le manuel des monstres pour obtenir plus de renseignements sur les amulettes démoniaques (p 18). Pour utiliser les capacités psi et disciplines, relisez le manuel des joueurs (p 108/115), ainsi que les tables d'attaques psi sur le guide du maître (p 72/75).

Tableau II

Type	pc x 100	pa x 1 000	pe x 1 000	po x 1 000	pp x 100	Pierres	Joyaux	Objets Magiques
G	non	non	non	10-40 : 50 %	1-20 : 50 %	5-20 : 30 %	1-10 : 25 %	4 au choix + 1 parchemin : 35 %
J	3 à 24 par indiv.	non	non	non	non	non	non	non
K	non	3 à 18 par indiv.	non	non	non	non	non	non
L	non	non	2 à 12 par indiv.	non	non	non	non	non
M	non	non	non	2 à 8 par indiv.	non	non	non	non
P	non	1-6 : 30 %	1-2 : 25 %	non	non	non	non	non
W	non	non	non	5-30 : 60 %	1-8 : 15 %	10-80 : 60 %	5-40 : 50 %	1 carte : 55 %
N	non	non	non	non	1 à 6 par indiv.	non	non	non

Il faut quand même dire que les joueurs ont quelques possibilités face aux démons, que ce soit des sorts (protection contre le mal, cercle de protection, euh... la fuite), des objets (les reliques bonnes et sacrées sont capables de les repousser), des parchemins de protection contre les démons exclusivement défensifs (voir p 124 guide du maître) ou des capacités des clercs bons. Ils peuvent en effet les repousser comme les morts-vivants sur la table des spéciaux, autrement dit une chance sur vingt à niveau 8 (Quant aux clercs mauvais, attention au contrôle ou à la prétendue amitié !). Les paladins peuvent également le faire à partir du 10^e niveau. Ils ont aussi d'autres avantages avec leur protection permanente contre le mal qui empêche le contact physique avec les démons en particulier. Les autres joueurs peuvent se lancer ce sort, mais une dissipation de la magie est si vite arrivée ! Mais attention, mon cher Baxter (un gros clerc qui joue sous mon toit), il y a des restrictions ! Orcus ne fuira pas devant ton symbole dressé. En effet, si le démon possède une classe d'armure de -5 ou mieux, ou s'il a 11 dés de vie ou plus, ou s'il a une résistance à la magie de 66% ou plus, il ne pourra pas être tourné par le clerc. Dans les autres cas, le clerc doit réussir son jet de dé et n'en fera fuir qu'un ou deux.

En tant que MJ, dosez correctement la puissance de vos démons par rapport aux joueurs si vous voulez que le jeu soit intéressant, car si vous souhaitez un massacre, c'est très facile. Au besoin, créez un démon en vous inspirant de ceux existant pour cadrer avec le niveau de votre scénario. Si celui-ci est déjà prêt, n'hésitez pas à le modifier pour jouer un démon qui colle aux possibilités de vos joueurs, à leur équipement et à leur niveau. Evitez les démons à de faibles niveaux de jeu. Il est inutile de prendre un démon de niveau 10 si vos joueurs sont à ce niveau, une succube utilisant charme, suggestion et hétéromorphisme en fera dix fois plus, les annihilant les uns après les autres.

Avant de jouer un démon, assurez-vous que vous le possédez parfaitement (NDLC : possédez ???), et ce n'est pas facile entre les pouvoirs, les résistances, les restrictions et les seuils qui en font venir d'autres qu'il faut aussi connaître. Si vous ne voulez pas vous y résoudre, remplacez-le par un Tyrannosaurus Rex qui sera du meilleur effet : c'est très dangereux aussi mais facile à jouer, aucune résistance et aucune intelligence.

Si vous voulez les jouer encore mieux, par contre, vous pouvez aussi effectuer des descriptions précises des lieux où ils habitent, en particulier pour les princes et seigneurs démons. Par exemple, Demogorgon vit au milieu de singes et des reptiles, Juiblex parmi limon, gelée, pudding et autres amibes, Orcus parmi les morts-vivants (squelettes, zombis de toutes sortes, ombres, vampires...), Yeenoghu parmi des hyènes, des gnolls, des ghouls, des goules, des trolls, Lolth au sein d'araignées, d'insectes, de vers, de limaces, Dagon au milieu de créatures marines (monstres poissons, pieuvres, calmars, serpents et anguilles). Chacune des 666 couches des Abysses étant dirigée par un démon important, vous avez le choix d'agencer ces lieux selon votre imagination, car une trentaine de démons est répertoriée dans les livres. Il existe une hiérarchie entre ces différentes couches. Les démons entretiennent de nombreuses rivalités entre eux, la plus notoire étant celle entre Demogorgon et Orcus. Je ne vais pas m'étendre sur ces sujets qui peuvent faire l'objet de plusieurs romans. Le

manuel des plans peut être un de vos prochains achats si ceci vous intéresse. Sinon, vous trouverez des idées pour concevoir vos créatures en utilisant les tables du maître (p 191/193).

Aucun classement des démons n'est réellement satisfaisant : par dé de vie, par dégâts, par attaques ou défenses spéciales, par résistance à la magie, par intelligence ? A part le fait qu'ils sont tous mauvais chaotiques, rien ne les rassemble. J'ai effectué un mélange entre les dés de vie, les démons-type et les "superstars" (voir tableau 1).

On retrouve la plupart de leurs caractéristiques. Leur base de mouvement est donnée sur terre et, le cas échéant, dans les airs, avec leur manœuvrabilité. Certains possèdent d'autres modes de déplacement, notés par le signe + dans la ligne de manœuvrabilité. Vous les découvrirez dans la description de chacun d'eux. Les attaques sont la plupart du temps Patte/patte/gueule. La fréquence est celle qui correspond à leur plan, les Abysses. Les trésors sont donnés sous forme de type (du manuel des monstres). Dans les précédents numéros du Dragon Radieux, vous avez déjà rencontré des tables analogues (voir tableau 2). Vous possédez avec cette troisième table tous les types de butin des monstres : à savoir type E, H, I, O, R, S, T, U, V, X, Y et Z dans le Dragon Radieux n° 8 sur les dragons et les types A, B, C, D, F et Q dans le Dragon Radieux n° 12 sur les

morts-vivants. Avec celle-ci, il ne manquait que le type N que j'ai rajouté. Les démons dont le nom comporte un astérisque sont ceux qui sont décrits dans le manuel des monstres en français, vous pourrez donc y lire leur description (P 18/23).

Veillez à garder une bonne proportionnalité entre les rencontres et les trésors qui peuvent être importants et qui peuvent déséquilibrer des parties ultérieures, pour le plaisir d'un joueur au détriment des autres et du MJ, car l'important reste de jouer.

P.S.: on vient de m'apporter une note. Il y a encore un rigolo qui a volé le spectre d'Orcus. Celui-ci prévient le maître de jeu qui doit rencontrer l'indélicat qu'il passera le reprendre avant le début du scénario et qu'il emmènera le voleur faire un stage pour obtenir le repos éternel dans les Abysses. Si l'objet revient avant... il avisera !

P.S.: J'ai une idée sur la question, et vous ?

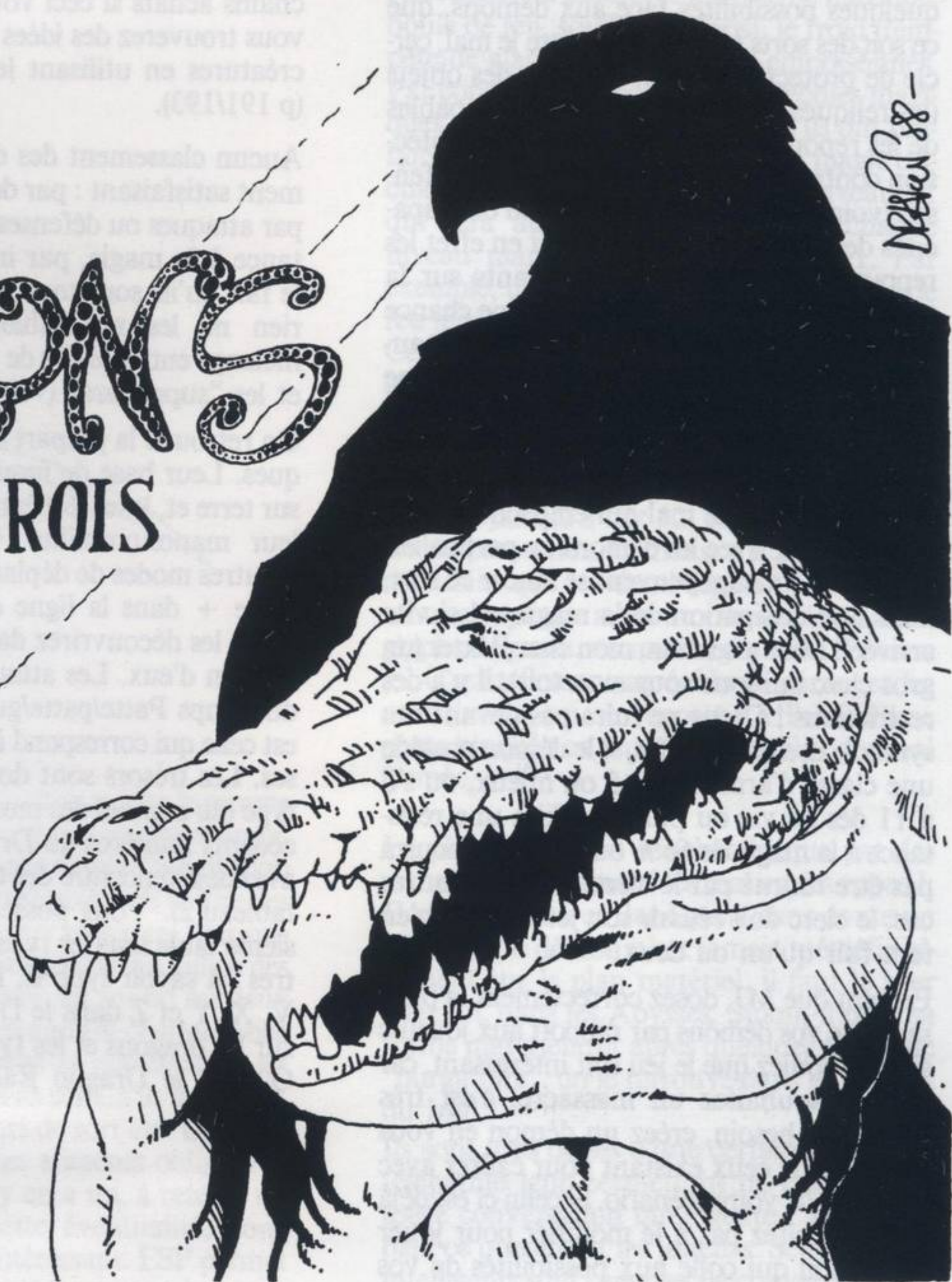
DEMONS : A.D. & D.





LES DEMONS

DANS LA VALLEE DES ROIS



CHRISTIAN CAROLI

Beaucoup moins riche que celle de nombre de civilisations antiques, la démonologie égyptienne comportait pourtant un nombre respectable de démons et génies pervers. Forces du chaos, hybrides, hommes sans tête, incubes, succubes, animaux monstrueux peuplaient les zones extérieures à la création. C'est dans cet univers de cauchemar que sont condamnés à errer les défunts privés de tombeau ou n'ayant pas été jugés dignes d'entrer dans le royaume d'Osiris. Les démons des terres inférieures ne se contentent pas, comme proie, des défunts que le jugement d'Osiris livre entre leurs griffes, ils s'attaquent à chaque fois qu'ils le peuvent aux vivants. A eux se joignent les mauvais génies, revenants mécontents de leur sort d'Outre-Monde, qui viennent en ce monde torturer les vivants, enlever les enfants au berceau. Les "légendes égyptiennes" sont le reflet de la crainte qu'inspirent ces êtres mal-faisants. Le prince *SETON-KHAMOÏS*, pour avoir dérobé un livre magique dans le tombeau d'un prêtre de *PTAH*, est puni de cet acte sacrilège par une succube. Celle-ci, pour mener à bien sa mission de destruction, lui apparaît dans les rues de Memphis sous l'apparence d'une courtisane à la beauté sublime qui dit

s'appeler *TABOUBOU*. Séduit, le prince lui fait proposer dix mesures d'or. Mais elle se refuse et l'invite chez elle, à Bubaste. Le prince tente de séduire la belle par tous les moyens, mais les froids calculs de Taboubou s'opposent au désir redoublé du prince. Elle fait d'abord donner à ses enfants la moitié des biens de Seton, puis s'en fait donner une partie à elle-même ; pour finir, elle fait tuer les enfants du prince sous ses yeux. Après avoir consenti à toutes ces exigences, le prince peut enfin avoir ce qu'il désire tant. Ce n'est qu'au moment suprême qu'il découvrira avec horreur qu'il a été victime d'un démon...

C'EST DANS UN
VERITABLE UNIVERS
DE CAUCHEMAR
QUE SONT
CONDAMNES A ERRER
LES DEFUNTS
PRIVES DE TOMBEAU...

S'ils ne sont pas tous les jours menacés par les démons de l'au-delà, les Egyp-

tiens risquent souvent d'être victimes des légions de *SEKHMET*, qui apportent, au gré de la déesse, la maladie et la mort. Ces légions infernales déferlent sur l'Egypte surtout lorsque les eaux du Nil se retirent, laissant le limon fertile, et que le pays est sujet à la "pestilence annuelle". Pour le médecin égyptien, derrière chaque maladie se cache un démon. Les remèdes peuvent soigner et guérir le malade, mais la guérison ne peut être complète que si le démon qui a causé la maladie est chassé du corps de la victime.

Dans l'au-delà, il n'y a pas seulement des démons pervers uniquement occupés à torturer les morts sur leur territoire, ou éventuellement les vivants. Il y a aussi tous les démons gardant les passages conduisant à la salle du jugement, d'où le défunt pourra sortir pour jouir des vergers d'Osiris, s'il en est jugé digne.

Le chemin qu'a à parcourir le défunt pour accéder à l'éternité est éprouvant, il lui faudra vaincre nombre de démons avant d'y parvenir. C'est dans le livre des morts qui a été déposé dans son tombeau que le défunt trouve les formules magiques lui permettant de vaincre les gardiens effrayants qui prétendent lui interdire le passage

vers l'éternité. Il lui faut passer "les quatorze *IATS*" (selon G. Maspéro c'étaient des îles). Pour chacun des Iats existe une incantation pour le forcer à livrer le passage au mort. Ne pas connaître la formule équivaut à ne plus jamais quitter l'Iat et à y mourir de faim et de soif, ou pire à être la victime des esprits qui y vivent.

Après cela vient le passage des *ARRITS*, portes massives donnant accès au royaume d'Osiris. Chacune de ces sept portes est gardée par trois esprits armés d'un couteau : un gardien, un surveillant et un huissier. Pour franchir ces portes, il faut connaître le nom de chacun des gardiens et l'obliger à laisser le passage, par la force magique du nom.

Après bien des épreuves, le voyageur de l'au-delà approche de la demeure d'Osiris, où celui-ci, en compagnie de son épouse Isis, l'attend pour le verdict final. Il doit passer les sept pylônes de *SEKHT-LANRU* (les deux régions de l'au-delà où il pourra goûter aux joies du paradis, les champs de la paix divine : *SEKHT-HOTEP* et les champs de joncs *SEKHT-LALU*). Chacun d'eux est gardé par un démon qu'il faut vaincre par l'incantation appropriée.

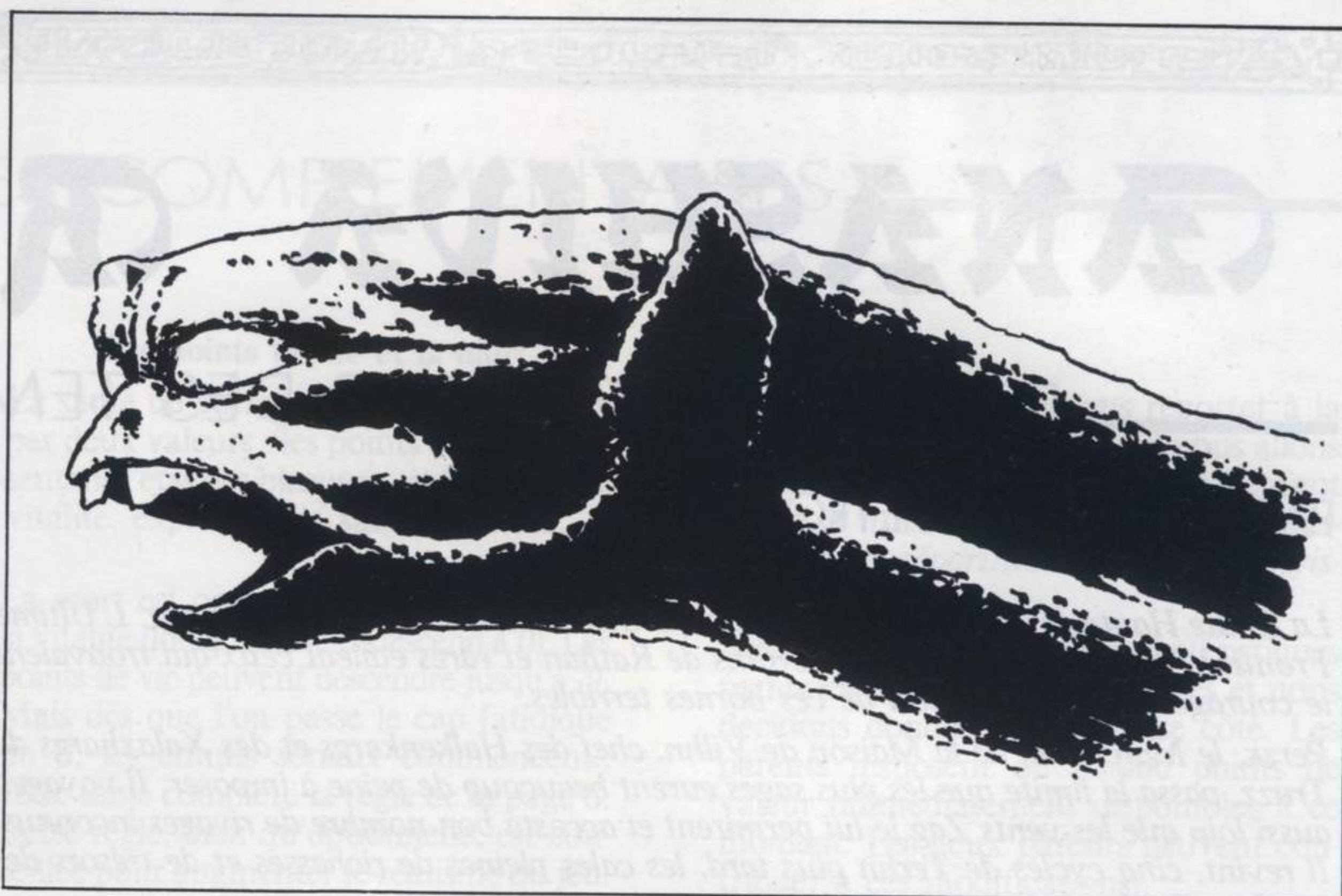
Arrivé devant la salle du jugement, la salle de *MAAT*, il faut prouver sa pureté de cœur aux 42 assesseurs, puis affronter la porte dont chacun des éléments est un génie. Si le jugement du dieu est favorable, le défunt pourra jouir des délices du bel occident pour l'éternité.

Dans "*LA VALLEE DES ROIS*", seules les prêtresses d'Isis peuvent invoquer des démons et tenter de pactiser avec eux ; c'est à chaque maître des légendes d'interpréter le démon invoqué et bien entendu la contrepartie exigée par le démon. N'oubliez pas qu'une fois invoqué, le démon reste deux jours par niveau de maîtrise de la magicienne, en ce monde. Les possibilités des prêtresses d'Isis en matière d'invocation de démon et surtout les moyens qu'elles peuvent avoir de contrôler plus fermement le fruit de leurs invocations feront l'objet d'un prochain article.

Toutes les prêtresses d'Isis n'accèdent pas à la magie de l'école de *PHILAE*. D'abord placée à l'âge de six ans, la future prêtresse apprend à lire et à écrire les hiéroglyphes sacrés jusqu'à dix ans. Elle complètera son éducation en approfondissant ses connaissances en traditions et connaissances mythiques. A 13 ans, elle pourra, si elle ne se sent pas attirée par la haute magie, devenir danseuse, musicienne ou chanteuse de la déesse. En terme de jeu, cela revient à dire que la joueuse prenant cette option devra suivre la marche suivante :

- de 6 à 10 ans, étude des hiéroglyphes sacrés - compétence offerte : *LIRE ET ECRIRE LES HIEROGLYPHES SACRES*.

- de 10 à 13 ans, acquisition des compétences *TRADITIONS ET CONNAISSANCES MYTHIQUES*.



Acquisition des compétences obligatoires de l'activité choisie (Musicienne, Danseuse ou Chanteuse).

Les points d'apprentissage restant peuvent être répartis pour l'acquisition de compétences autorisées aussi bien dans la classe de haut initié que dans celle de l'activité choisie. Les sortilèges que peuvent acquérir ces prêtresses sont les suivants :

Magie populaire : 6 malédictions, 7 amulettes de Malédiction, sorts de la familles des contes et de la famille de protection. La magicienne sera en ce cas considérée comme une simple initiée, en tenant bien sûr compte du fait qu'elle n'a accès qu'à un type précis de sorts.

CHACUNE DES SEPT PORTES DU ROYAUME D'OSIRIS EST GARDEE PAR TROIS ESPRITS ARMES D'UN COUTEAU...

Les prêtresses de ce type possèdent les compétences obligatoires des Hautes Initiées au score suivant : **DON + CARACTERISTIQUE/2** (arrondi à l'inférieur) sans que cela leur coûte de points d'apprentissage.

Il est important de bien différencier ces danseuses, musiciennes ou chanteuses ; elles sont avant tout prêtresse et à ce titre ne réservent leur art qu'à leur déesse ; il n'est pas question pour elle de se produire dans un cabaret ou de réjouir le cœur des invités lors d'un banquet.

Les joueuses qui sont musiciennes, danseuses ou chanteuses à la création du personnage peuvent parfois être appelées "en renfort" pour mettre leur art à la disposition d'un temple, mais elles ne

peuvent être considérées comme prêtresses. Elles ne peuvent user de leur sort qu'aux mêmes conditions qu'un personnage non initié pratiquant la magie, c'est à dire sans composante (malus de 5).

Ces règles peuvent s'appliquer également aux prêtresses d'*HATHOR* ou d'*AMON*. Ces prêtresses danseuses, musiciennes ou chanteuses doivent respecter l'interdit d'un temple au même titre que les prêtresses hautes initiées. ■



DEMONS : LEGENDES DE LA VALLEE DES ROIS

ANASHIVA REAHNA

DEMONS VESTIGES DES TEMPS OUBLIES

PATRICK DURAND-PEYROLES

La Route Haute des Anciens menait en pays Ga'altheon et au Posan de Iergoz. L'Ultime Frontière de l'Océan bordait les Confins de Rathan et rares étaient ceux qui trouvaient le courage de croiser au-delà de ces bornes terribles.

Perzk, le Marchand, de la Maison de Vilhn, chef des Halkenkargs et des Xalaxhargs de Truzz, passa la limite que les plus sages eurent beaucoup de peine à imposer. Il voyagea aussi loin que les vents Zag le lui permirent et accosta bon nombre de rivages inconnus. Il revint, cinq cycles de Terhn plus tard, les cales pleines de richesses et de trésors des confins. Il ramena aussi des passagers.

Alors, les Seigneurs de la Ville vinrent en grand nombre admirer les merveilles des confins et accueillir les passagers. Mais, alors que ceci se passait, de l'Océan, nous vîmes ceux-qui-ne-devaient-pas-être-dérangés.

Ils envoyèrent un ambassadeur, afin de discuter des modalités de notre souffrance, car notre faute était grande. Nous ne pouvions guère nous battre tant les prodiges que nous vîmes étaient grands. La ville de Kalad fut engloutie dans le feu, ses habitants dévorés par la BÊTE. De l'océan, nous observions les lumières du châtiment et savions que la Fin des Jours était proche...

Livre des Antiques Révélations. Bibliothèque de Mangor.

La littérature sacrée et populaire comporte de nombreuses références concernant les créatures sombres appelées plus souvent DEMONS. Mais ce mot recouvre en fait de nombreuses idées sur le Mal et ses créatures innommables. Alors, commençons notre étude par le principe général de la démonologie et ses applications strictement religieuses. Pour cela, nous nous référerons au livre de Nemozii, l'un des plus illustres démonistes de notre époque.

L'origine des démons est aussi ancienne et obscure que l'apparition de la vie. Les deux concepts sont d'ailleurs liés. Sans les démons, point de vie, et vice-versa. Mais, pour reprendre une phrase célèbre de Sedzirié, "si l'humanité n'existait pas, elle ne pourrait pas se poser de questions..." Si les démons existent, c'est sans doute que nous les avons créés, soit par la puissance de notre esprit, soit par notre connaissance. Le texte du livre des Antiques Révélations compile de nombreux écrits de voyageurs et chroniqueurs des temps anciens. Il est fort probable qu'à leur époque, les démons n'étaient pas encore connus, et qu'ils furent ramenés d'un sombre lieu, perdu si loin qu'il est préférable de l'oublier à jamais. Cette réflexion sommaire me mène à une idée, qui fut émise par mon vénéré maître Gorthan : l'Univers n'est qu'une suite de sphères, imbriquées les unes dans les autres, avec chacune une idée propre de l'Organisation de la Vie et de l'Equilibre. Ces sphères, dont la plus connue porte le nom de sphère de Serghed, détenue par Trelahaz-Heg, sont au nombre de sept. Chacune représente un état des valeurs morales ou physiques. L'une d'elles, la plus éloignée de nous, qui sommes au centre, est la sphère de Nomoz, dite Sphère Noire. Elle est la sphère du Mal, de l'Ignominie et de la Bête, celle qui est invoquée par les démonistes.

Les Dieux-Les-Plus-Anciens demeurent à l'extérieur de cet assemblage et doivent en contrôler le fragile équilibre. Il ne faut pas, par exemple, que ces sphères se touchent. Si cela était, des passages seraient alors créés entre elles et rompraient l'Organisation de l'Univers. Mais le drame eut certainement lieu, lorsque Perzk passa outre la limite et ramena avec lui les habitants des autres sphères. Cet événement précipita la chute des Villes (selon l'antique conception de ce mot), et déclencha les guerres les plus meurtrières que l'humanité ait connues.

Bien que ces légendes soient si anciennes qu'elles sont pratiquement oubliées, il est important de se rendre compte que l'Organisation de l'Univers n'est pas encore revenu à un Equilibre, puisque le Mal est encore parmi nous. Voyez les guerres qui ravagent notre pays, la corruption qui entache nos citoyens... Ces états de fait indiquent que nous ne sommes pas encore prêts pour un stade ultime qui pourrait nous conduire au-delà de la limite, vers les Dieux, que nous devons vénérer. Mais dans deux siècles, l'Envoyé de Xu-Sheana apportera la révélation que tous attendent et nous pourrons marcher de nouveau sur les Routes Hautes, sans nous tromper de chemin.

Paroles Sage

La démonologie et le jeu Empires et Dynasties

Le scénario "Triangle Inverse" permet de toucher de près à l'un des aspects de la démonologie, telle que connue sur le monde de Reah. Bien des joueurs sont habitués à "invoquer" et faire apparaître toutes sortes de bestioles aussi hideuses les

unes que les autres... Les univers d'Héroïc-Fantasy permettent en effet aux personnages d'être proches des héros et des demi-dieux de la mythologie et il est alors parfaitement concevable, dans cette ambiance précise, de combattre directement l'Innommable. La démonologie reahnienne ne vous donnera pas cet avantage... Vous serez bien souvent impuissants face aux forces obscures que vous rencontrerez... impuissants physiquement, mais la force PSYchique peut se révéler plus efficace. Les démons, dans le cadre de ce jeu, sont des entités possédant une forme physique en dehors de notre univers (sphère), mais obligés de s'adapter dès qu'il s'agit de voyager ailleurs. Nous mêmes, pauvres humains, ne devons-nous pas nous adapter lorsque nous voyageons dans l'espace ou sous l'eau ? A une échelle plus vaste, c'est ainsi que les démons vont et viennent au-delà des limites qui leur furent autrefois imposées.

L'origine...

Le plus vieux des Livres explique la Création de l'Univers... Si une puissance largement supérieure à l'Homme "créa" (terme qui se traduit par Organiser, en reahnien) le Ciel et la Terre, c'est pour séparer nettement ce qui ne peut pas être mis ensemble. La vie est une question d'Equilibre. Une pièce du rouage vient à manquer ou est défectueuse, alors c'est tout l'édifice qui vacille sur ses bases... Les démons ont toujours eu une origine différente de l'Homme. Ils ne sont pas du même plan (sphère) et ne doivent pas venir chez nous !

Jadis, les démons furent les messagers des Dieux. Ils pouvaient à ce titre glorieux aller d'une sphère à l'autre. Cette formidable puissance fut aussi la cause de leur perte, car, voyant ce qui se passait ailleurs, ils eurent l'idée de remplacer les dieux et de prendre leur pouvoir. Mais les dieux furent plus puissants encore et ils déchuèrent leurs messagers qui allèrent se réfugier dans la plus lointaine des sphères... Et se rallièrent à la cause du Mal, celle du Diable, de Satan.

Ne riez pas, mais commencez plutôt à avoir peur... La démonologie reahnienne et ses mystérieuses religions sont plus proches de la véritable Tradition Universelle que vous ne le pensez... et qui existe aussi sur Xu-Sheana.

Alors, priez et refoulez la Bête qui peut un jour apparaître...

Paroles Sages

REGLES COMPLEMENTAIRES

Localisations des coups

Règle optionnelle

La règle de base ne tient pas compte des coups portés sur l'adversaire. Pour affiner le combat et rendre l'utilisation de certaines armures plus réaliste, voici une table qui réjouira les amateurs.

Le combat se déroule suivant la règle habituelle, le jet de dé donnant la force du coup et les dégâts suivant l'arme. Ensuite, le joueur lance 1d20, et se reporte à la table suivante. Le d20 donne un emplacement précis sur le corps, et, suivant l'ampleur des dégâts (de 1 à 5, de 6 à 10... etc), les conséquences seront plus ou moins douloureuses... Attention ! cette table est beaucoup plus sévère que la règle habituelle, car elle attaque directement les points de vitalité, parallèlement aux points de vie (les deux valeurs étant cumulatives). Cette règle annule et remplace celle des amputations de la page 40.

Jet 1d20	Emplacement	Pertes	Conséquences
01	Tête	1 à 5	Perte de 2 points de vitalité
"	"	6 à 10	Perte de 4 points de vitalité
"	"	11 et +	Mort immédiate
02	Cœur	1 à 6	Perte de 1 point de vitalité
"	"	7 à 12	Perte de 2 points de vitalité
"	"	13 à 16	Perte de 4 points de vitalité
"	"	17 et +	Mort immédiate
03	Colonne vertéb. (dos)	1 à 6	Perte de 1 point de vitalité
"	"	7 à 13	Perte de 2 points de vitalité
"	"	14 à 20	Perte de 4 points de vitalité
"	"	21 et +	Paralysie
04-12	Abdomen	1 à 12	Perte de 1 point de vitalité
"	"	13 à 16	Perte de 2 points de vitalité
"	"	17 à 20	Perte de 3 points de vitalité
"	"	21 et +	Mort lente
13-14 15-16	Bras droit Bras gauche	1 à 10	Perte de 1 point de vitalité
"	"	11 à 15	Bras immobilisé
"	"	16 et +	Bras amputé
17-18 19-20	Jambe droite Jambe gauche	1 à 8	Perte de 1 point de vitalité
"	"	9 à 12	Perte de 2 points de vitalité
"	"	13 à 15	Perte de 3 points de vitalité
"	"	16 et +	Jambe amputée

Note : le jet de protection de l'armure joue uniquement sur la localisation du corps, le cas échéant.

Les points de vie et la mort

La santé de votre personnage est définie par deux valeurs : les points de vie, représentant l'état des blessures, et les points de vitalité, exprimant la santé générale.

La mort est occasionnée par la perte de la vitalité (lorsque celle-ci descend à 0). Les points de vie peuvent descendre jusqu'à -9. Mais dès que l'on passe le cap fatidique du 0, les ennuis sérieux commencent : cette table complète la règle de la page 8. Cette règle, bien qu'optionnelle, est conseillée pour augmenter le réalisme du jeu.

Perte des pts de vie	Conséquences
0	Perte de connaissance
-1 à -5	Perte de 1 point de vitalité
-6 à -8	Perte de 2 points de vitalité
-9	Perte de 3 points de vitalité : séquelles graves. Le personnage ne retrouvera jamais la totalité de ses points de vitalité. Le maximum sera de 9 (même règle que pour la perte de la vitalité).

Les pertes sont cumulatives : ainsi, un personnage qui descend jusqu'à -9 points de vie perd également 6 points de vitalité, en plus de ceux qui l'ont été précédemment.

Amélioration des caractéristiques de base. Modification de la valeur initiale

Voici une règle optionnelle et complémentaire, réservée à la troisième génération (à vos petits-enfants). Cette règle permet d'obtenir de meilleurs scores sur la Valeur Initiale. Cette valeur est en effet limitée à 10 au maximum, ce qui ne donne qu'un 50% en général, sans les ajustements d'âge ou de corpulence. Cette nouvelle possibilité va permettre de passer au-delà des 10, grâce à l'emploi des points de valeur.

Ainsi, dès la troisième génération, il sera possible "d'acheter" un point en valeur initiale pour un certain nombre de points de valeur, dans une certaine limite toutefois : la valeur initiale ne dépassera jamais 14 ($14 \times 5 = 70\%$). Le prix d'achat est progressif : le premier point coûte 2500 points de valeur, le deuxième 5000, le troisième 7500 etc. Evidemment, cela coûte fort cher, mais sachant que la valeur initiale se transmet et se transforme en pourcentages... vous comprendrez très vite l'intérêt de cette possibilité. Ce coût est à calculer par enfant. Si l'on désire modifier les valeurs d'un autre enfant, on reprendra les "prix" à partir de 2500 points pour la première caractéristique.

Exemple

Le plus simple est de vous reporter à la page 14 du premier livret dont nous allons reprendre l'exemple. Cette fois-ci, l'enfant est de la troisième génération. *Nous passons sur la répartition des 10 caractéristiques.*

Nous remarquons que les caractéristiques mentales ne sont pas très élevées et nous décidons donc de favoriser ce côté. Les parents disposent de 25 000 points de valeur (immédiatement disponibles à ce moment. Les deux parents peuvent contribuer à ces modifications).

Valeurs Initiales actuelles	Modifiées
INT 08	INT 08
CUL 03	CUL 03 + 02 = 05
VOL 04	VOL 04 + 01 = 05
COM 05	COM 05
PSY 03	PSY 03 + 02 = 05
FOR 07	FOR 07
END 06	END 06
DEX 07	DEX 07
REF 06	REF 06
PER 05	PER 05

ACHATS : 3 points supplémentaires = $2500 + 5000 + 7500 = 17\ 500$ points de valeur.

"ANASHIVA REAHNA"

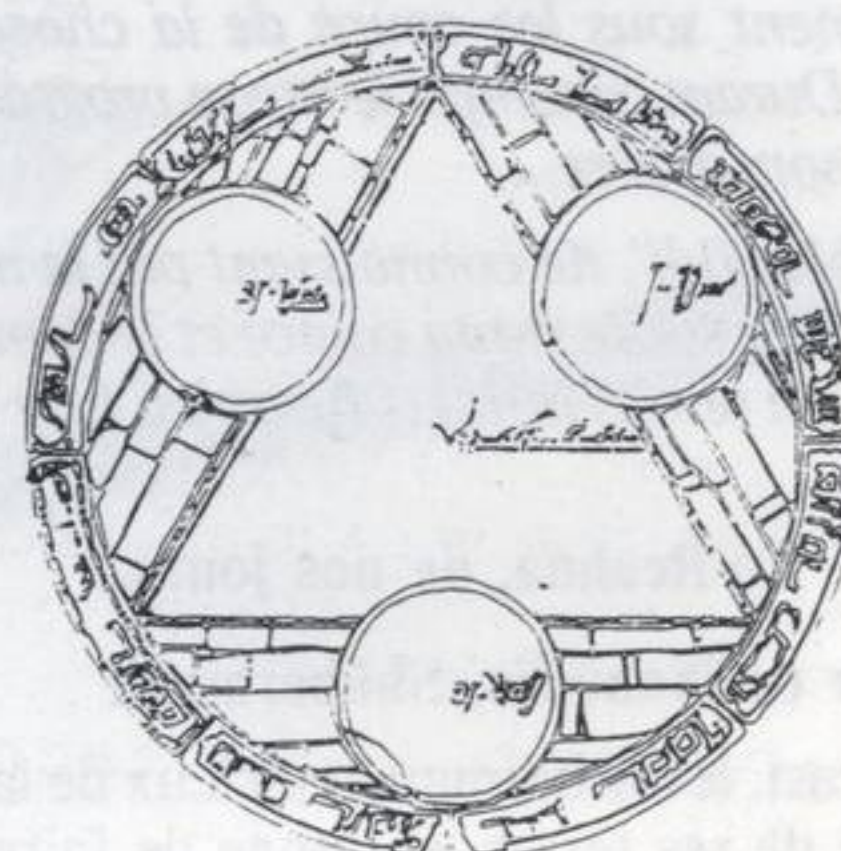
CRHONIKES
DU MONDE DE REAH

SCENARIOS

AIDES DE JEU

CARTES...

N° 1 OCTOBRE 88



TRIANGLE ▼ INVERSE



Là-haut, Avant...

Le croiseur Ebolite accosta la Porte sans ménagement. Plusieurs escouades se rendirent vers les appontements et les sas, pour empêcher le débarquement. Mais leurs forces s'épuisèrent rapidement et de nombreux Hidj' réussirent à pénétrer sur la base spatiale Orgonz IV.

Sarzgh comprit que pour eux, il n'y avait plus rien à faire. Les Hidj' s'étaient attaqués à la dernière batterie externe et il ne se passa pas trente Zyth avant sa destruction. Les Hidj' s'introduisirent dans l'enceinte, tirant sur les vaillants qui résistaient encore. Sarzgh ferma le panneau. Heureusement, il avait encore devant lui un peu d'avance. Déclenchant les protecteurs, il s'assura quelques minutes de répit supplémentaire. Le confinement n'était plus loin, désormais.

La Salle Interdite était vide. Tous ceux qui l'occupaient d'ordinaire se battaient ou étaient déjà morts. Sarzgh mit le rayon de transfert en action et le pointa au hasard, vers le lieu le plus proche. Il s'introduisit dans un cylindre, referma la lourde porte... et se retrouva face à un Hidj' ingénieux, qui venait de découvrir par hasard l'astuce du cylindre... Les deux protagonistes engagèrent un combat sans merci, mais l'exiguïté des lieux empêcha Sarzgh de sortir son arme et il succomba rapidement sous les coups de la chose abjecte... Durant ce temps, le rayon programmé faisait son œuvre...

L'ignoble Hidj', ne connaissant pas la manipulation de sortie, resta coincé et le demeura durant un temps infini... Jusqu'au jour où...

Xu-Reahna, de nos jours...

Nasher de Nabisilis, Shübermanii

Tegorzast, le nasherman, soucieux de la rentabilité de ses terres, envisage de faire irri-

guer des cultures situées au pied d'une montagne. La présence de nombreuses sources devrait permettre de construire un canal jusqu'à la zone désignée. Lorsqu'il était encore enfant, Tegorzast jouait dans les grottes, au flanc de la montagne, et il se rappelle d'un grand nombre de belles sources. Il est allé récemment explorer les lieux en compagnie de quelques hommes, et il a repéré une grotte facile à aménager pour détourner la source et installer un bassin de retenue.

Ce matin-là, les personnages, désœuvrés, discutent entre eux. Ils peuvent être de passage, mais des artisans ou des paysans peuvent vivre là depuis plus longtemps. Le nasherman vient les trouver. Il leur présente son projet, qui est aussi une manière pour les personnages de le dédommager pour leur séjour ; ceux qui font partie du nasher les accompagneront. Plusieurs grottes sans doute conviendraient pour l'aménagement du bassin de retenue.

Le nasherman est très aimable avec ses hôtes. De toute façon, le travail ne prendra qu'une dizaine de jours, la relève sera ensuite assurée par les paysans du nasher, actuellement occupés par les travaux agricoles. Les terres à irriguer se trouvent à 5 km et sont visibles d'ici.

Voilà le groupe parti pour une singulière mission. Tegorzast leur a préparé deux chevaux et un chariot contenant tout le matériel nécessaire (pelles, pioches, cordes, lanternes et provisions diverses).

Le voyage jusqu'à la première grotte dure près de deux heures, puis il faudra parcourir à pied le dernier kilomètre : dès que la pente commence à se faire forte, le chariot ne peut plus continuer.

PATRICK DURAND-PEYROLES

La montagne forme une longue falaise de quatre cents mètres de haut, aboutissant sur un plateau désertique. A son pied est alignée une série de grottes d'accès plus ou moins facile, la première étant la plus aisée.

A ce moment, les personnages pourront décider d'explorer le site dès maintenant, ou installer un camp.

Les grottes :

On peut en apercevoir cinq. Voici leur description dans l'ordre où elles se présentent, mais bien entendu leur exploration se fera comme le voudront les personnages.

La première grotte possède une ouverture d'un diamètre de deux mètres cinquante environ. Le sol est à un mètre au-dessus du sentier, ce qui ne nuit pas à son accès. L'intérieur est spacieux et bien éclairé, idéal pour y installer un camp de base. Le sol est complètement sec.

Trois cent mètres plus loin, la deuxième grotte s'ouvre à deux mètres au-dessus du sentier. Un filet d'eau s'en écoule. L'ouverture est imposante : au moins sept mètres de large sur dix de haut. Ici, le sol est encombré de blocs de pierre, l'humidité règne, la profondeur, plus importante, rend nécessaire un éclairage. Le fond, à une cinquantaine de mètres, est entièrement obstrué par un éboulement. En l'observant de plus près, il sera possible de s'apercevoir qu'il a été rapporté : la voûte, en parfait état, ne possède aucune fissure, aucune trace quelconque de cassure... Il faut toutefois grimper sur l'éboulis pour s'en rendre compte. Le ruisseau vient de derrière les pierres. Si cette grotte est retenue pour l'exécution du projet, il faudra donc envisager de déplacer une partie de l'éboulis. Les pierres constituent les matériaux idéaux pour bâtir un bassin de retenue.

La troisième caverne, distante de trois cent mètres, est difficile d'accès. Son ouverture, située à six mètres au-dessus du sentier, raviera les amateurs de varape... Décevante découverte, une fois en haut ! Il s'agit d'un modeste trou, sec et minuscule... Des restes de repas d'animaux indiquent que les Dekadils viennent parfois dans ces lieux...

La quatrième, située à cinq minutes de marche, ouvre sur le sentier. Plus grande que la précédente, elle est également plus humide et de minces filets d'eau suintent des parois. Il paraît difficile d'en tirer un quelconque parti...

Il faut de bonnes capacités de montagnard pour atteindre, un kilomètre plus loin, la cinquième grotte, à flanc de paroi. De quoi décourager les plus entreprenants, surtout quand on découvre un autre trou sec, de dimensions modestes. Toutefois, un esprit curieux et attentif pourra remarquer que le sol est plat et régulier. En grattant avec un outil, on pourra découvrir un dallage... comportant un symbole connu : un cercle et un triangle... Inutile de fouiller plus... Il n'y a rien d'autre que ces vestiges d'un temps ancien, où cette grotte servait à un culte clandestin. Les personnages pourront y perdre un temps précieux, histoire de les occuper un peu !

La seule grotte digne d'intérêt est finalement la deuxième. Facile d'accès, spacieuse, contenant une source, elle peut répondre aux besoins du nasherman. Quand celui-ci viendra, il donnera son accord pour que les travaux s'y déroulent. Il remarquera que l'éboulement offre une quantité appréciable de matériaux pour la construction d'un barrage qui devra être établi à l'entrée de la grotte. Les personnages n'ont plus qu'à manier la pelle et la pioche...

Exploration de l'éboulis

Il y a un certain danger : les pierres sont ins-

tables et menacent de rouler sur celui qui ne prendrait aucune précaution... Toutefois, les blessures éventuelles ne seront que superficielles. L'éboulis forme une pyramide (voir plans et coupes). Il s'agit en réalité d'un tas de pierres placées ici pour obstruer le passage.

La voûte se révèle parfaitement fiable. Insistez un peu sur cette particularité et vous vous amuserez de la réaction des joueurs ! Derrière ce mur, le ruisseau continue de couler... La caverne se prolonge sur une centaine de mètres et aboutit sur un cul-de-sac. Contre le fond, à gauche, la source a formé une petit bassin qui apporte une note de gaieté...

Ainsi commença cette joyeuse aventure

Les joueurs, déçus peut-être par le début de cette histoire, bien ordinaire, vont enfin pouvoir goûter aux joies du monde de Reah...

Revenons à notre grotte. Il y aura bien un personnage qui ne résistera pas à ce bassin. Ne serait-ce que pour en connaître la profondeur, il risquera d'y mettre la main et de fouiller un tant soit peu... Il n'en retirera que du gravier, du sable, quelques cailloux, un cube, encore des graviers et...??? Un cube ? En verre ? Contenant un triangle noir ? Et voilà la petite note qui dérange dans une symphonie parfaitement réglée ! Portez-le devant la lumière de vos torches, que vous puissiez bien le voir... Voilà, merci pour lui... C'est tout ce qu'il demandait, depuis le temps ! Amusez-vous bien...

Vous, maître de jeu, avez bien senti que l'histoire commence véritablement ici. Souvenez-vous du début de ce scénario et de cette curieuse histoire de Hidj' en guerre... Vos joueurs ne la connaissent pas, évidemment. Ceci se déroulait il y a bien 60 000 ans ! Et ce malheureux Hidj', coincé depuis une éternité, trouve enfin sa délivrance et va pouvoir poursuivre sa sinistre mission... avec l'aide des personnages.

Cette chose ne réagit à rien... ni à la lumière, ni à la chaleur...

Evidemment, ce cube intriguera tout le monde. Personne ne pourra lui trouver une quelconque origine, ni en deviner l'usage. A quoi ressemble-t'il ? C'est un simple cube de verre, ou d'un matériau similaire, de cinq centimètres d'arête, et contenant un curieux triangle noir. Cette chose ne réagit à rien. Ni à la lumière (merci c'est déjà fait !), ni à la chaleur, qu'il ne conduit même pas, ni à l'eau... Il y a bien longtemps qu'elle s'y trouve. Si l'idée de casser ce cube vient à l'esprit d'un joueur, ne l'en empêchez pas... Il a bien le droit de s'amuser. Le cube se brisera sans problème et le triangle sera alors à l'air libre. Rien ne se passera. Sinon, le cube restera toujours aussi inerte, froid, énigmatique. Le triangle semble fait dans du métal, noir, inrayable, solide comme de la céramique (plus que de l'acier !). Une lame de dague ne rayera pas cette surface.

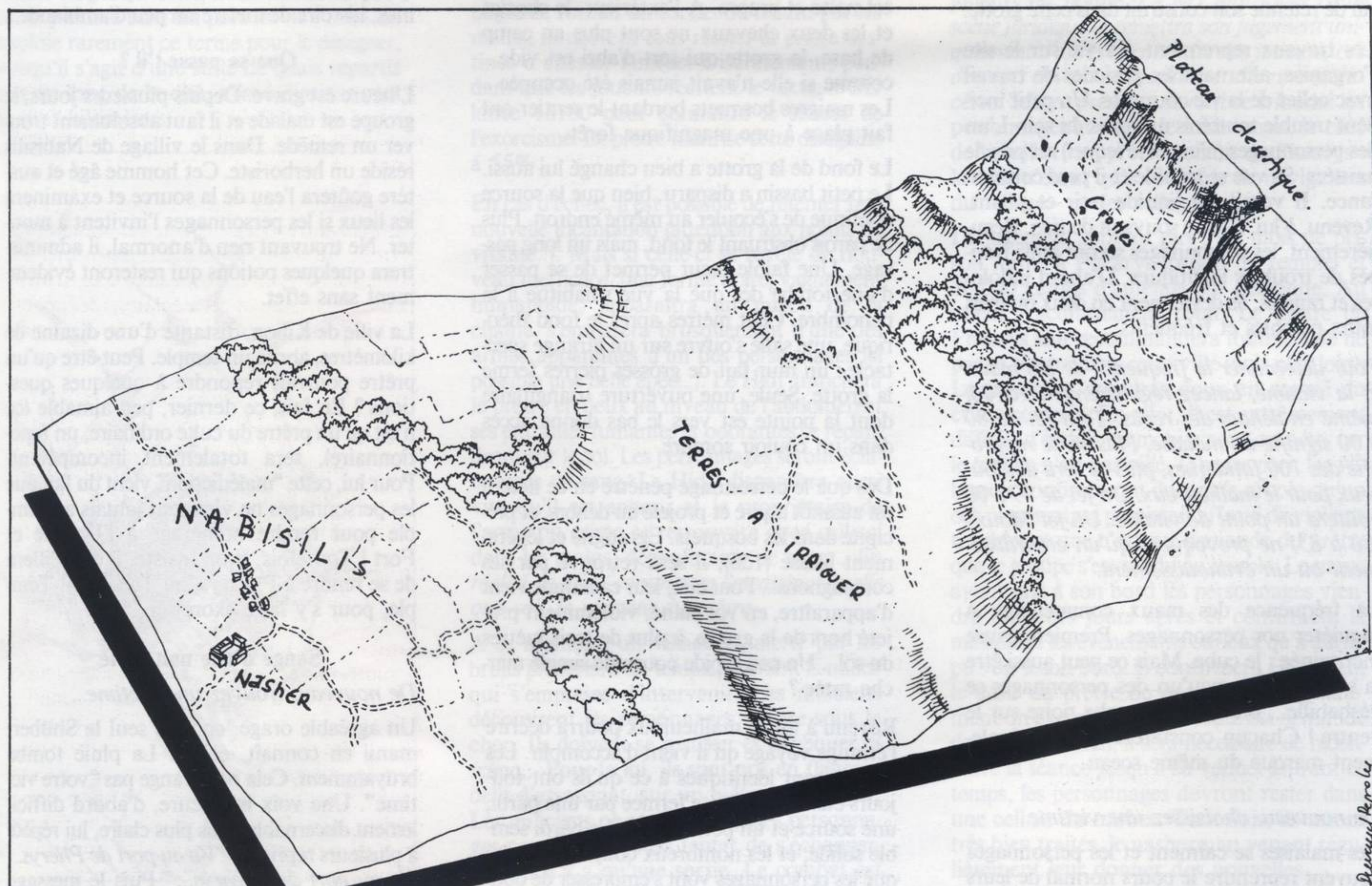
Malins et imaginatifs, les personnages se rappelleront peut-être de la dernière grotte, celle qui est difficile d'accès et dallée... Une petite balade les sortira ! Evidemment, fausse piste. La grotte n'a aucune action sur l'objet découvert. Histoire de vous amuser un peu, vous pouvez placer sur le chemin du retour un sympathique Dekadil. Mais ne soyez pas trop méchant avec les aventuriers...

Bref, ce cube occupera le restant de la journée, nuisant à l'avancement du chantier.

Qu'en pense le nasherman ?

Si Tegorzast est interrogé, il sera évidemment étonné de cette découverte et ne saura l'expliquer. Pour lui, il pourrait s'agir peut-être d'un butin oublié par une des nombreuses tribus barbares qui écumèrent le pays autrefois.

Tegorzast connaissait l'éboulis, mais il ne se doutait pas que la grotte puisse continuer après. Il n'a jamais entendu parler d'accident dû à un éboulement.





Eventuellement, si les paysans du nasher sont interrogés, aucun ne pourra donner de détails supplémentaires.

Si les personnages n'ont pas trop envie d'avoir du monde sur le dos, qu'ils évitent d'ébruiter cette découverte.

Tôt ou tard, il faudra se rendre à l'évidence... Ce cube (ou le triangle) est aussi énigmatique que muet. Tout ce qui pourra être tenté pour obtenir une quelconque réaction, si infime soit-elle, se soldera par un échec... Cependant, au bout d'un jour ou deux, rien ne s'étant passé, la curiosité des joueurs peut retomber. Venu visiter l'avancement des travaux, le nasherman constatera éventuellement que rien n'est fait, hormis le passage dans l'éboulis, qu'il inspectera. Observant la source, il donnera son aval pour que le bassin de retenue soit construit dans cette grotte.

Les travaux reprennent. La vie sur le site s'organise, alternant les périodes de travail avec celles de la vie courante. Un petit incident trouble toutefois un repas du soir. L'un des personnages (n'importe lequel) est pris de nausées. Sa vue se trouble et il perd connaissance. Il vomit un liquide noir et puant. Revenu, à lui, il ne se souvient de rien. Régulièrement, les personnages seront ainsi frappés de troubles identiques. D'abord indolores et rapides, ils deviennent en deux ou trois jours pénibles et fréquents...

Pour déterminer la fréquence de ces maux et la victime, lancez régulièrement 1d100, même en-dehors des repas. Tout jet de 80 à 00 signifie un malaise. Plus on se rapproche des 100 fatidiques, plus ce sera douloureux pour le malheureux. Un jet de 99 à 00 coûtera un point de vitalité. Un jet "doux" (80 à 85) ne provoquera qu'un étourdissement ou un évanouissement.

La fréquence des maux commencera à inquiéter nos personnages. Première cause incriminée : le cube. Mais ce peut aussi être la source. Et lorsqu'un des personnages se déshabille... oh ! la belle tache noire sur le ventre ! Chacun constatera qu'il est également marqué du même sceau.

De nouveau, choisissez une victime...

Les malaises se calment et les personnages peuvent reprendre le cours normal de leurs

activités perturbées. Il devient important de bien visualiser la scène, et chaque personnage doit décrire exactement ce qu'il fait. Prenez un des joueurs à part, celui qui est le plus isolé des autres.

Tous sont occupés, soit à charrier des pierres, soit à donner des coups de pioche, ou encore à pousser une brouette... L'ambiance étant calmée depuis un certain temps, il est probable que les personnages ne fassent guère attention à ce qui se passe autour d'eux... mais ils devront rapidement s'apercevoir que l'un d'eux a disparu !

Celui qui vient de disparaître est pourtant toujours dans la grotte. Lui-même, pris à part, constate que ses compagnons ne sont plus là ! Plus d'outils, ni aucune trace du chantier... Plus... d'éboulement ! La grotte est nette et propre. A l'extérieur, le chariot et les deux chevaux ne sont plus au camp de base, la grotte qui sert d'abri est vide... comme si elle n'avait jamais été occupée... Les maigres bosquets bordant le sentier ont fait place à une magnifique forêt.

Le fond de la grotte a bien changé lui aussi. Le petit bassin a disparu, bien que la source continue de s'écouler au même endroit. Plus de parois obstruant le fond, mais un long passage. Une faible lueur permet de se passer d'une torche dès que la vue s'habitue à la pénombre. Cent mètres après le fond théorique, une salle s'ouvre sur un étrange spectacle : un mur fait de grosses pierres ferme la grotte. Seule, une ouverture triangulaire dont la pointe est vers le bas donne accès dans un couloir sombre.

Dès que le personnage pénètre en ce lieu, il est aussitôt aspiré et projeté au-dehors, et précipité dans les bosquets. Egratigné et légèrement blessé (1d6), il sera retrouvé par ses compagnons... Pour eux, leur camarade vient d'apparaître, en vol plané, violemment projeté hors de la grotte, à plus de trois mètres du sol... Un peu rapide pour une simple marche ratée ?

Revenu à lui, le malheureux pourra décrire l'étrange voyage qu'il vient d'accomplir. Les lieux seront identiques à ce qu'ils ont toujours été... Une grotte fermée par une paroi, une source et un petit bassin. La paroi semble solide, et les nombreux coups de pioche que les personnages vont s'empresse de don-

ner n'apporteront guère d'éléments nouveaux. La roche est solide : en réalité, la paroi, épaisse de six mètres, ne pourra être abattue qu'après une dizaine de jours de travail pénible. Pour ajouter un peu de tension, l'un des personnages constatera rapidement que le cube (ou le triangle) est introuvable. Tout juste trouvera-t-on quelques morceaux de verre près du bassin.

L'atmosphère va se faire de plus en plus pesante, et l'inquiétude va s'installer dans l'esprit des joueurs. Les pertes de connaissance et malaises divers recommencent jusqu'à devenir insoutenables. Une décision devra être prise car le chantier n'avancera plus dans ces conditions.

Pour ajouter un peu de panique, enlevez quelques points de vitalité à quelques victimes, histoire de mettre un peu d'ambiance...

Que se passe-t-il ?

L'heure est grave. Depuis plusieurs jours, le groupe est malade et il faut absolument trouver un remède. Dans le village de Nabisilis réside un herboriste. Cet homme âgé et austère goûtera l'eau de la source et examinera les lieux si les personnages l'invitent à monter. Ne trouvant rien d'anormal, il administrera quelques potions qui resteront évidemment sans effet.

La ville de Kilion, distante d'une dizaine de kilomètres, abrite un temple. Peut-être qu'un prêtre pourrait répondre à quelques questions ? En fait, ce dernier, peu aimable (ce n'est qu'un prêtre du culte ordinaire, un fonctionnaire), sera totalement incompetent. Pour lui, cette "malédiction" vient du fait que les personnages ne viennent jamais au temple pour rendre hommage à l'Unique et Fort ! Toutefois, si on insiste, il conseillera de se rendre à Phearys, au Très-Saint-Temple, pour s'y faire exorciser.

Songe d'une nuit d'été

De nouveau, trouvez une victime...

Un agréable orage, comme seul le Shübermanii en connaît, éclate. La pluie tombe bruyamment. Cela ne dérange pas "votre victime". Une voix intérieure, d'abord difficilement discernable, puis plus claire, lui répète à plusieurs reprises : "Va au port de Phearys... Va au port de Phearys..." Puis le message

s'estompe. Le personnage n'aura eu l'impression que d'un "flash" bref. La voix est anonyme.

Les malaises se poursuivent régulièrement, mais sans aggravations.

La voix reviendra régulièrement, prenant à partie différentes personnes et la nature des messages sera la suivante : *"Pars au port de Phearys, afin que j'y accomplisse ma mission..."*

D'abord douce et agréable, bien qu'impersonnelle, cette voix se fera plus insistante dès lors qu'aucune décision ne sera prise par les joueurs. En effet, rien ne les oblige à partir pour Phearys, qui se trouve à plus de 600 km de Nabisilis. Et puis, le nasherman les laissera-t'il partir tant que les travaux ne sont pas achevés ?

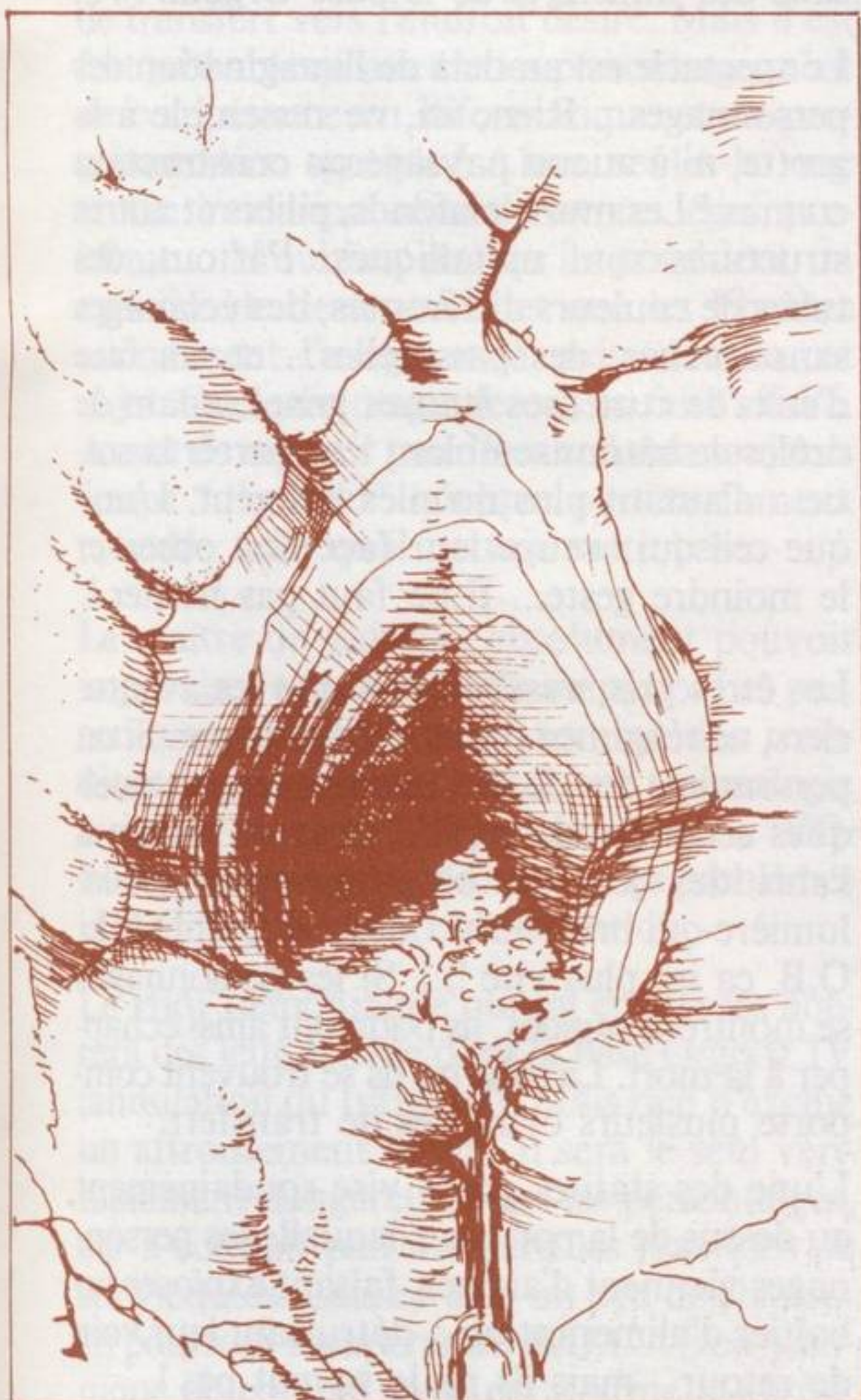
D'autres messages parviennent en songe : "Nous avons vaincu la base Orgonz IV il y a quelques minutes... Notre victoire est désormais inéluctable... Elle peut être la vôtre aussi. N'agissez pas pour vos ennemis... La victoire Ebolite est proche !"

Etrange et incompréhensible, le Hidj' parle ainsi régulièrement aux personnages, insistant sur un état de guerre, où la victoire de son parti Ebolite contre celui de Ela'am va se produire. Les personnages pourraient être les acteurs de cette glorieuse bataille apparemment décisive...

Pendant plusieurs jours, la voix demeurera silencieuse, mais les malaises poursuivront leurs effets désagréables et de plus en plus amplifiés.

Sur la route de Phearys...

Il deviendra de plus en plus évident que la solution de ce problème se trouve quelque part à Phearys. Voilà une excellente occasion pour visiter cette immense métropole, capitale de l'Empire. Si l'on se renseigne sur cette ville, chacun dira qu'elle est immense. Toutefois, le terme de "Port de Phearys" étonne les plus avertis, notamment les nautes. Il y existe bien un port fluvial, mais on emploie rarement ce terme pour le désigner, puisqu'il s'agit d'une suite de quais répartis tout au long de la cité, c'est-à-dire sur plus de cent kilomètres...



C'est auprès du prêtre (le plus proche étant celui de Kilion), que le terme de "Port de Phearys" pourra être expliqué. En effet, des textes antiques désignent cette ville par Port ou Grand-Port. Mais le prêtre ne pourra - ou ne voudra - rien dire de plus à ce sujet. Au sujet d'une guerre entre Ebolite et Ela'am, il se moquera ouvertement des personnages... Puis il les renverra en leur demandant d'arrêter de blasphémer ainsi, il ne pourra leur arriver que des malheurs !

Au sujet des Ebolites et des Ela'am, le MJ pourra puiser quelques informations dans la Légendes des Temps Gris, pages 8, 9, 10 : "Histoire authentique du monde".

Le meilleur moyen de se rendre à Phearys est d'emprunter un navire de la guilde des nautes, qui assure des trajets réguliers chaque jour. Le voyage sera peu onéreux : il sera demandé 50 kerdos par personne et par cheval. Chaque soir, le bâtiment s'arrête près d'un village et y passe la nuit. Il assure ainsi la poste et bien d'autres services utiles. Pendant le voyage, les malaises reprennent, plus forts que jamais. Une crise violente s'empare de l'un d'eux alors que le navire accoste près d'une petite bourgade. Il n'y a pas d'apothicaire sur place, mais le prêtre du village constate la nature du mal et exige immédiatement qu'un exorcisme soit tenté dans le temple.

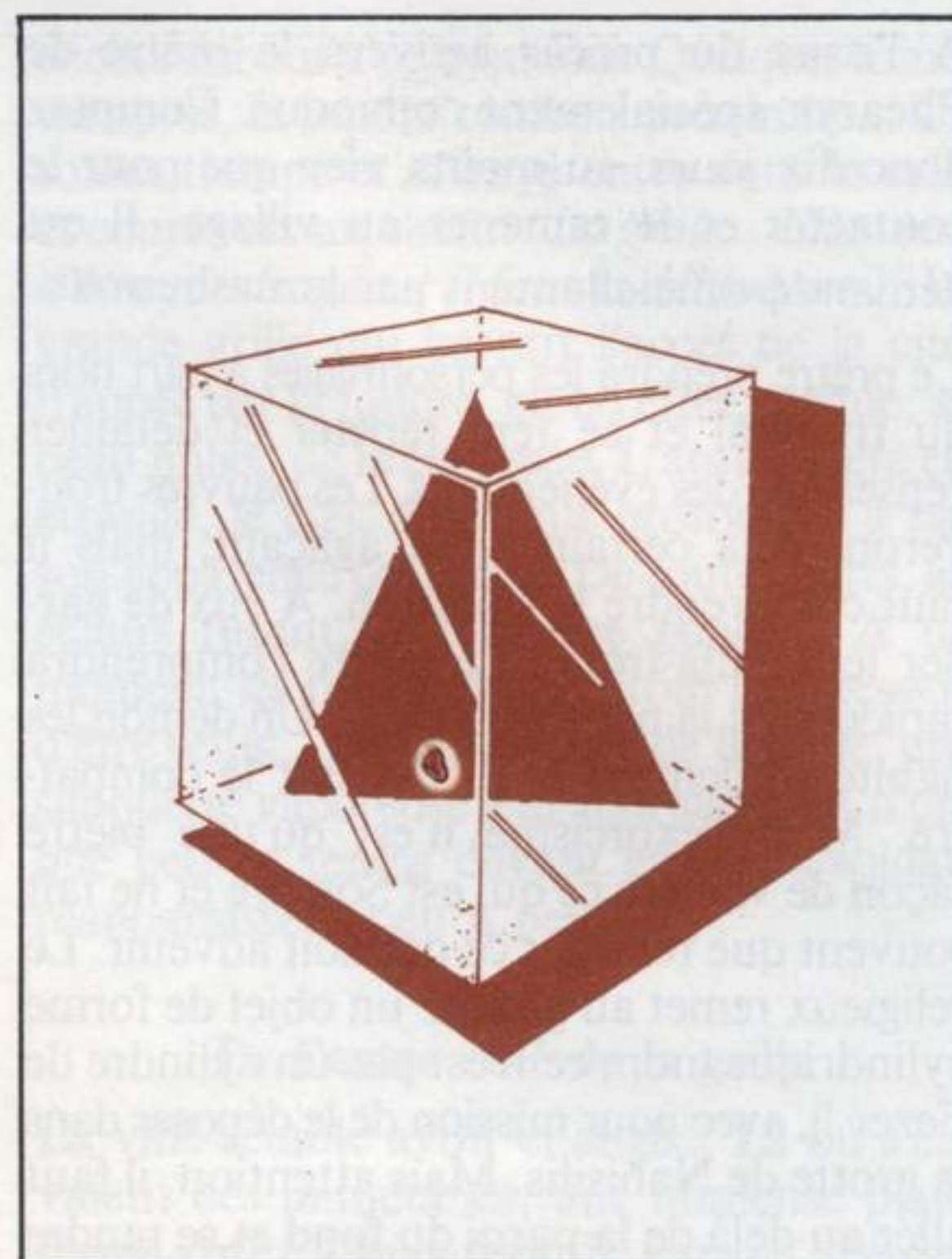
Une chaîne PSYchique doit être formée (voir la Légendes des Temps Gris p 26) à 120%. Le prêtre doit cependant se préparer pour cet acte (7 heures) et il se met en prière. Il demande aux autres personnages de prier avec lui, pour l'aider à chasser le démon qui est en eux. Pendant que les prières sont récitées, les malaises se font ressentir. Un des personnages (celui qui aura le PSYchisme le plus faible) entendra :

"N'essaie pas de me vaincre... Il n'est point de salut pour vous dans le combat. Obéissez-moi et vous aurez l'esprit sauf..."

Au terme des sept heures, le prêtre récite une incantation lugubre et demande aux personnages de former un cercle. Se tenant par les mains, ils doivent tous réciter la prière destinée à chasser l'intrus. Discrètement, pendant que les joueurs récitent le texte, le MJ lance 1d100 pour connaître le succès de l'exorcisme. Le prêtre maîtrise cette discipline à 55%.

En cas d'échec, il est possible de retenter une nouvelle incantation (attention aux points de vitalité !). Mais si celle-ci se révèle de nouveau inefficace, une forme noire, vaguement humanoïde, apparaîtra au milieu de la chaîne, s'emparera brusquement d'une des armes apparentes d'un des personnages (si possible une belle épée...). Le Hidj' tranchera le prêtre en deux au niveau de l'abdomen et ses entrailles fumantes et odorantes se répandront sur le sol. Les personnages seront écla-boussés de sang. Le Hidj' disparaîtra aussi vite qu'il est apparu et le propriétaire de l'arme du crime se retrouvera avec celle-ci dans les mains, dégoulinante de sang... *En réalité, le Hidj' commettra l'assassinat quelle que soit la réussite du prêtre.*

A ce moment, un villageois, alerté par les bruits provenant du temple, prévient la milice qui s'empresse d'intervenir. Les miliciens découvrent les personnages encore sous le choc. Ils doivent se justifier et expliquer la scène... Pour la loi, ils sont pris en flagrant délit d'assassinat, sur un prêtre de surcroît. Les miliciens ne sont que 5 et les personnages peuvent toujours tenter de s'échapper, mais il n'y a qu'une sortie. Le combat est



peut-être une solution, mais ils seront alors traqués. L'autre solution, plus calme, est de parlementer avec le chef et d'obtenir une entrevue avec le nasherman du village, afin de s'en remettre à sa justice. Les miliciens réquisitionnent les armes, puis ils conduisent le groupe jusqu'au nasher proche de la bourgade. Dès qu'il est prévenu, le nasherman se rend au temple constater les dégâts. En examinant de plus près le cadavre du prêtre, il constate que son corps est sérieusement brûlé à l'emplacement du coup d'épée, ce qui est fort curieux. De plus, même avec une force exceptionnelle, jamais une telle épée ne pourrait trancher vif un corps. Selon la loi impériale et religieuse, le nasherman est tenu de convoquer un tribunal, mais, pour lui, l'affaire dépasse la justice simple. Il connaissait le prêtre et savait que celui-ci pratiquait régulièrement des exorcismes et des séances de démonologie. Le nasherman sera l'avocat des personnages et les désignera comme non-coupables, si la cohérence des propos des joueurs est bonne. *Le MJ fera jouer cette scène juridique et remettra son jugement uniquement d'après la conduite des joueurs, ces derniers devant se montrer entièrement sincères.* Seront présents devant ce tribunal les personnages accusés, le nasherman, le chef de la milice, un prêtre venant de Phearys - la ville n'étant qu'à six jours de navigation du village - et des villageois.

Le jugement sera au pire : un mois de prison ferme à Phearys (prison du temple) et 20 000 kerdos d'amende par personne. Au mieux : acquittement total. Le prêtre de Phearys leur recommandera toutefois de ne pas se rendre dans cette ville (voir plus loin). Le jugement sera très doux en regard du crime commis. En effet, il est extrêmement difficile d'établir un mobile pour cet acte, car le temple n'est pas pillé. D'autre part, les villageois confirmeront durant le procès qu'un des personnages paraissait affecté de violents troubles et que c'est sur demande du prêtre que le groupe s'est rendu au temple. Le naute ayant pris à son bord les personnages viendra plusieurs jours après et confirmera la maladie et les événements curieux qu'il aurait pu voir à son bord. Il confirmera également le désir du prêtre de pratiquer immédiatement un exorcisme. Si le naute est demandé devant le tribunal, il sera nécessaire de reconduire la séance jusqu'à sa venue. Durant ce temps, les personnages devront rester dans une cellule du nasher. Toutefois, ils seront très bien traités, le nasherman venant régulièrement leur donner des nouvelles.

A l'issue du procès arrivera le prêtre de Phearys, spécialement convoqué. Comptez donc dix jours, au moins, rien que pour le contacter et le ramener au village. Il est demandé officiellement par le nasherman.

Ce prêtre prendra les personnages à part hors du tribunal et se fera répéter et détailler l'ensemble des événements. Les pauvres trouveront cela certainement agaçant, mais il faut comprendre la situation. A eux de garder leur sang-froid ! Le prêtre comprendra rapidement la nature du mal... Un démon les habite réellement et ils doivent le combattre. Mais l'exorcisme n'est qu'une piètre façon de vaincre ce qui est Sombre et ne fait souvent que retarder ce qui doit advenir. Le religieux remet au groupe un objet de forme cylindrique (non, ce n'est pas un cylindre de Fezer !), avec pour mission de le déposer dans la grotte de Nabisilis. Mais attention, il faut aller au-delà de la paroi du fond et se rendre directement dans le fameux couloir entrevu dans un songe par un des personnages. C'est dans cet antre que se cache l'Ignominie. Le cylindre a un pouvoir destructeur puissant : une mégatonne. Au moment de le lancer dans le couloir, il faut actionner une partie amovible et appuyer sur une zone rouge. **SURTOUT, NE LE FAITES PAS AILLEURS... VOUS SERIEZ MORTS !**

"Ne venez surtout pas à Phearys, vous risqueriez également votre vie", recommandera encore le prêtre, avant de prendre congé des personnages. Il n'hésitera pas à réexpliquer le fonctionnement du cylindre en rappelant toutes les précautions. Toutefois, il ne dit pas que ce dernier est déjà programmé pour agir dans un certain délai - le temps nécessaire pour se rendre à Nabisilis. Ainsi, si une mauvaise manipulation est tentée avant, rien ne se produira.

Voici les personnages libres. Même si le tribunal a décidé un emprisonnement relativement long (un mois), une heureuse circonstance libèrera plus rapidement le groupe : complément d'enquête, agissement du prêtre... Le cylindre ne peut agir accidentellement. Il leur reste désormais à choisir la route à suivre : obéir aux ordres du démon qui est toujours en eux, ou résister et suivre la demande du prêtre de Phearys... Comme pour ajouter le doute dans leurs esprits, le

Hidj' recommence ses songes... Il se montre de plus en plus insistant, voyant que les personnages prennent la route de Nabisilis, ou au contraire, les félicite de la bonne voie à suivre...

Ces prêtres sont vos ennemis, ils veulent vous envoyer à la mort.

Au contraire, moi, je peux fournir puissance et gloire, jusqu'à la fin de vos jours... Ne rêvez-vous pas d'être plus riches, plus forts... Faites-moi confiance. J'ai besoin de vous certes, mais de votre côté, vous n'avez guère le choix... La vie est bien préférable à la mort !

Quelle puissance et quelle gloire ? pourront demander ces pauvres personnages pris dans un étau infernal. Quelle voie doivent-ils suivre ? Celle de leur conscience ou celle de leurs désirs ? Le Hidj', par la voix des songes, continue à semer le doute dans leurs esprits. A chaque personnage et en priorité à celui qui se montre le plus favorable à ses projets ; il lui demande ce qu'il espère... Et le Hidj' lui répond toujours qu'il est dans ses possibilités de combler ses vœux. N'est-il pas un Hidj' ?

La voie du tunnel

Si l'option du retour à Nabisilis est finalement adoptée, alors, suivons le cours des événements.

Le retour vers le nasher et la grotte de la montagne est très pénible. Le Hidj' sent que sa mission échoue et il tente de par les moyens qui lui sont propres de retarder cette arrivée. Il crée discorde et trouble dans le groupe, provoque des malaises de plus en plus durs et place parfois des ennemis sur la route, tels ces brigands, ou ces soldats qui n'en finissent pas avec leurs contrôles. De plus, aucun navire n'accepte des malades à son bord. Le Hidj', s'implantant de mieux en mieux dans le milieu humain, manipule à merveille tous ces gens, afin de les placer sur la route des aventuriers. Mais étant dans leurs corps, il ne peut s'en évader et choisir d'autres victimes. Il doit se contenter de vos joueurs...

De retour à Nabisilis, le nasherman est surpris de revoir le groupe. En effet, un message lui a appris l'autre jour leur mort, à cause d'une maladie fortement contagieuse. Tegor-

zast interdit l'entrée de la ferme, mais permet au groupe de se rendre à la grotte. Il fera déposer quelques provisions sur le chemin, à distance raisonnable du lieu pour éviter toute contamination. Il est vrai que l'allure cadavérique des personnages n'est pas pour le rassurer.

Démolition de la paroi - Le tunnel

Avouons-le tout de suite ! Cette option ne sera pas la plus agréable... Le Hidj' comprend que sa tentative échoue et que "ses" victimes lui échappent. Les malaises vont doubler et la folie s'emparer peu à peu des esprits faibles. La démolition de la paroi du fond est un gros travail et la santé faiblissante risque de ralentir dangereusement le chantier.

En cinq ou six jours toutefois, un passage se libère. Les personnages peuvent alors découvrir une salle semblable à celle qui fut aperçue dans le songe. Une légère luminosité provenant de champignons donne un aspect étrange à ce lieu. Vers le fond, un mur construit en grosses pierres ferme la salle, comportant en son centre une ouverture triangulaire dont la pointe est vers le bas, accès d'un bien sombre passage. L'air s'engouffre par moment, sifflant lugubrement.

Il faut dès cet instant passer à l'acte : placer le cylindre destructeur dans le couloir. Mais lorsque un personnage pénètre derrière le mur, il est aussitôt aspiré et disparaît de la vue de ses compagnons. Cela arrivera à chacun d'entre eux, du moment qu'il posera un pied dans le passage.

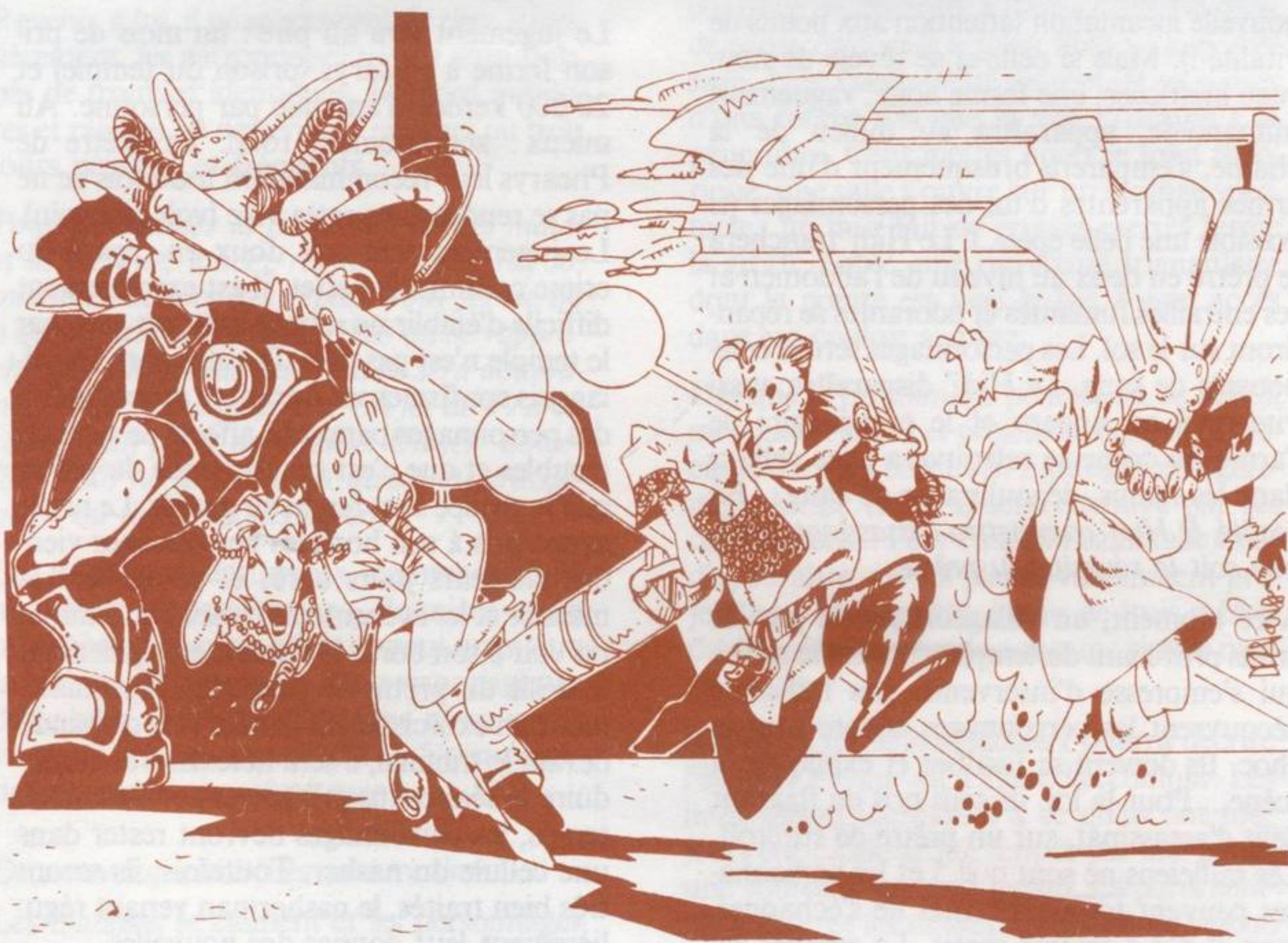
De l'autre côté...

Le transfert est instantané. L'impression ressentie par les "voyageurs" est fort curieuse, celles d'une grande aspiration et d'une forte vitesse. Toutes les couleurs se fondent et les sons sont distordus. L'arrivée se fait dans un lieu clos aux parois circulaires. Une porte fermée bloque la sortie. Près d'elle, posé sur la paroi, une série de blocs de couleurs variés font saillie à hauteur d'homme. En appuyant sur l'un d'eux, on fera coulisser la porte dans la paroi, libérant le passage... dans la grande salle des transferts de la base Orgonz IV...

Le spectacle est au-delà de l'imagination des personnages... Rien, ici, ne ressemble à la grotte, ni à aucun paysage ou construction connus ! Les murs, plafonds, piliers et autres structures sont métalliques. Partout, des tubes de couleurs différentes, des éclairages sans torches, des passerelles... et, en face d'eux, de curieuses statues grises tenant de drôles de bâtons semblent leur barrer la sortie... d'autant plus qu'elles bougent. L'unique œil qui occupe leur face doit observer le moindre geste... Il ne faut pas hésiter !

Les êtres gris, aussi surpris que les aventuriers, ne réagiront pas immédiatement. Si un personnage décide de s'avancer, il aura quelques secondes de répit... pour se mettre à l'abri des jets de bâton-qui-crache-de-la-lumière-qui-brûle (ouf ! dites B.Q.C.D.L.L. Q.B, ça ira plus vite !).... Si les personnages se montrent rapides, ils pourront ainsi échapper à la mort. La salle où ils se trouvent comporte plusieurs cylindres de transfert.

L'une des statues grises vise soudainement au-dessus de la porte par laquelle les personnages viennent d'arriver, faisant exploser un boîtier d'alimentation... détruisant leur voie de retour - mais ils ne le savent pas !





Epées et Lasers, les combats de l'espace !

Maintenant, amusez-vous ! Les personnages sont à l'intérieur d'une base spatiale, en orbite autour d'une planète (Xu-Reahna), en plein conflit inter galactique... Les Hidj' viennent d'envahir cette base et éliminent les derniers Ela'am qui l'occupent. L'intervention des aventuriers, non prévue au programme, risque de semer le trouble parmi les forces Ebolites (les Hidj' étant leurs troupes de choc...). Partout les "B.Q.C... etc" crachent la mort et le feu. Heureusement, en tir instinctif, les Hidj' se montrent particulièrement inefficaces. A plusieurs reprises, offrez la possibilité de surprendre une de ces chamantes créatures de dos. Le costume gris ne résistera pas longtemps à un bon coup d'épée (surtout, visez le boîtier à l'arrière, ou les tuyaux, le Hidj' appréciera !).

Quant au retour des aventuriers... il se révélera très difficile, puisque la voie de sortie est détruite. Toutefois, il existe deux autres cylindres de transfert encore intacts. Une salle de commande permet de programmer le rayon de transfert vers l'endroit désiré. Mais il est fort probable qu'aucun des personnages n'ait de compétence en informatique et en programmation spatiale ! Alors, seules la ruse et l'intimidation résoudront ce léger problème... N'oubliez pas qu'ils possèdent un cylindre de destruction et que les Ebolites connaissent l'usage et la puissance de cet objet. Quelques otages feront en fait l'affaire. Avant de repartir pour Reah, il sera toujours temps "d'oublier" quelque part ce fameux cylindre, afin qu'il nettoie cette base.

Le maître de jeu doit absolument pouvoir improviser cette partie du scénario. Les personnages doivent réagir comme des reahniens ne connaissant rien à une technologie avancée. Seules, l'INTelligence et la VOLonté permettront de résoudre les problèmes inhérents à ce genre de situation.

Le Hidj' démoniaque qui est en eux les libérera dès leur arrivée dans la base Orgonz IV (annulation du transfert). Mais rien n'exclue un affrontement direct. Il sera le seul véritablement dangereux pour les personnages, car il connaît parfaitement les réactions de ses victimes. Laissez-leur un peu de chance. Ils pourront récupérer un B.Q.C... (voir technique de combat avec cette arme ci-après).

Pour le retour sur Reah, voir Conclusions du scénario.

La route de Phearys

Revenons en arrière. Souvenez-vous du choix proposé aux personnages : d'un côté, les prêtres de Phearys demandent de retourner à Nabisilis pour détruire le démon qui est en eux, et, de l'autre, l'ignoble Hidj' envoie le groupe à la capitale pour y détruire le "centre du port de Phearys".

Le voyage sera rapide jusqu'à cette immense métropole. En arrivant, les personnages traverseront une succession de quartiers entourés de grandes collines. Enfin, ils arriveront en vue du centre, dominé par le Très-Saint-Temple. Si l'accès de la ville est libre, il n'en est pas de même pour le lan (quartier) central, solidement gardé et fermé par des grilles et de puissantes murailles. On ne peut y pénétrer que muni d'un laissez-passer. Même les navires passant par le fleuve sont étroitement surveillés. Des postes de garde sont placés auprès des portes. Les personnages peuvent se renseigner afin d'obtenir les autorisations nécessaires. Il existe bien un port à Phearys : c'est le port général, fluvial, situé au centre de la ville, près des palais. Mais les personnages, n'étant pas marchands, ni accrédités, se verront refuser l'entrée de la ville impériale. De nombreux prêtres vont et viennent également par ce poste. S'ils demandent une audience auprès d'un prêtre, il leur faudra attendre sur place - un long moment - avant qu'il ne vienne. Bref, l'atmosphère de la grande ville apparaîtra rapidement désagréable et les personnages se heurteront sans cesse à une armée de fonctionnaires indifférents...

Dans la soirée, un violent orage éclate, résonnant entre les bâtiments. La pluie tombe si fort que les soldats invitent le groupe à s'abriter dans leur poste (si les personnages sont

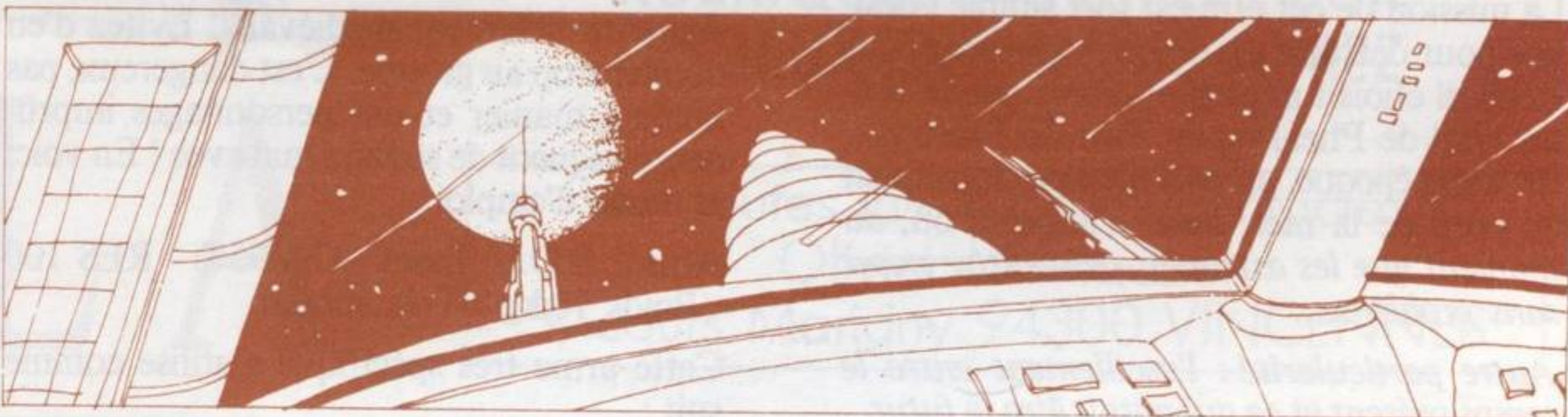
encore debout à ce moment). Quelques minutes après, la foudre tombe à proximité... Un soldat trempé et effrayé entre dans la salle et court vers un chef... *"La grille... Elle vient d'être foudroyée... Il faut la débloquer !"* La grande grille qui barrait l'accès de la cité, frappée par la foudre, git en effet, tordue, au beau milieu de la chaussée. L'atmosphère est étrange, le ciel, d'un noir profond, n'a pas son apparence ordinaire. De toutes parts, les éclairs fusent, le tonnerre gonde... A un moment, les personnages auront l'impression d'être seuls... De l'autre côté de la grille, une silhouette vaporeuse leur fera signe. Ils n'ont que peu de temps devant eux. Les soldats réapparaissent peu à peu.

De l'autre côté de la grille

La ville semble avoir changé... Là où s'élevaient des immeubles, une immense plateforme s'offre à leurs regards. Partout, d'étranges objets de formes variées bougent, se soulèvent du sol, passent au-dessus de leurs têtes en rugissant. D'autres, soudainement atteints par des éclairs, explosent et foncent droit sur le sol, sur lequel ils éclatent dans un bruit infernal. Au fond, le temple apparaît, gigantesque et orné de mille lumières. Des sirènes hurlent sans cesse tandis que des êtres semblables à des statues mobiles courent dans tous les sens.

L'être qu'ils ont aperçu les précède. Il les entraîne vers ce qui fut (ou sera) le temple. Parvenu au pied de la bâtisse, il leur désigne une ouverture illuminée par laquelle d'autres êtres entrent et sortent en courant. Leur guide disparaît soudainement, aussi mystérieusement qu'il leur est apparu... Maintenant, ils doivent agir.

Il est impossible de rester sans rien faire devant cette ouverture. Les êtres se battent avec les B.Q.C... et plusieurs fois, le rayon mortel frappe à proximité, faisant voler en



éclats des morceaux de sol ou des murs. Que celui qui porte le cylindre de la mort se dévoue ! Il n'y a qu'à enclencher le mécanisme comme l'a bien recommandé le prêtre, puis à le balancer le plus loin possible dans le bâtiment... puis courir !

Evidemment, les personnages préféreront peut-être entrer dans le temple ou rebrousser chemin. A l'intérieur de ce qui, pour eux, est un temple - il s'agit en fait d'un centre de contrôle spatial et de guidage des astronefs - les soldats se battent, luttant pour le contrôle de chaque bout de couloir ou chaque pièce. Ici, les joueurs pourront trouver la même ambiance que dans la base Orgonz IV. Comme les soldats se battent la plupart du temps en tir instinctif, les personnages pourront éviter facilement les coups mortels, mais rien n'empêche les rayons perdus !

La délivrance

Quelle qu'en soit l'issue, cette histoire prend fin. Si les personnages se rendent à la grotte de Nabisilis et détruisent le passage, ils mettront fin rapidement à leur tourment. Les quelques séquelles de la possession s'évanouiront rapidement (disparition des taches noires sur le ventre, récupération de la vitalité perdue). Si les personnages vont jusqu'à la base Orgonz IV et réussissent à en réchapper, ils obtiendront les mêmes satisfactions, avec une expérience accrue et quelques curieux souvenirs (B.Q.C...) et hélas, sans doute, quelques séquelles physiques irréparables (amputations, aveuglements...).

A Phearys, si la visite du temple les intéresse, ils prennent les mêmes risques que dans la base Orgonz IV, avec la possibilité de ramasser ce qui traîne. Par contre, dès leur action accomplie (destruction du bâtiment par une splendide explosion nucléaire...), ils seront projetés dans leur époque, en plein centre ville interdit... juste devant une patrouille de la milice - si vous désirez improviser cette scène et vous amuser un peu !

Révélation et bénéfices

Que s'est-il réellement passé durant cette aventure ? Souvenez-vous de l'introduction, au moment où la base se fait attaquer et où le Hidj' pénètre dans un cylindre de transfert. En pleine guerre, il existe toujours des risques de sabotage... et la base réceptrice de Xu-Reahna (aujourd'hui grotte de Nabisilis) a été victime d'un bombardement. Le pauvre Hidj' est resté bloqué durant son transfert et ceci pendant plus de... 10 000 ans ! Lors d'un tel transfert, la matière organique est réduite à l'état d'atomes épars et vivement projetés d'un point à l'autre, tandis qu'un complexe la rematérialise à l'arrivée. Ce complexe détruit, la matière reste alors sous sa forme la plus infime, mais continue à vivre et à penser. Cependant, la notion d'espace et de temps disparaît, complètement annihilée... Le Hidj' s'en sortit... grâce à un bref rayon lumineux (une torche), un corps organique réceptacle (les aventuriers). Le tour était joué, ou presque. Le processus est long et difficile. Mais le Hidj' réussit à s'introduire physiquement et psychiquement dans les personnages.

La mission de cet être est fort simple : désigné pour détruire un objectif important sur Reah, il choisit ni plus ni moins que le centre vital de Phearys, du Port de Phearys... Or, à son époque, un port n'est pas forcément au bord de la mer, mais n'importe où, du moment que les astronefs peuvent se poser sans problème...

Autre particularité : l'oscillement entre le temps présent et ce qui paraît être le futur...

Les personnages iront en fait dans un lointain passé, à une époque où les grandes dynasties régnantes de Mu-Shin (voir la Légende des Temps Gris) s'affrontaient dans une lutte sans merci autour du pouvoir. Bref, cette aventure plonge vos personnages en pleine guerre galactique ! Bonne chance !

A propos des ignobles Hidj'

D'où viennent ces créatures, à quoi ressemblent-elles ? Quel fut leur rôle dans cette guerre ?

La religion actuelle, s'appuyant sur des écrits très anciens, parle parfois des Ebolites, une dynastie qui régna en des temps si anciens qu'il est impossible de les dater exactement. Toutefois, en avançant l'incroyable nombre de 60 000 ans avant l'ère de Ney-Dora (nous sommes en 5800 de cette ère) on risque de ne pas se tromper de beaucoup ! Les Ebolites ne laissèrent d'autre traces qu'une réputation désastreuse. Pirates de l'espace, ils colonisèrent notre univers et régnèrent durant de nombreux cycles. Avec eux, ils amenèrent un cortège de créatures monstrueuses, mais intelligentes. Les avaient-ils trouvées au fin fond d'une galaxie oubliée ? Nul ne le saura, mais les Hidj' sont connus pour être des DEMONS, serviteurs du Collège Démoniaque et de ses 72 princes noirs (voyez la Légende des Temps Gris, p 20 et priez !) - voir également l'article sur la démonologie reahnienne.

Cette aventure rapportera selon les options choisies :

- 10 000 points de valeur si le groupe (ou l'un de ses membres) décide de retourner à Nabisilis pour détruire le passage. Mais il faut également se rendre dans la base et détruire directement celle-ci. Là est la véritable source du Mal, le couloir n'étant qu'un passage.

- 7 000 points de valeur si on se contente de balancer la bombe dans le couloir sans y pénétrer. On ne fera que supprimer une porte conduisant vers le Mal, sans en éliminer la cause.

- 5 000 points de valeur si on se rend à Phearys, malgré la demande expresse du prêtre, et que l'on réussit à détruire le temple. Rassurez-vous, en revenant à votre époque, le bâtiment sacré sera toujours debout... Depuis le temps, cette guerre a été oubliée et il a été reconstruit ! Pourquoi des gains, alors que cette issue semble mauvaise ? Ou sont le Bien et le Mal ? Pour le Hidj', l'aider dans sa mission est un bien... Chacun peut voir sa version des faits. Et rien ne vous interdit de choisir la voie Ebolite, bien qu'elle soit stérile pour vous.

Ames à vendre !

Le Hidj' sera prêt à vous acheter votre âme en échange de l'aide que vous pourrez lui apporter. En effet, une âme qui lui appartient a beaucoup de Pouvoir. Faites miroiter ces offres si la balance pèse trop en faveur du prêtre de Phearys. Vous, en tant que maître de jeu, devez tenir le rôle infect de cet ignoble Hidj'... Ne reculez devant aucune bassesse démoniaque...

Les Bâtons Qui Crachent La Lumière...

Arme terriblement médiévale ! Evitez d'en donner trop au groupe. C'est dangereux, pas facile à manier et des personnages imprudents risquent de se faire mal avec ! En voici le mode d'emploi :

Arme : B.Q.C. Laser - CA 95% - RES 100 - Poids 10 kg - Très spécial.

Cette arme très spécifique s'utilise comme suit :

- Faire un jet d'INTelligence, la première fois que l'on veut jouer avec.

- En VISer, comme une arme traditionnelle.

- En tir instinctif (arrosage et tir à l'aveuglette), utilisez la formule suivante : (REF + DEX + PER) / 3 - 30.

Dégâts : l'arme se règle, de "paralyseur" à "destructeur". Il y a dix puissances (une molette permet le réglage) qui utilisent évidemment des quantités énergétiques différentes. Les armes sont chargées à 100 (valeur arbitraire). Chaque utilisation de 1 point de puissance use 1 point de charge.

Tables des décharges et des dégâts du B.Q.C. :

- **Position 01 à 05 : paralyseur.** Endort la victime et la neutralise durant 1d4 minutes par point de charge (1 point : 1d10, 2 points : 2d10...).

Séquelles : 1 point de vitalité par tranche de 10 points.

- **Position 06 à 09 : Destructeur.** 1d20 points de dégât par point de charge. Perte de la vitalité suivant la règle ordinaire.

- **Position 10 : Outil.** Fin rayon permettant de travailler avec précision le métal, le bois, la pierre... Aucun métal connu sur Reah ne résiste plus de trente secondes...

Attention... Une fois sur Reah, l'arme n'aura plus de charges de remplacement... Ce sera un bel objet décoratif.



ERRATUM

Dans le scénario "Runequest" du n° 15, il manquait les indications suivantes :

Chef du village : "Il parle un "oriental" très approximatif : -20% pour le comprendre."

Estherelga : sorcellerie. Magie (+ 18)

INT libre 10

Peau de vie : 43

Résistance aux dégâts : 25

Résistance aux sorts : 35

Résistance spirituelle : 20

Téléportation : 55

Traiter blessures : 43

Cérémonie 43

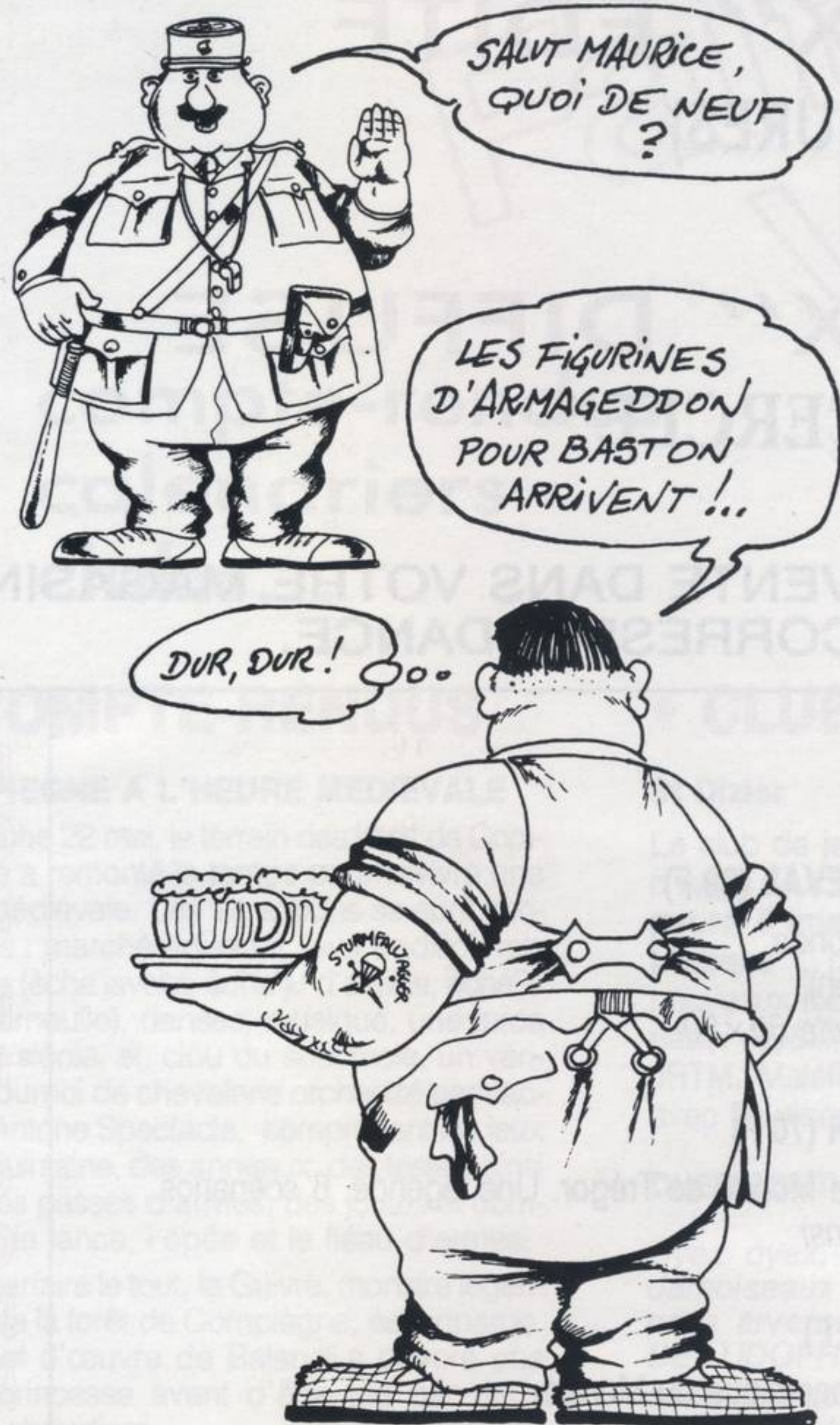
Durée 28

Intensité 48

Portée 38

Magie runique

Divination 2



OFFRE SPECIALE DE LANCEMENT

POUR 12 FIGURINES BASTON
UN CADEAU SURPRISE

GAME'S

**Le spécialiste du jeu
d'adultes**

Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42 97 42 31

NOUVEAU



R.G.88.

AKELA

UN NOUVEAU SERVEUR TELEMATIQUE

(ACCES PAR LE 36 14 HEXALOR)

**DESTINÉ
UNIQUEMENT...**

AUX JOUEURS ACHARNES
AUX FOUS DES DÉS
AUX CINGLÉS DE DONJONS !
AUX DIPLOMATES ZÉLÉS !

BOITES AUX LETTRES, FORUMS,
RUBRIQUES MULTIPLES SUR
LES JEUX QUE VOUS AIMEZ

Pour toutes informations contactez :
Olivier Montbazet
3, cours Marigny 94300 VINCENNES

"DRAGON RADIEUX" EDITE

- LE MONDE DE TREGOR (3 BROCHURES)
- LE JEU EMPIRES & DYNASTIES

"DRAGON RADIEUX" DIFFUSE

- LES SCENARIOS DU "DERNIER CERCLE"
- LE JOURNAL DU STRATEGE

TOUTES CES PUBLICATIONS SONT EN VENTE DANS VOTRE MAGASIN DE JEUX HABITUEL OU PAR CORRESPONDANCE.

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

.....

VILLE :

CODE POSTAL

**MONTANT TOTAL DE MON
REGLEMENT :**

(par chèque postal, bancaire
ou mandat à l'ordre de
"EDITIONS DRAGON RADIEUX")

JE DESIRE RECEVOIR :

• **BROCHURES TREGOR**

☐ **TREGOR UNIVERS MEDIEVAL** (89 F)

présentation détaillée du Monde
(histoire, peuples, description)
Livret de 56 p. + poster-carte 60x80

☐ **AVENTURES EN TREGOR** (70 F)

première campagne dans le Monde de Trégor. Une légende, 6 scénarios
2 livrets 48 p. + 12 p. (plans)

☐ **ATLAS DE TREGOR** (140 F)

géographie physique et économique du Monde.
116 pages, 31 cartes

PORT : 1 brochure : 10 F - 2 brochures : 15 F - 3 et plus : gratuit

• **EMPIRES & DYNASTIES**

☐ **BOITE COMPLETE** (230 F FRANCO)

A
B
O
N
N
E
M
E
N
T

• **DRAGON RADIEUX**

☐ JE M'ABONNE A **DRAGON RADIEUX** :

- Un an, six numéros, 125 F (Etranger 140 FF - expédition par avion nous consulter)
- Deux ans, douze numéros, 240 F (Etranger 270 FF)

☐ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS SUIVANTS :

2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15. PRIX DU N° : 25 F (HORS SERIE : 35 F)
(N° 1 et N° 8 EPUISES)

PORT : 5 F par numéro
Gratuit à partir de 4

• **JOURNAL DU STRATEGE**

☐ JE M'ABONNE AU JOURNAL DU STRATEGE

- Un an, six numéros, 88 F (Etranger 110 FF)
(Liste des numéros anciens sur demande).

(Complétez le bulletin ci-contre bien lisiblement S.V.P.)

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

.....

VILLE :

CODE POSTAL :

(facultatif) AGE :

PROFESSION :

Editions DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL - 74 80 10 64

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA SUISSE :

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

POUR LA BELGIQUE :

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

B
O
N
D
E
C
O
M
M
A
N
D
E

Faites vos



- compte-rendus
- calendriers
- clubs...

• COMPTE-RENDUS

COMPIEGNE A L'HEURE MEDIEVALE

Dimanche 22 mai, le terrain des fêtes de Compiègne a remonté le temps pour revivre une foire médiévale. Les attractions se sont succédées : marché artisanal, jeux traditionnels picards (èche'javelot, èche'ju d'asyète, èche'ju ed guernouille), danses, musique, une farce du XII^e siècle, et, clou du spectacle, un véritable tournoi de chevalerie orchestré par Jacques Antone Spectacle, comprenant les jeux de la quintaine, des anneaux, des testes, ainsi que des passes d'armes, des joutes et combats à la lance, l'épée et le fléau d'armes.

Pour parfaire le tout, la Guivre, monstre légendaire de la forêt de Compiègne, est apparue. Ce chef d'œuvre de Balanoï a dévoré une belle princesse avant d'être tué par deux preux chevaliers.

Sur la base de la légende du chevalier Jehan d'Avesnes et de la Guivre, un tournoi d'AD&D a été organisé ; les participants, pour la plupart costumés, ont gagné de nombreux lots offerts par les éditions Gallimard et le journal Casus Belli.

VITROLLES

La place nous avait manqué jusqu'à présent pour parler de l'importante manifestation des 20, 21 et 22 février pour laquelle Dragon Radieux s'était déplacé en force. Organisé cette année dans le collège Simone de Beauvoir - des salles de classe pour tout le monde, des tableaux noirs pour les MJ - le **JET D'OR 88** a vu défiler 331 joueurs venus de 23 départements ainsi que de la principauté de Monaco, sans parler des visiteurs, aussi bien ceux qui sont venus exprès, que les promeneurs du dimanche, surpris de voir le parc traversé par des individus aux costumes étranges... En effet, **Aria** proposait des animations en grandeur nature présentant le double intérêt de figurer dans le tournoi (chaque joueur recevait une "note" qui était prise en compte dans le calcul final des points), et de constituer une "accroche" pour les badauds. Le tournoi était doté de 40 000 francs de prix et se déroula dans une ambiance fiévreuse, une fois les quelques difficultés de mise en route résolues. Nous regrettons qu'une place plus importante n'ait pas été réservée aux initiations et aux démonstrations diverses, reléguées au lundi, alors que le samedi et le dimanche attiraient justement un public novice plus important. Les organisateurs nous ont déjà fait part de leur désir de remédier à cette insuffisance l'année prochaine. Quelques mots sur les résultats pour terminer : Thierry Olive du club d'Istres emportait le premier prix, suivi de près par Serge Cirri (Istres) et Bruno Peny (Association Jeux Chamalliéroise).

• CLUBS

St Dizier

Le club de jeux de simulation de St Dizier, change de nom. Il délaisse l'appellation "**Trappeurs d'Imaginaire**" pour "**La Taverne Ludique**", pour mieux correspondre aux nouveaux locaux. Nous pratiquons maintenant : AD&D, ADC, Bushido, Stormbringer, JRTM, Maléfices, des wargames, des jeux avec figurines, des jeux diplomatiques.

CLERMONT-FERRAND

Oyez oyez, gente damoiselle et preux damoiseaux ! Oyez la naissance en pays arverne du CERCLE AUVERGNAT DE LUDOPHILIE, qui en sa grande sagesse, se fait joie de réunir les ermites du jeu et de leur faire découvrir tous les mondes oniriques créés pour le plaisir ludique. Renseignements : Cercle Auvergnat de Ludophilie - hall de la gare routière -69 bld Gergovia - Clermont-Ferrand, tél : 73 35 53 61.

**'(*) du JEU
3616 J +**

(*) l'apostrophe (**) l'émission littéraire sur A2

ST QUENTIN (AISNE)

Les chevaliers du néant ont besoin de sang frais. Venez jouer à AD&D, Stormbringer, JRTM, James Bond, Starwars, et bien d'autres jeux au : 12 rue du labeur - 02100 St Quentin. Gordon Musde l'insolent et Thilias Béléthian, frères de sang d'Odric, troisième du nom, sauront vous accueillir avec les honneurs qui vous sont dus. On joue tous les week-ends, qu'on se le dise. Contacter Olivier Dirson, tél : 23 62 07 30.

14/17 JUILLET

**6^e
FRANCE
SUD OPEN
TOULON**

Rendez-vous est donné cette année pour la sixième fois au Fort Faron à Toulon, à tous les passionnés de jeux de simulation. Les organisateurs du tournoi France Sud Open innovent en faisant la plus large place possible aux démonstrations de jeux plus ou moins connus, voire même en quête d'éditeurs, et en tentant d'organiser une manifestation qui soit, plus qu'un tournoi, une véritable convention du jeu... Quelques aperçus du programme 88 pour vous mettre l'eau à la bouche : le vendredi, le samedi matin et le dimanche après-midi sont réservés aux démos, le samedi après-midi et le dimanche matin étant réservés au tournoi. Celui-ci témoigne aussi d'une volonté d'ouverture : les nouveaux jeux français, Animonde, Empires et Dynasties y trouvent leur place à côté des grands classiques. Maîtres de jeu et joueurs devront ainsi faire preuve de leur "polyvalence". De nombreuses animations sont proposées à tous les participants : vente aux enchères (de tout ce qui peut avoir un rapport avec le JDR), bourse d'échanges, concours de figurines et de dioramas... La remise des prix du tournoi aura lieu le Dimanche, en fin d'après-midi.

Le montant de l'inscription est fixé à 50 F, maîtres de jeu et joueurs, et il est vivement recommandé à chacun d'apporter son matériel. Plus les maîtres de jeu pratiqueront des jeux peu connus et plus les organisateurs seront contents... Repas et hébergement sur place au fort Faron (cette année on ne dormira pas sous tente, mais dans les salles), soleil garanti (NDLR les organisateurs de cette sympathique rencontre le méritent !). Tout au long des quatre jours de la manifestation, et plus particulièrement les jours de démos, il sera possible de mettre sur pied des mini-tournois sur les jeux les plus divers. La place ne manque pas pour ce faire. Pour de plus amples informations, vous pouvez contacter le magasin LE MANILLON. Tél. 94 62 14 45.

OU... QUAND... COMMENT ?...

CONSEILS / ACHATS 3616 J +

STRASBOURG, 30-31 juillet

Complément d'information : le C.L.A.S. "A" remercie de leur collaboration les boutiques **Excalibur** et **Philibert** de Strasbourg, et la **Compagnie du Graal**, dans le cadre de l'organisation du "Donjon en Grandeur Nature" des 30 et 31 juillet.

DINAN, 13, 14 et 15 août

A Dinan les 13, 14 et 15 août aura lieu le **premier tournoi de Bretagne de diplomatie**. Il se déroulera en trois manches de 8 ans, il y aura un classement individuel et par équipe (somme des trois meilleurs scores). Le tournoi débutera le samedi à 12 heures, les jeux finiront le lundi à 17h30. L'hébergement sera pris en charge (sous tente ou en dur). Durant cette manifestation, temps fort du mois de jeux organisé par la Guilde de Bretagne à Dinan, les abonnés de **Triumvirat** seront réunis pour leur convention. Lors de la démonstration, vous pourrez découvrir de nouveaux jeux, commercialisés ou non. Inscriptions : Dominique Le Bris - 2 rue St-Exupéry - 29000 Quimper.

BI-CENTENAIRE 1789 : SCENARIOS POUR UNE REVOLUTION

La **MJC des Teppes d'Annecy** organise un concours de création de scénarios de jeux de rôle, traitant d'événements nationaux, régionaux, ou locaux liés à la Révolution française. Ce concours qui fait appel aux caractéristiques habituelles du jeu de rôle, se propose d'être également une approche historique de qualité de cette période, ainsi que l'occasion d'en resituer l'intérêt au regard de notre siècle. En effet, la Révolution française est sans doute une période charnière de notre histoire. Elle fut riche en émotions, en événements et en rebondissements. Autant de critères dont le jeu de rôles est "friand". Or, à notre connaissance, il n'existe pas de jeu de rôle traitant du thème de la Révolution. Catégories de concurrents : adultes et jeunes, groupes scolaires et collectivités. Durée du concours : du 1^{er} mai au 29 octobre 1988. Renseignements et règlement : MJC des Teppes - Place des Rhododendrons - 74000 Annecy. Tél 50 57 56 55

AIX EN PROVENCE, 28, 29 et 30 juillet

Foin de tournoi de jeux de rôle et autres compétitions, proclame haut et fort l'**Archimage**, à Aix en Provence. Le **premier festival de jeu de rôle et d'expression d'Aix en Provence** proposera des démonstrations de jeux de rôle, des mini-conférences ludico-littéraires, des expositions d'artistes ludiques, un repas médiéval et fantastique, des comédiens et des costumes, des concours de photographies, de costumes et de poésie, des boutiques dans la rue... Les démonstrations seront assurées par les clubs Le Lotus Noir, Les Incorruptibles, Les Froussards, ainsi que l'Archimage Fan's Club et l'Ordre Des Seigneurs... Les parties auront lieu dans la rue, des tables étant installées à un carrefour intéressant ou pittoresque d'Aix. D'ores et déjà, de très nombreux jeux sont prévus. Un large espace sera réservé à tous ceux qui ont quelque chose à présenter. Réservations (pour le banquet) et renseignements : l'Archimage - 15 rue des Marseillais - 13100 Aix en Provence, tél : 42 38 54 00.

PARC REGIONAL DU VERCORS, du 13 au 21 juillet

La **Compagnie Française des Ludophiles** organise un jeu de rôle grandeur nature dont le thème est une compilation des ambiances des jeux "Maléfices" et "Cthulhu", avec la participation du relais boutique Jeux Descartes Moi-Jeux à Valence, sur la période du 13 au 21 juillet, dans le Parc Naturel Régional du Vercors. Renseignements : C.F.L. - Mr Didier Lodini - 5 rue Bartholomé - 93700 Drancy, ou tél. Franck au 30 73 27 21.

CLERMONT-FERRAND, 18-26 novembre

Premier festival international de l'imaginaire (maison des congrès). Cette manifestation comprend plusieurs composantes :

CINEMA : une trentaine de longs métrages fantastiques et de science-fiction seront présentés selon trois rubriques - inédits (en compétition), "seconde chance" (en compétition) et rétrospective. Chaque projection sera précédée en outre de courts métrages (en compétition).

LITTERATURE : salon-exposition de livres et revues de et sur le fantastique et la science-fiction ; congrès européen des écrivains, éditeurs et amateurs ; remise officielle de l'édition 1988 du Grand Prix de la Science-Fiction Française.

BANDES DESSINEES : salon-exposition des albums et périodiques ; exposition sur le thème "Histoire de l'illustration et de la Bande Dessinée fantastique et de science-fiction des origines à nos jours".

ARTS PLASTIQUES : exposition d'œuvres de Jacques Lélut "Mondes en Marche" et "Le Vaisseau" occupant halls et allées.

SPECTACLE VIVANT : présentation d'une pièce inédite de théâtre de figures.

JEUX DE ROLE : compétitions et initiation.

Pour tout renseignement : Association pour un manifeste de l'imaginaire Résidence "La Piscine" - entrée C - 7 bis bld Jean Jaurès - 63000 Clermont Ferrand, tél : 73 35 38 34

BORDEAUX, 14 au 18 septembre

Sur le thème "l'enfant, la fête et les loisirs", Magic 88 organise une importante manifestation régionale, en association avec le journal Sud Ouest et le Comité des Expositions de Bordeaux. On espère la visite de plus de 100 000 enfants et jeunes. La manifestation se tiendra au Parc des Expositions de Bordeaux-Lac.

LIMOGES, 22-23 octobre

La **LUNE NOIRE** organise les 22 et 23 octobre, de 14h à 20h, le 4^e salon du jeu de simulation de Limoges, sous l'égide des associations A.B.D.L. et Compagnie Grise. Le salon, qui se tiendra au Palais des Bénédictins, avenue des Bénédictins, est réservé à l'initiation et à la démonstration de jeux, avec la présence d'un maximum d'auteurs. Seront pratiqués jeux de rôle, wargames et divers autres jeux, avec possibilité de jeux de plateau à la fin de chaque partie. Vu la qualité de l'accueil reçu l'an dernier, ainsi que celle de l'organisation et le nombre de jeux auxquels il a été possible de jouer, j'ai déjà le pied sur le starting block.

CLERMONT-FERRAND, 15 août

Le **cercle auvergnat de ludophilie** (voir aussi rubrique "clubs") organise, dans le cadre des festivités du château de Mauzun près Billon (63), un jeu de rôle grandeur nature, qui se situera à la fin du X^e siècle. Le jeu débutera le 15 août à partir de 14h. Renseignements : cercle auvergnat de ludophilie, tél : 73 35 53 61 - Association Faite Auvergne, tél : 73 36 33 30.

TOURS 27 et 28 août

Hommes et Démons P.L.L.L. organise un jeu de rôle grandeur nature, les samedi 27 et dimanche 28 août, dans la région tourangelle. L'époque se situera juste après la première guerre mondiale et l'ambiance sera très "Maléfices". Le Manoir et le parc de Bois-Renault à Ballan-Miré (8 km de Tours) constitueront le cadre de cette manifestation. L'âge minimum des participants est de 15 ans. La participation peut être individuelle ou par équipe. L'inscription comprend : la participation au jeu, les repas du samedi soir, dimanche matin et midi, l'assurance de passer une nuit blanche. Renseignements et inscriptions : relais boutique Jeux Descartes Le Poker d'As - 6 place de la résistance - 37000 Tours. Hommes et démons P.L.L.L. - jeux de simulation - 86 bis rue Courteline - 37000 Tours, le samedi entre 14h et 19h. C.S.L.T.D. chez Serge Berthier - 7 rue Aristide Briand - 37510 Ballan-Miré. Minitel : 36 15 code CLUBA * DEMONS. Inscrivez-vous de préférence avant le 25 juillet.

ET TON JEU ? 3616 J +

ARCUEIL, 10 septembre

Mythes et légendes organise un rassemblement le 10 septembre, en la boutique sise 6 rue de la gare - 94110 Arcueil. Leur idée ? permettre aux joueurs de rencontrer un maximum de créateurs français. Les invités sont déjà nombreux et vous pourrez parler avec eux de toutes les questions qui vous passionnent. Le tout dans une ambiance de fête comme Christian et Philippe savent les créer. Une journée à ne pas manquer et à noter dès à présent sur vos calepins...

QUE DU JEU ! 3616 J +

Nous recevons le numéro de mai-juin de la revue de jeux de simulation espagnole "TROLL". Le jeu de rôle connaît un développement de plus en plus important dans ce pays, en témoignent l'aspect de plus en plus agréable et le sommaire particulièrement étoffé de notre confrère. Outre de nombreuses informations, un

INTERNATIONAL TROL, REVISTA DE ROL

article sur la peinture des figurines, ce numéro contient des modules pour D&D, Cthulhu, et Paranoïa (ce dernier titré "Recherche Susann désespérément"). Plusieurs boutiques proposent aux joueurs acharnés une grande variété de titres, tant dans le domaine du wargame que du JDR. De nombreuses traductions sont annoncées.

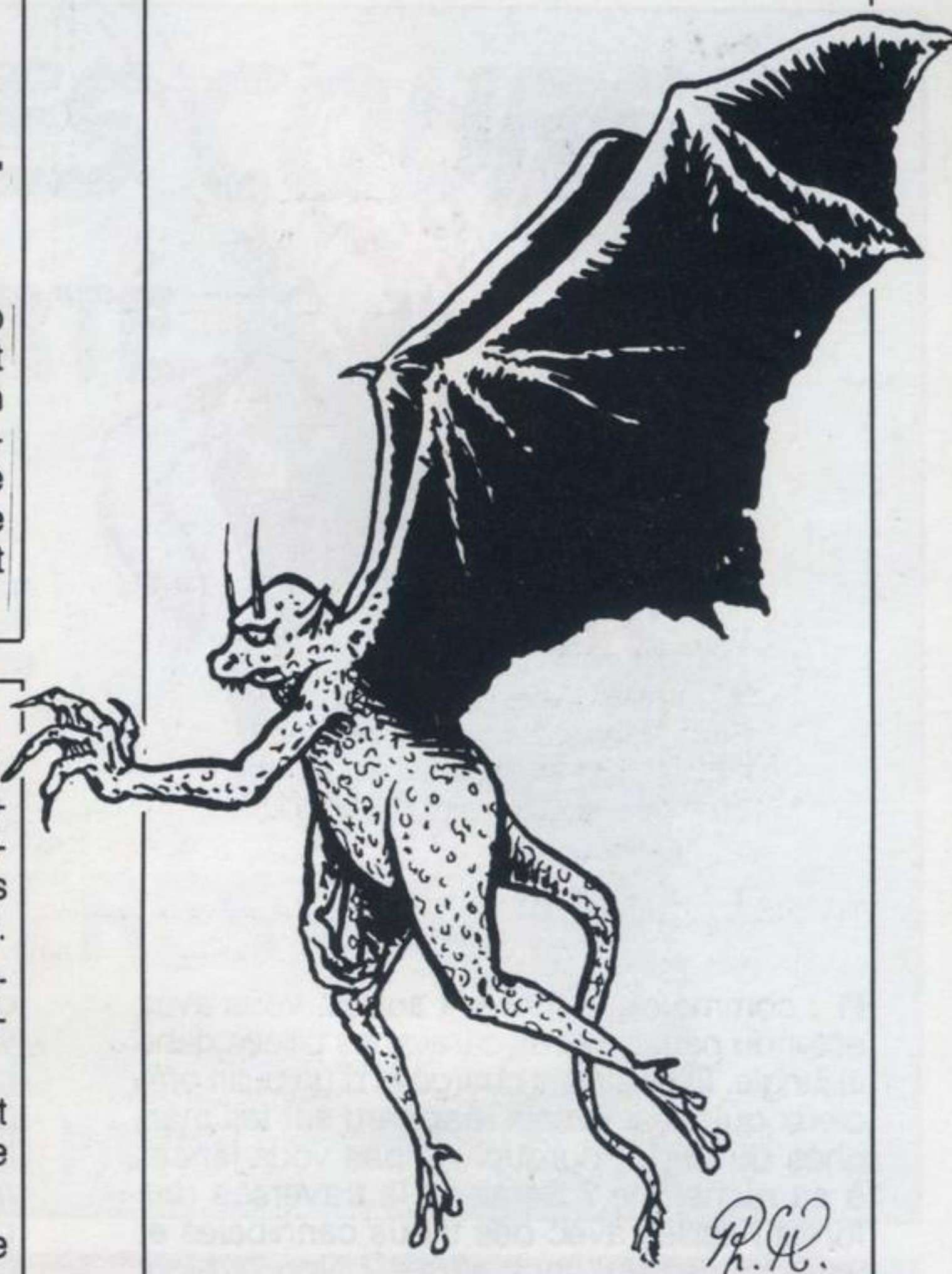
MINITEL

36 14 HEXALOR est le code d'accès actuel du serveur AKELA dont nous parlions dans notre dernier numéro. Forums dynamiques, contacts directs avec de nombreux zines, le Cercle de Stratégie, Dragon Radieux, Ludo-délire, Belphegor Association, infos, articles bien documentés, bref tout un programme particulièrement alléchant. Abonnement pour le prix modique de 100 F vous permettant de bénéficier d'un "crédit" de temps de connexion plus que convenable. Infos auprès d'Olivier Montbazet, 3, cours Marigny, 94300 VINCENNES.

36 15 IMPREU "le serveur où tout peut vous arriver" existe depuis quelques temps déjà et semble maintenant bien rodé. Divers services vous sont proposés, allant de la Messagerie aux petites annonces en passant par un service d'aide aux joueurs.

36 15 ICOR *CJR est l'un des plus anciens en 36 15 et possède donc des pages infos bien remplies et bien documentées. Il souffre par contre de l'absence de Messagerie et de forums "en direct". Ce problème devrait être réglé dans les mois à venir d'après ses animateurs.

36 15 MIRTHA possède le privilège d'être le petit dernier. Nous avons reçu son faire-part de naissance au moment du bouclage et ne pouvons donc guère vous en dire plus.



INFOS DIVERSES



DE NOUVEAUX POINTS DE VENTE POUR LE D.R.

Nous signalons à nos lecteurs que Dragon Radieux est maintenant disponible dans de nouveaux magasins spécialisés :

Dans le midi et en Corse, aux FOUS DU ROI, 47 Boulevard Carnot, à CANNES (tél. 93 38 91 47)

au POINT DE RENCONTRE, 3 Boulevard Giraud à BASTIA (tél. 95 31 23 10) à TILT, 7 rue JB Perdrault à BEZIERS (tél. 67 49 02 35).

En région parisienne, à la librairie LE CAMPUS, 39 bis rue Anatole France, AULNAY S/BOIS (48 79 12 21), à L'AUTRE DIMENSION, 27 rue de Brunoy, QUINCY-SENART (tél. 69 00 88 48).

Dans l'Est, à MACH 3, Rue Thiers, SAINT DIE (Vosges).

Dans le Sud-Ouest, au KORRIGAN, 11 rue Marie Lafon, MONTAUBAN (tél. 63 20 25 77).

Dans le Centre, à EUREKA GAMES, Galerie d'Arc, à ORLEANS au BILBOQUET, 17 bis rue Renaise, LAVAL (tél. 43 53 06 01)...

Et dans de nombreux autres points de vente, nous en reparlerons...

SEMAINES DE L'HEXAGONE 88

Les Séjours ludiques d'été des Semaines de l'Hexagone sont reconduits pour la quatrième année de suite, et ce pendant deux mois, à Rennes en Bretagne et à Morestel en Isère. Nous avons publié un dossier complet sur les "Semaines" dans notre numéro 14, avec programme complet et fiches d'inscription. Comme il y a toujours des retardataires ou des joueurs distraits qui prennent le train en marche, rappelons brièvement les données les plus importantes.

Le séjour de Rennes commence le 2 juillet et se termine le 30. Il est scindé en deux périodes de quinze jours (du 2 au 16 et du 16 au 30). C'est de façon traditionnelle un séjour à dominante wargame, avec cependant une forte ouverture sur le jeu de rôle.

Le séjour de Morestel commence le 30 juillet et se termine le 27 Aout. Il est également scindé en deux périodes de quinze jours (du 30 au 13 et du 13 au 27). Dominante Jeu de rôle, n'excluant nullement les wargames. De nombreuses animations sont prévues pendant les deux mois : escrime, fabrication de costumes, GN divers, Killers...

Tarif d'inscription : sous tente, la journée 140 FF, le séjour de deux semaines 1800 FF. En dortoir, la journée 160 FF, le séjour de deux semaines 2100 FF. Les fiches d'inscription sont à adresser à "Semaines de l'Hexagone - C/o Dragon Radieux - Le Charbinat - 38510 MORESTEL" pour le mois d'Aout ou à "Semaines de l'Hexagone - 37 route nationale - 55200 LEROUVILLE" pour le mois de Juillet, accompagnées d'un chèque de 300 FF d'arrhes.

PETITES ANNONCES

Nous rappelons à nos lecteurs une information qui est restée relativement confidentielle faute de place jusqu'à présent, à savoir la possibilité d'insérer gratuitement leurs petites annonces dans les colonnes de la revue. Sachez cependant que celles-ci ne devront pas dépasser 150 signes de longueur et que nous refuserons les textes proposant des photocopies de règles ou de modules ainsi que des copies de programmes informatiques. Afin d'éviter toute erreur de saisie, rédigez votre texte en caractères majuscules, sur papier libre.

**AUTEURS/JOUEURS
3616 J +**



LES MODULES TSR™ POUR AD&D®

3^e PARTIE

I1 : comme de nombreux autres, vous avez entendu parler de ces caravanes pillées dans la jungle. Elles étaient chargées d'un butin précieux qui n'est jamais réapparu sur les marchés du Sud. Pourquoi ne pas vous lancer à sa recherche ? Serait-ce la traversée des forêts hostiles avec des tribus cannibales et leurs fauves qui vous effraie ? Non ?! Alors peut-être est-ce le récit des rares survivants délirant dans leur fièvre et parlant de créatures inhumaines et monstrueuses. Toujours est-il que c'est en chemin que vous entendrez parler pour la première fois d'une mystérieuse citée (d'or ? Un peu facile) en ruine. Le maître de jeu devra s'arranger pour que les différents camps en présence soient liés de façon logique afin de permettre la possibilité d'un jeu diplomatique.

I2 : voilà un scénario pour ceux qui veulent du sang... et ça risque d'être celui de vos joueurs. Je conseille fortement de monter un peu leur niveau pour éviter un massacre. En effet, ils seront appelés à aller voir pourquoi le sud ne donne plus de nouvelles, pourquoi les routes marchandes sont coupées et pourquoi les patrouilles ne sont jamais revenues. Le scénario est bien conçu, cohérent, mais difficile. Les joueurs doivent monter une attaque sur un terrain peu favorable. Aussi je vous conseille de leur donner plus de renseignements au début : il est logique d'estimer que le comte d'Eor, qui les envoie, s'est renseigné de son côté. Ensuite, prévoyez un lieu proche de la zone à investir, où les joueurs pourront se reposer, se cacher, observer avant l'attaque. Avec cela, bonne chance !

I3 : premier d'une trilogie se déroulant dans le désert de la désolation, celui-ci conduit les joueurs à explorer une tombe. Il est bien conçu et contient quelques idées intéressantes. Cependant, je lui ferai deux reproches : les joueurs sont envoyés dans le désert sous la menace d'exécution, or il y a peu de chan-

ces que les représailles puissent être effectives s'ils refusent. De plus, si la tombe recèle des pièges subtils, une détection réussie les découvrira tous... A vous de remédier à ces détails, car, comme pour la plupart des scénarios de la série I, il serait dommage de ne pas jouer celui-ci.

I4 : il fait suite au I 3, et se situe toujours en milieu désertique ; dans la situation qui est probablement la vôtre, la vue d'une oasis paraît providentielle, mais en vous approchant, les nomades du désert vous feront peut-être changer d'avis. C'est en plein complot entre plusieurs factions que se déroule l'histoire. Il vous faudra prendre partie. Cette décision va vous amener à la recherche de vieilles légendes, de souterrains et de temples anciens. Vous voilà presque en Indiana Jones.

I6 et I10, "Ravenloft" et "the house on gryphon hill" : je serais tenté de dire que ce sont les meilleurs de la série, mais pas de parti pris ! Tout y est, et surtout l'ambiance chère aux amateurs de film d'horreur. Nuit d'orage, éclairs et pluie battante, jeune fille en détresse, portes grinçantes et orgues d'église dans un château fantastique... Les joueurs vont vivre un véritable cauchemar si le maître de jeu fait preuve d'une bonne dose de savoir-faire !

I7 : à la recherche d'une racine nécessaire à la confection d'une potion, les joueurs devront s'enfoncer dans un marais, en direction d'un château d'où n'émerge plus qu'une colonne de lumière verte... Le thème est classique mais bien traité, le tout est logique. Ce scénario ne devrait pas poser de problème si les joueurs font preuve de prudence.

I9 : l'histoire se déroule pour la majeure partie dans la ville de Khaibar. Les aventures urbaines étant rares, il faut en profiter. Comme les autres modules de la série "I", l'histoire est logique, bien conçue, et offre aux voleurs

l'occasion de montrer leurs talents. Le thème est une quête typique : pour vaincre une maladie, il faut retrouver la coupe et le talisman d'Al akbar. Ce nom de relique évoque peut-être quelque chose pour les lecteurs assidus du DMG. Ils devront être de moralité bonne et un paladin peut être une garantie nécessaire si le maître de jeu veut voir ces objets ramenés à bon port...

I11 : ce module est pour le moins original, mais il risque de déplaire aux inconditionnels du médiéval-fantastique, car il met les joueurs aux prises avec une race extra-terrestre. La première partie offre exploration, diplomatie et combat en bonnes proportions, avec en prime un côté commercial, souvent oublié. Il sera difficile aux joueurs d'oublier le monde actuel pour s'incarner en guerrier face à une technologie moderne, mais c'est là un challenge qui peut réussir ! Avis aux amateurs, et méfiez-vous, les apparences sont quelquefois trompeuses.

I12 : ce scénario contient tout ce qu'un joueur peut chercher, enquête, combat, vol etc. L'ensemble, bien conçu, est présenté en deux livrets, un de plans, un descriptif. Dans un premier temps, les joueurs doivent chercher la cause du retour de l'esclavage à Nimbortan, alors qu'il était aboli depuis longtemps. Les personnes influentes possédant des esclaves ne voient pas d'un bon œil la perte de ces serviteurs dociles... si dociles, heureux de leur condition semble-t-il ! Etrange non ? C'est le point de départ de nombreuses heures de jeu qui vous feront rencontrer The One, mais lui-même ne serait-il qu'une marionnette ?

Erratum : le module T1 dont nous avons parlé dans le DR15 est intitulé "le village d'Omlet" et est de niveau 1 à 3.

Jean-Paul Tafani

CODE	TITRE	REGLE	LANGUE	NIVEAU INDIQUE	NIVEAU CONSEILLE	THEME	ORIGINALITE	COTE DE CŒUR
I2	Tomb of the lizard king	avancée	anglais	5-7	7-8	chercher et détruire	moyenne	+++
I3	Pharaoh	avancée	anglais	5-7	5-6	chercher et détruire	bonne	+++
I6	Ravenloft	avancée	anglais	5-7	7-8	chercher et détruire	très bonne	++++
I7	Baltron's beacon	avancée	anglais	4-8	6-7	quête	bonne	+++
I9	Day of Al'Akbar	avancée	anglais	8-10	8-9	quête	bonne	+++
I10	Ravenloft II	avancée	anglais	8-10	8-9	enquête	très bonne	++++
I11	Needle	avancée	anglais	8-10	8-9	exploration	bonne	+++
I12	Egg of the Phoenix	avancée	anglais	5-9	7-8	enquête campagne	très bonne	++++
I1	Dwellers of the forbidden city			4-7	5-7	recherche et diplomatie	moyenne	++
I4	Oasis of the wight palm			6-8	7-8	diplomatie	bonne	+++

...ET DELIVRE NOUS DES COURSES

POUR PLANER EN TOUTE LIBERTÉ

L'OEUF CUBE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

ET TOUJOURS...

VOS 2 LIEUX DE PLAISIR PRÉFÉRÉS

24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS
15, RUE G. DE LA BROUSSE, 75005 PARIS



NOUVEAUTES EN FRANÇAIS

MANUEL DES MONSTRES I	145 F	FOLIES VIENNOISES (Maléfice)	59 F
LES ANNÉES FOLLES	205 F	LE CHAROIGNARD (Table Ronde)	59 F
EMPIRE ET DYNASTIES	215 F	TANK LEADER	235 F
TRAUMA	149 F	LA HORDE SAUVAGE (warh.)	109 F
L'ARC ET LA GRIFFE	160 F	ANIMONDE RPG	148 F
GUET-APENS	225 F	DUNGEON QUEST (Board Game)	170 F
LES BLEUS DU SECTEUR M.I.T. (Paranoïa)	69 F	FURRY OF DRACULA (Board Game)	170 F

EDITIONS DRAGON RADIEUX

NOUVEAUTES AUTOMNE 88

• ROYAUME DES DRAGONS

JEU D'INITIATION AU JEU DE ROLE
POUR LES 8/88 ANS

• LA SAGA D'ELLESIEL

MODULE MULTI-JEUX DANS LE MONDE DE TREGOR

• ANASHIVA REAHNA N° 1

PREMIER SUPPLEMENT POUR LE JEU EMPIRES & DYNASTIES

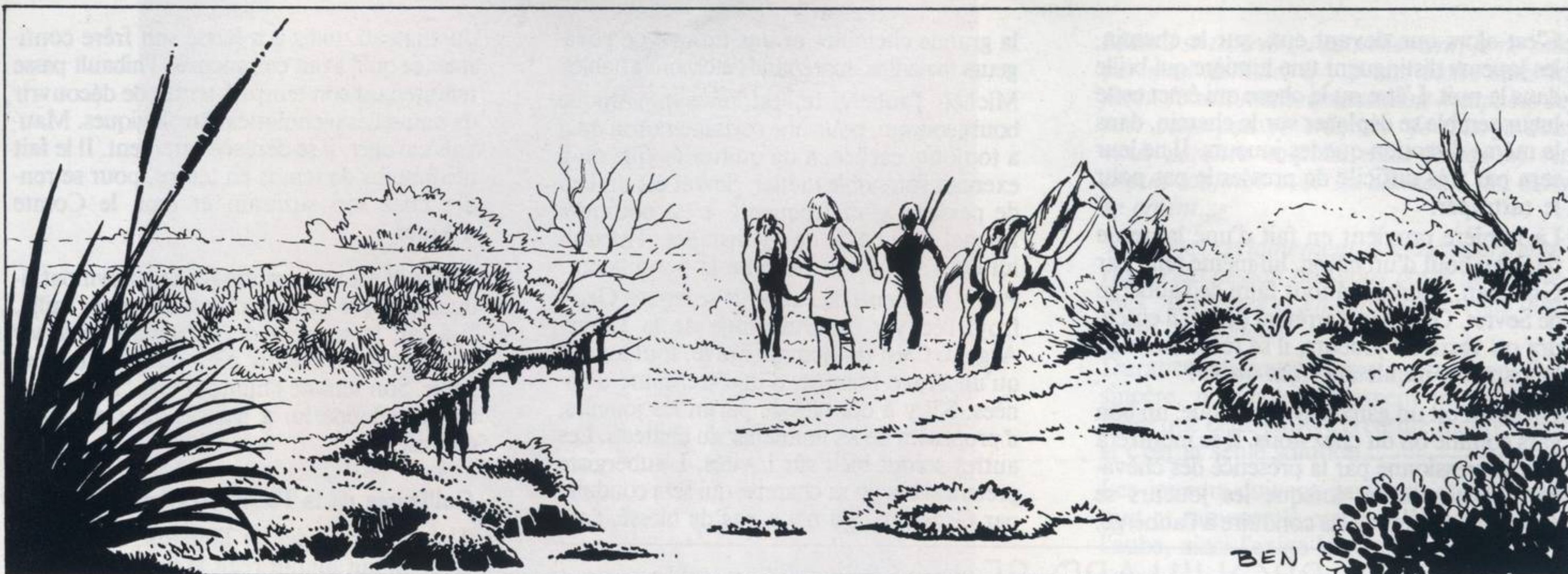
• CHRONIQUES DE TREGOR 1

REVUE DE LA GUILDE DES AVENTURIERS EN TREGOR

DRAGON RADIEUX ? UN RENDEZ-VOUS PERMANENT AVEC L'AVENTURE
SOUS SES FORMES LES PLUS ORIGINALES !







LES CHASSEURS DE LA FORET D'ARPES

SCENARIO
POUR LEGENDES
DE LA
TABLE RONDE

FREDERIC MENAGE

Avertissement : ce scénario, comme vous pourrez le constater, se "croise" avec "la flèche de mithril", pages suivantes. Il est nécessaire de les lire tous deux... même pour n'en faire jouer qu'un seul.

Ce scénario est destiné à une équipe de 5 ou 6 joueurs comportant au moins deux chevaliers possédant la compétence chasse.

"Alors que, jour après jour, les vaillants chevaliers de notre roi Arthur repoussent les limites du monde connu et répandent le divin message des évangiles dans les pays les plus lointains, il existe encore, au sein même du royaume, des lieux étranges et mystérieux, des lieux que la main de notre Seigneur n'a fait qu'effleurer, des lieux sans âge où les légendes des temps anciens refont surface, des lieux où l'homme a la désagréable impression de n'être qu'un hôte, tout juste toléré par les créatures maléfiques et féériques qui les habitent depuis l'aube des temps. La forêt d'Arpes est de ceux-ci..."

J'étais à l'époque confesseur du Baron Thibault de la Pierre-Argent, un homme sage et honnête dont la foi avait cependant besoin de mon soutien actif.

Thibault était astrologue, tout comme son père à qui le Comte d'Arpes avait fait don du Castel de la Pierre-Argent (qui ne portait pas encore ce nom à l'époque) et du fief l'accompagnant, en remerciement de services rendus. Le domaine tient son nom actuel d'une étonnante pierre brillante qui tomba du ciel dans la cour du château, du temps du père Thibault. Aujourd'hui, la pierre doit toujours se trouver dans la dernière salle du donjon, où Thibault effectuait ses expériences avant de disparaître dans la forêt d'Arpes.

Je n'ai pas l'intention de relater cet événement ici, car il n'y a malheureusement pas grand-chose à en dire, le mystère reste complet...

Les faits que je vais vous narrer à présent sont survenus à peu près un an avant la disparition de Thibault.

Et mon cœur me dit qu'ils y sont plus ou moins liés..."

Le texte que vous venez de lire est extrait des mémoires de frère Etienne d'Ertreville. Nous ne savons pas grand-chose à son sujet car on ne trouve aucune trace de lui dans l'histoire, et, malheureusement, nous ne possédons que quelques fragments de ses mémoires. Nous allons tenter de reconstituer ici l'étrange histoire que frère Etienne relate dans le plus gros de ces fragments : l'aventure des chasseurs de la forêt d'Arpes...

Avant d'entrer dans le vif du sujet, tentons de planter le décor. Pour ce faire, nous allons encore faire appel à frère Etienne.

"Le voyageur qui, venant du sud, se dirige vers la ville d'Arpes, doit traverser les terres du baron de la Pierre-Argent. Il pourra tout d'abord observer, à l'ouest de la grand-route, les bois de Vimes, ainsi qu'un chemin sinueux et caillouteux qui traverse les bois et permet d'accéder au petit village de Vimes. La coutume locale veut en effet que les villes ou les villages calquent leur nom sur les forêts environnantes ; c'est, entre autres, le cas pour Vimes et Arpes.

A l'est de la route s'étendent à perte de vue les marais aux fées, sillonnés par une multitude de chemins qui ne mènent nulle part. D'ailleurs, lorsque parfois le brouillard se lève, il arrive que les voyageurs quittent la route sans s'en apercevoir et s'égarent dans les marais...

Avant de s'enfoncer dans la forêt d'Arpes, la route traverse le petit village de Sevret, non loin duquel se trouve le castel de la Pierre-Argent. La traversée de la forêt a toujours été une épreuve pour moi, cet endroit est vieux comme le monde et donne une impression bizarre. Elle est entièrement dépourvue d'animaux dans sa partie inférieure, à l'exception de quelques oiseaux et d'une bande de loups particulièrement agressifs. C'est toujours un grand soulagement lorsqu'au sortir de la forêt la ville d'Arpes s'offre à mon regard..."

Vous n'aurez aucun mal, à l'aide de la carte, à repérer les différents lieux cités par frère Etienne. Venons-en maintenant à notre aventure...

Tout a commencé le jour où, par une belle après-midi de printemps, les joueurs se sont perdus dans les marais. Ils se rendaient à Arpes (à vous de déterminer pourquoi. A ce sujet, vous êtes libre de situer Arpes et sa région n'importe où dans le royaume de Bretagne, de toute façon c'est un lieu totalement imaginaire, alors...). Ils se rendaient à Arpes, disais-je, et comptaient passer la nuit à l'auberge de Sevret. Mais malheureusement, au milieu de l'après-midi, un épais brouillard s'est levé et les joueurs se sont vite égarés dans les marais. Nous sommes maintenant à la tombée de la nuit ; le brouillard s'est dissipé et le ciel, dégagé, laisse la Lune et les étoiles éclairer l'étroit et humide sentier sur lequel les joueurs progressent lentement. Ils essaient sans grand succès de retourner sur la grand-route, car ils savent que Sevret ne doit plus être très loin, et que, de toute façon, il est dangereux de camper, la nuit, au milieu d'un marécage... D'autant plus qu'il leur a bien semblé, au cours de l'après-midi, entendre à plusieurs reprises des hurlements de loups...

C'est alors que devant eux, sur le chemin, les joueurs distinguent une lumière qui brille dans la nuit. L'être ou la chose qui émet cette lueur semble se déplacer sur le chemin, dans la même direction que les joueurs. Il ne leur sera pas très difficile de presser le pas pour le rattraper.

La lumière provient en fait d'une lanterne fixée au bout d'un bâton, lui-même tenu par Grosjean, l'homme à tout faire de l'auberge de Sevet. Grosjean s'arrêtera dès qu'il entendra ou verra les joueurs, il se retournera en lançant un inquiétant *"qui va là ?"*

Grosjean est un garçon sympathique, un bon gars comme on dit chez nous. Il se montrera très impressionné par la présence des chevaliers et proposera, lorsque les joueurs se seront expliqués, de les conduire à l'auberge.

UN EPAIS BROUILLARD SE LEVA ET LES PERSONNAGES SE PERDIRENT DANS LE MARAIS.

Pour sa part, il était parti tôt le matin pour aller pêcher, mais il rentre bredouille : lui aussi s'est fait surprendre par le brouillard, mais, dans sa grande sagesse, il a préféré ne pas bouger pour éviter de se perdre. C'est une personne assez sagace, à sa manière.

Les joueurs et Grosjean se dirigent donc vers l'auberge. Si on l'interroge au sujet du marais, Grosjean répondra quelque chose du genre : *"De toute façon, le marais aux fées, il est point dangereux, c'est point comme la forêt..."*

Si les joueurs demandent pourquoi, il leur dira :

"Vaut mieux pas parler de ces choses-là la nuit."

Si les joueurs insistent, Grosjean, voyant qu'il a capté son public, commencera à raconter tout ce qu'il sait de la forêt d'Arpes. Naturellement, tout ceci sera de la pure invention, mais que ne ferait-on pas pour captiver son auditoire. En tout cas, cinq minutes plus tard, le groupe sera attaqué par une bande de loups (1d8 plus le nombre de joueurs, prenez leurs caractéristiques dans le livret de règles), une partie des loups s'attaquera plus particulièrement aux chevaux. Grosjean ne prendra pas de risques inconsidérés, il préférera laisser faire les puissants chevaliers.

Si les joueurs étaient en train d'écouter les bavardages de Grosjean, ils auront de fortes chances d'être surpris (jet de sens à -6 ajusté de la marge de réussite ou d'échec du jet de surprendre des loups).

Après le combat, il ne restera plus aux joueurs qu'à gagner l'auberge rapidement afin de panser leurs blessures...

Habituellement, il n'y a pas de loup dans les marais, mais ce petit groupe s'est, tout comme les joueurs, égaré dans le brouillard qui recouvrait également la forêt, son lieu de vie habituel. Ces loups ont peur parce qu'ils sont perdus, c'est pourquoi ils attaquent. Un joueur pourra s'en rendre compte en réussissant un jet de connaissance des animaux.

Bref passage à l'auberge

Sevet est, comme il a été dit plus haut, un petit village situé sur les terres du Baron de la Pierre-Argent. Il ne s'y passe jamais rien et sa seule particularité est de se trouver non loin de la très mystérieuse forêt d'Arpes...

L'auberge est un lieu assez agréable, construite en pierre solide, et couverte d'un épais toit de chaume. Un bon feu orne l'âtre de

la grande cheminée et une dizaine de voyageurs (baladins, marchands etc) sont attablés. Michel, l'aubergiste, est un sympathique bourgeois qui, pour une certaine raison qu'il a toujours cachée, a dû quitter la ville où il exerçait son noble métier. Sevet est un lieu de passage assez fréquenté, c'est pourquoi Michel a eu envie de s'y installer. Thibault lui en a volontiers accordé la permission.

Parmi les clients de l'auberge se trouve Geoffroy, l'écuyer de Guillaume de la Pierre-Argent. C'est un homme brave, tout autant qu'un brave homme, d'une trentaine d'années. S'il y a des blessés parmi les joueurs, il proposera de les emmener au château. Les autres seront bien sûr invités. L'aubergiste prêterait si besoin sa charette qui sera conduite par Grosjean. S'il n'y a pas de blessé, l'auberge sera pleine et Geoffroy proposera aux joueurs l'hospitalité du Baron.

L'aubergiste est prêt à donner tous les renseignements possibles au sujet du Baron et de sa famille (voir plus loin). En ce qui concerne la forêt, il peut rapporter les nombreuses rumeurs qui circulent dans le village. Laissez libre cours à votre imagination. Il serait bon cependant que parmi toutes ces rumeurs figure quelque allusion à certaine "grotte du diable", située on ne sait où dans la forêt, de nombreuses personnes ayant, paraît-il, disparu dans ladite grotte. S'il est interrogé, Geoffroy dira que la forêt d'Arpes est effectivement un lieu étrange et que seuls les loups et les oiseaux la peuplent.

La prochaine étape pour les joueurs est donc le Château de la Pierre-Argent (une demi-heure de trajet en charette).

Le château de la Pierre-Argent

Ce château, situé sur une petite colline, n'est pas d'une extrême richesse mais il reste acceptable pour un Baron. Il est construit en pierre avec douve, pont-levis, donjon et tout et tout...

On y trouve même une petite chapelle. Le dernier étage du donjon est le domaine réservé de Thibault, c'est son laboratoire-observatoire. Notons au passage que la fameuse "pierre-argent", une météorite grosse comme un poing de bébé, se trouve effectivement dans ce laboratoire (bien cachée rassurez-vous !). Les blessés et les nobles seront logés au premier étage (il y en a deux en tout), les autres joueurs devront se contenter d'un bâtiment annexe. Au rez-de-chaussée se situe la grande salle commune où l'on prend les repas et où l'on reçoit les visiteurs.

Quelques mots à présent sur les principaux habitants de ce château :

Thibault, Baron de la Pierre-Argent

C'est, en théorie, le maître des lieux. Fils aîné de Jacques de la Pierre-Argent, il exerce la même profession que son père : l'astrologie. Il a étudié pendant très longtemps, puis est parti vadrouiller quelques temps avec une poignée de joyeux compères du genre de ceux qu'il reçoit ce soir. A la mort de son père, Thibault a confié à son frère Guillaume le soin de s'occuper du domaine et celui-ci a accepté avec joie. Les deux frères se sont toujours très bien entendus.

Quand Thibault est revenu, à l'âge de 53 ans (il en a à présent 57), il a repris possession

du château, mais il a laissé son frère continuer ce qu'il avait commencé. Thibault passe maintenant son temps à tenter de découvrir de nouvelles techniques astrologiques. Mauvais cavalier, il se déplace rarement. Il le fait néanmoins de temps en temps, pour se rendre chez son suzerain et ami, le Comte d'Arpes.

Thibault est un personnage assez sympathique, quoique complexé par sa petite taille. Il a fait le serment de ne jamais se servir d'une arme, d'ailleurs il en serait bien incapable. Son sens de l'humour très "British" et très développé lui a parfois valu quelques ennuis.

Guillaume de la Pierre-Argent :

C'est le frère cadet de Thibault, il a 42 ans. C'est en fait lui qui régit le domaine, il s'en tire d'ailleurs à merveille. L'amitié qui le lie à son frère est profonde et durable.

Guillaume est veuf, sa ravissante femme est morte en mettant au monde son unique fils, Loïc. Tout à fait l'opposé de son frère, Guillaume a choisi de devenir chevalier. Il héritera du fief à la mort de Thibault car celui-ci n'a pas de descendance.

Loïc de la Pierre-Argent :

Fils unique de Guillaume, il a choisi, tout comme son père, de devenir chevalier. Adoubé voici un an par le Comte d'Arpes, Loïc est entré au service de son suzerain. Il réside à Arpes et y restera jusqu'au moment où il pourra prendre possession de son fief. Loïc est le fiancé attitré d'Isabelle d'Arpes, l'unique fille du Comte Henri. Leur mariage ne saurait tarder. Guillaume et Thibault trouvent pourtant que ce mariage est long à venir, nous apprendrons pourquoi tout à l'heure...

Nathaniel :

C'est le médecin du château. Il fut jadis l'un des compagnons d'aventure de Thibault. Une grande complicité lie les deux hommes.

et bien sûr... **Frère Etienne.**

Nathaniel soignera les éventuels blessés et ceux-ci pourront rester au château jusqu'à leur rétablissement.

Je compte sur vous pour rendre le séjour au château des plus agréables. Après tout, Guillaume, Thibault, Nathaniel et frère Etienne ne sont pas de mauvais hôtes, ils seront même enchantés d'avoir des visiteurs car ceux-ci se font de plus en plus rares.

Un matin, une fois que tous les joueurs sont guéris, Thibault les réunit, il a quelque chose à leur demander...

"Mes amis, je vous serais très reconnaissant de bien vouloir me rendre un petit service. Voici de quoi il s'agit : j'entretiens depuis quelques temps une correspondance active avec un ermite qui vit dans la forêt. Vous vous doutez, je pense, que les astrologues connaissent et pratiquent quelque peu la magie... Eh bien figurez-vous que j'ai besoin pour l'exercice de ma profession d'une matière extrêmement précieuse : de l'eau bénite provenant de Jérusalem, dans notre jargon nous nommons cela une composante. Je n'en ai plus depuis quelques temps et elle me fait cruellement défaut. Or, il se trouve que l'ermite dont je vous parle est en possession d'un tonnelet du précieux liquide. Je serais bien allé le chercher moi-même mais, voyez-vous, il tient à ce que le moins de monde possible sache où il habite. Je lui ai donc promis de ne jamais chercher à savoir, c'est pourquoi je ne peux pas m'y rendre. Je vous serais extrêmement reconnaissant de le faire à ma place. Merci d'avance."



Il est probable que les joueurs vont tout d'abord chercher à en savoir un peu plus. Les renseignements suivants ne leur seront communiqués que s'ils posent les questions adéquates.

- La forêt est effectivement un endroit mystérieux, il n'y vit aucun animal à part des oiseaux et quelques loups. Il ne sait pas pourquoi. Il n'y a rien de bien dangereux dans cette forêt à sa connaissance. Pour chasser, Guillaume doit aller jusqu'aux bois de Vimes.

- Thibault correspond avec l'ermite de la forêt depuis un an environ. Ils communiquent par corbeau interposé en utilisant le sort *parler aux animaux*, le corbeau en question appartient à l'ermite.

- C'est l'ermite qui lui a demandé de faire appel à des personnes de confiance et de passage. D'ailleurs, Thibault demandera aux joueurs, s'ils acceptent de partir, de jurer de ne jamais révéler à personne l'endroit où habite l'ermite.

Thibault est prêt à récompenser les joueurs s'ils le demandent, mais il n'y aura rien d'extraordinaire.

Le corbeau conduira les joueurs jusqu'à la demeure de l'ermite. Le temps d'aller annoncer la venue des joueurs et de revenir, il ne sera prêt qu'en fin d'après-midi. La forêt est trop touffue pour que les joueurs puissent emmener leurs chevaux. Le voyage s'effectuera sans encombre mais il vous faudra rendre la forêt la plus lugubre possible (silences inquiétants, bruits étranges, branches qui tombent etc)...

Le corbeau suivra maintes voies détournées afin que les joueurs aient du mal à s'orienter. Ils arriveront à la tombée de la nuit dans une clairière ornée d'une charmante petite cabane de bois entourée d'un modeste jardin. Un vieil homme sortira de la cabane et

les accueillera chaleureusement. Il correspond tout à fait à l'image classique de l'ermite forestier. Il a les cheveux blancs comme neige, une assez longue barbe, il n'est vêtu que de peaux de bêtes (de loups en l'occurrence, faute de mieux !) et son regard respire le bonheur. Il dira s'appeler Bérald et leur proposera de pénétrer dans son humble demeure. Humble est le mot juste : une table, un tabouret, une pailleasse, voilà tout son mobilier. Le saint homme ira jusqu'à leur proposer les maigres fruits qui lui servent de repas. Puis lorsque les joueurs évoqueront la raison de leur venue, il leur répondra...
"Je sais ce qui vous amène ici. Thibault m'a prévenu. J'avoue que je ne sais par quoi commencer, ce que j'ai à vous demander est si... révoltant."

Mais ma décision est prise, j'ai maintes fois pesé le pour et le contre, et mon choix est fait. Puisse Dieu m'avoir inspiré et faire que je ne me sois pas trompé."

Voilà. Vous avez dû le remarquer, il n'y a quasiment pas d'animaux dans cette forêt. C'est le résultat d'une antique malédiction. Je ne sais pas qui l'a prononcée, mais ce fut là un acte de grande cruauté. Il y a quelques années, à la suite d'un rêve dont j'eus la faiblesse de croire qu'il me fut envoyé par notre Seigneur, j'ai entrepris l'un des rares voyages de mon existence ; je me suis rendu au monastère d'Arpes. Là, j'ai découvert un vieux parchemin qui traite de la nature de ce genre de malédiction et de la manière de les lever. Je sais donc comment il faut faire pour repeupler cette forêt, mais malheureusement cela m'est impossible. Car pour repeupler la forêt avec un type donné d'animaux, il faut utiliser le cœur d'un animal de CE type, capturé dans CETTE forêt. Mais comme cette dernière est justement dépourvue de ce type d'animaux, c'est comme un serpent qui se mordrait la queue...

Mais il se trouve qu'actuellement, je ne sais par quel miracle, il y a une biche dans la forêt. Je suis malheureusement incapable de tuer cette pauvre créature. Je sais, je dois vous paraître stupide, mais lorsqu'on vit depuis toujours avec les animaux, des liens se créent...

Vous êtes certainement des chasseurs émérites, cela ne doit pas vous poser de problèmes. Aidez-moi et en échange je vous donnerai ce tonnelet."

Durant ce discours, l'ermite a vraiment l'air sincère, il semble réellement mortifié par l'idée que cette pauvre créature meure, mais si c'est la seule solution...

Les joueurs doivent partir en chasse cette nuit et ramener le cœur de la biche avant l'aube, ainsi l'exige le parchemin...

Vous avez certainement noté l'emploi des verbes *"avoir l'air"* et *"sembler"*. Vous avez raison, il y a quelque chose de louche là-dessous mais... patience.

Une dernière précision : Bérald est atteint d'un strabisme divergent très prononcé, en d'autres termes il louche...

La chasse

Cet épisode risque, malheureusement pour les joueurs, d'être de courte durée. La chasse se déroulera en pleine nuit, mais le ciel est dégagé et la lune répand une faible lueur. Pour simuler la chasse, vous pourrez utiliser les trois aspects de la compétence :

Chasser (0) : utiliser la marge de réussite et la charte angoumoise pour avoir une idée du train où vont les choses.

Pister (-3)

Interpréter les traces (-6).

De toute façon, les chasseurs ne pourront localiser la biche avant la première demi-heure. Or, au bout d'une demi-heure justement, les joueurs auront l'impression d'être sans cesse épiés et surveillés. Avant qu'ils n'aient le temps de réagir, faites leur lancer un jet de sens, ceux qui le réussiront entendront une petite voix nasillarde murmurer : *"Ils sont ridicules..."*. Lancez alors quelques dés derrière le paravent (il ne faut jamais négliger l'impact psychologique de ce genre de choses) et annoncez à vos joueurs qu'ils perdent tous connaissance. En fait, ils viennent d'être victimes du sort "endormir"...

Tenez, puisque maintenant vos joueurs sont dans les bras de Morphée, nous allons pouvoir discuter entre nous. Il est grand temps que je vous fasse quelques confidences...

Confidences et révélations diverses...

Le Comte d'Arpes avait autrefois un conseiller nommé Basile, un sorcier de seconde zone bien trop couard pour se risquer à conjurer des démons ; il préférait utiliser une magie plus "saine" qu'il détournait à des fins peu recommandables. Le Comte utilisait Basile pour toutes sortes d'affaires plus ou moins honnêtes qu'il avait à mener. A mesure qu'Isabelle, la fille du Comte, commençait à devenir femme, le dit Basile avait de plus en plus tendance à loucher sur son agréable silhouette. Or, à peu près deux ans avant le début du scénario, Isabelle l'humilia publiquement en le traitant de "vieillard sénile". Il avait dû loucher d'un peu trop près ce jour-là. Basile prit la chose très mal et s'enfuit du

**SCENARIO
TABLE RONDE**

château, non sans s'être emparé au préalable d'une partie du trésor, et entre autres d'un cornet acoustique magique qui permettait de comprendre toutes les langues. Basile se réfugia dans la forêt, où il lia rapidement amitié avec les loups et les goblins...

En effet, une tribu de goblins a élu domicile dans la forêt d'Arpes. C'est pour cela qu'il n'y a plus d'animaux : ils ont rapidement fui cette calamité, exception faite des loups auxquels les goblins n'ont pas osé s'attaquer et des oiseaux qui sont hors de leur portée. Récemment, Basile les a initiés à la magie en leur apprenant le sort "endormir". Vous comprenez maintenant ce qui vient d'arriver aux joueurs... Inutile de lancer le dé lorsque les goblins utilisent ce sortilège, vous pouvez considérer qu'ils sont suffisamment nombreux pour qu'à chaque fois l'un d'entre eux au moins réussisse. Mais revenons à Basile...

Il y a dans la forêt d'Arpes une étrange caverne, que certains nomment "grotte du diable". Sachez qu'au fond de cette grotte se trouve une porte qui communique avec un autre univers... Lequel ? C'est une bonne question...

Peu de temps après son installation, Basile rencontra devant cet endroit un individu très étrange. Il avait l'air d'un chevalier mais ne parlait pas la langue des Bretons. Basile l'invita par gestes dans sa petite cabane, et, grâce au cornet, apprit que l'individu en question s'appelait Bérard, qu'il venait d'un royaume appelé "Gondor", et qu'il traquait une bête féroce... A mon avis, vous devez maintenant avoir une idée de l'univers qui se trouve de l'autre côté de la porte évoquée précédemment... Il est grand temps pour vous d'interrompre provisoirement la lecture de ce scénario et de vous reporter au solo JRTM intitulé "la flèche de mithril". Vous y apprendrez qui est Bérard (le chevalier, pas le faux ermite).

Basile décida d'aider Bérard. En effet, ce dernier possédait une flèche faite d'un métal très précieux que Basile avait bien l'intention de s'approprier. Ils partirent donc sur les traces de la redoutable créature que chassait Bérard. Et celles-ci les menèrent en plein cœur des marais, près d'un étang. Sous cet étang vit justement une petite communauté de fées commandées par une certaine Eliane. Pour accéder à la demeure des fées, il suffit de s'enfoncer dans l'étang, et, dès que l'eau recouvre votre tête, elle semble disparaître pour laisser place à une petite vallée où se trouve le splendide palais d'Eliane. Bérard et Basile se retrouvèrent donc dans cette vallée. Basile, à peine rassuré, se cacha immédiatement dans les hautes herbes, près d'un puits. Bérard au contraire s'avança vers le palais. Il alla ainsi rejoindre la collection de statues vivantes d'Eliane. En effet, Eliane, grande amatrice d'art, s'amuse de temps en temps à pétrifier ses visiteurs pour en faire des statues plus vraies que nature. Ainsi, Bérard et la créature qu'il pourchassait ornent-ils maintenant les jardins du palais. Avant de repartir, Basile s'introduisit furtivement dans la demeure des fées et y déroba un bien très précieux : un tonnelet d'eau bénite provenant de Jérusalem...

Un plan démoniaque venait de germer dans son esprit : la nuit suivante, il envoya un corbeau de ses amis déposer dans la chambre d'Isabelle d'Arpes une partie de cette eau si précieuse. Il envoya ensuite un message anonyme (lui aussi transporté par le corbeau) aux fées, leur disant qu'Isabelle leur avait dérobé le tonneau. Eliane était dans une colère noire. Ce tonneau lui faisait cruellement défaut. Elle se rendit, déguisée, au château d'Arpes, et put y vérifier qu'effective-

ment Isabelle était bien la voleuse puisqu'une partie de l'eau bénite se trouvait dans ses appartements. Les fées lancèrent alors sur Isabelle la malédiction de la Blanche Biche (voir livret de règles au chapitre "créatures monstrueuses : la Blanche-Biche"). Ainsi, depuis ce temps, tous les soirs, à la tombée de la nuit, Isabelle se transforme en Blanche-Biche, pour ne reprendre forme humaine qu'au lever du soleil. Au château d'Arpes, tout le monde est au courant de cette malédiction, mais personne ne sait qu'Isabelle n'a, en fait, pas dérobé le tonnelet. Tous les matins, sur l'ordre du Comte Henri, l'alchimiste du château lance à la pauvre Isabelle un sort d'oubli afin qu'elle ne se rende pas compte de ce qui lui arrive. Vous comprenez maintenant pourquoi son mariage avec Loïc tarde un peu...

Basile tenait enfin sa vengeance. Mais rapidement il estima que cela ne suffisait pas. Il voulait maintenant la mort de celle qui avait osé l'humilier publiquement. Il est en relation depuis un an avec Thibault de la Pierre-Argent, en se faisant passer pour un ermite (son imagination peu fertile lui a fait choisir le nom de Bérard pour dissimuler sa véritable identité). Il vient de parvenir à ses fins. En effet, Basile ne peut tuer lui-même la Blanche-Biche à cause de la malédiction (voir règles). Il a donc réussi à embobiner Thibault pour lui faire envoyer un groupe d'amis que vous reconnaissez certainement. Ceux-ci sont en train de faire le sale travail de Basile. C'est un très bon acteur, il n'a eu aucun mal à se faire passer à leurs yeux pour un saint homme. Si jamais les joueurs font ce que leur a demandé Basile, ils vont encourir la terrible malédiction que le sort réserve à ceux qui osent lever la main sur une Blanche Biche...

Mais pour le moment les dits joueurs semblent avoir d'autres problèmes...

Les Goblinpiades

Lorsqu'ils se réveillent, les joueurs se retrouvent dans une clairière remplie de goblins. Ils sont ligotés, bâillonnés, leur équipement

SON COMBAT AVEC LE LOUP TERMINE, BRANDAS SORTIT DE LA GROTTE DU DIABLE...

et leurs vêtements sont entassés devant chacun d'entre eux. D'une manière générale, les joueurs n'ont aucun chance de s'échapper car les goblins réagissent à toute action bizarre en endormant tout le monde. Nos braves amis vont devoir jouer le jeu... Il s'agit bien de jeu, car nous assistons actuellement aux toutes premières "Goblinpiades" de l'histoire. Une grande fosse circulaire a été creusée au centre de la clairière, elle servira d'aire de jeu. Je compte sur vous pour entretenir dans cette partie du scénario une ambiance particulièrement délirante, les goblins ont un sens ludique très particulier... Laissez libre cours à votre imagination.

A la fin de chaque jeu, les goblins détruiront plus ou moins de matériel selon que le joueur aura plus ou moins bien réussi l'épreuve, malheureusement les critères de réussite sont plus que flous ! Le joueur qui aura le moins perdu de matériel sera déclaré gagnant, et recevra un cadeau (voir plus loin). Evitez d'avoir recours aux tirs sous les compétences, il est beaucoup plus amusant de demander aux joueurs de participer *réellement*.

Les jeux : je vous en propose six mais vous pouvez en retirer ou en rajouter si bon vous semble, tout dépend du nombre de joueurs.

Premier jeu, annoncé au cri de "on va jouer au loup". Malheureusement, l'expression "jouer au loup" revêt chez les goblins un sens très... particulier.

Un volontaire choisi (et au besoin désigné) sera déligoté et débâillonné puis balancé dans la fosse. On lui fournira une arme. Il va en effet devoir affronter un loup. Si le combat tourne mal, les goblins endormiront joueur et loup.

Deuxième jeu : il s'agit d'un jeu éducatif pour les enfants goblins. C'est un fait un "ni oui ni non" aux règles légèrement adaptées. Le joueur est attaché et interrogé pendant trois minutes, à chaque erreur les goblins mettent en pièce une partie de son équipement.

Troisième jeu, tout bête : fais nous rire.

Quatrième jeu : jeu culturel. Composer en cinq minutes une poésie de dix vers sur les goblins.

Cinquième jeu : jeu collectif (tous les joueurs participent). Il s'agit de composer une musique sur le poème précédent et de le chanter...

Sixième jeu : improviser une danse sur la musique précédente et l'exécuter.

A la fin des Goblinpiades, les joueurs seront à nouveau endormis. Ils se réveilleront dans un autre endroit de la forêt et le gagnant trouvera avec ce qui lui reste de son équipement une paire de bottes en daim. S'il les met, il s'apercevra que l'on n'entend plus le bruit de ses pas. Voilà un cadeau intéressant, malheureusement il y a un "mais". A chaque fois que le joueur mettra ses bottes, lancez un d20. Sur un résultat de 20, elles se mettront à danser toutes seules pendant une heure, elles auront perdu ensuite toute vertu magique.

En réussissant un jet d'astronomie à +2, les joueurs pourront se rendre compte qu'il ne leur reste plus qu'une heure avant le lever du soleil, il faut faire vite.

Laissez-les se remettre en chasse pendant 1/4 d'heure, et faites leur trouver la piste de la biche. Celle-ci mène jusqu'à la grotte du Diable...

Un étrange visiteur

Au moment où les joueurs arriveront devant la grotte du Diable, Brandas en sortira. Il viendra de terminer son combat avec le loup. Vous possédez tous les éléments pour gérer cette rencontre, c'est ici que les deux scénarii se croisent. A vous de donner à cet événement la dimension qu'il mérite, il s'agit après tout de la première rencontre entre un homme des terres du milieu et un groupe d'aventuriers du Moyen Age.

Procédons à quelques rappels : S'il n'a pas mis son bandeau, Brandas ne parle pas la même langue que les joueurs. Il est habillé bizarrement.

Il est à la recherche d'une flèche de mithril et d'un certain Bérard.

Rappelez aux joueurs qu'ils ont donné leur parole de ne pas révéler où habite Bérard. Brandas a vu passer la biche qu'ils cherchent, elle est blanche...

Lorsqu'ils auront cette information, vos joueurs peuvent faire un jet de connaissance des créatures monstrueuses pour savoir s'ils n'ont pas déjà entendu parler de la malédiction de la blanche biche.

Lorsque cette rencontre prendra fin, il est probable que les joueurs et Brandas reparti-

ront chacun de leur côté, lui en utilisant sa pierre bleue qui le conduit vers l'étang des fées où se trouve la flèche qu'il cherche. Quant aux joueurs, ils n'auront plus qu'à se diriger dans la direction indiquée par Brandas pour rattraper la blanche biche. Et effectivement, quelques temps après, ils arrivent près d'une clairière où la biche est tranquillement en train de se reposer...

La Blanche Biche

Le soleil va se lever d'ici deux minutes, les joueurs doivent prendre une décision. Décrivez-leur la biche, belle, fière, innocente, immaculée. Son regard est emplí d'un mélange d'intelligence, d'amour et de tristesse...

Si malgré tout l'un des joueurs est assez stupide pour la tuer, alors il sera maudit, conformément à ce qui est indiqué dans les règles. Les joueurs auront bien sûr échoué. Finissez le scénario comme bon vous semble ; là encore vous avez tous les éléments en main pour prévoir les réactions logiques de tous les protagonistes. Par exemple, si les joueurs ramènent le cœur de la biche à Basile/Bérald, celui-ci essaiera de les supprimer en rusant, il ne veut pas de témoins.

Si les joueurs laissent la vie sauve à la biche, elle se transformera sous leurs yeux en une splendide jeune fille : Isabelle d'Arpes.

A partir de maintenant, le scénario n'est plus du tout linéaire. Tout est entre les mains des joueurs. Vous possédez suffisamment d'informations pour réagir à leurs initiatives. Vont-ils reconduire Isabelle chez elle ? Vont-ils aller tuer Bérald ? En tout cas, s'ils vont à Arpes et s'ils racontent leur aventure, les gens du château reconnaîtront Basile d'après la description qu'ils en feront. Les joueurs apprendront donc qui est Basile et ils n'auront pas trop de mal à établir sa culpabilité dans toute cette affaire.

Quant tout aura été éclairci, quand Basile aura été chatié, restera le problème de la malédiction. Il faudrait aller trouver les fées pour leur apprendre la vérité. Loïc accompagnera Isabelle où qu'elle aille. Mais il serait utile de savoir où habitent ces fées, et Brandas risque là de se révéler une aide précieuse. Enfin, à vous de voir. Je vous le répète, la fin de ce scénario est entre vos mains.

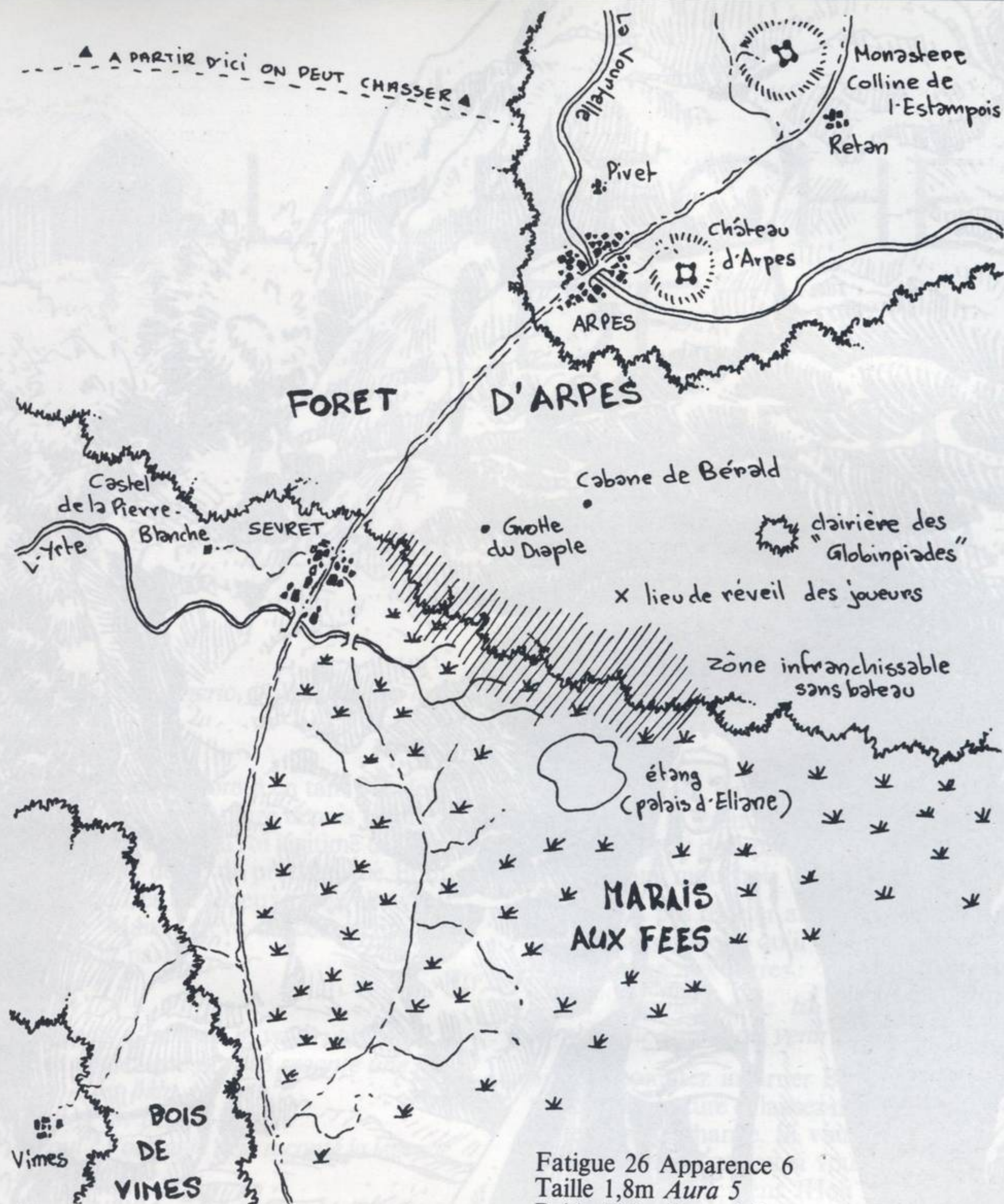
Je dois pourtant vous donner une dernière information : les fées **NE PEUVENT PAS** lever leurs malédictions. Mais alors comment faire ? A vous de voir !

Néanmoins, au risque de vous influencer, je vous livre maintenant la fin du récit de frère Etienne, qui s'était joint aux véritables chasseurs de la forêt d'Arpes tout au long de cette aventure.

Note : vous trouverez les caractéristiques des loups, des goblins et de la Blanche Biche dans les règles. Je ne peux pas vous donner ici toutes les caractéristiques des PNJ, certains n'interviennent que très peu. Vous trouverez plus bas celles de Bérald et de Grosjean.

Le récit de frère Etienne

"...Guidés par Brandas, nous nous sommes enfoncés dans les marais. Sans son aide nous n'aurions certainement jamais pu trouver ce petit étang insignifiant. D'après lui, le palais des fées se trouvait en-dessous : de vieilles marches de pierre s'enfonçaient sous l'eau mais cela ne prouvait rien. Pourtant, sans l'ombre d'une hésitation, Loïc et Isabelle descendirent les marches. Ils disparurent rapidement à notre regard. Malgré tous nos efforts et à la grande surprise de Brandas, nous ne pûmes les rejoindre, pour nous cet étang n'était qu'un étang. Ce qui était caché en-dessous ne nous serait jamais révélé..."



Lorsque nous sommes revenus au château, toute la maisonnée était en larmes. Un troubadour de passage venait d'apprendre à Thibault que jamais les fées ne lèvent leurs malédictions car elles ne le peuvent pas. La nouvelle de la disparition d'Isabelle et de Loïc sous l'étang n'arrangea pas les choses.

La tristesse mit du temps à quitter le domaine de la Pierre-Argent. Il fallut bien cependant que les choses reprennent leur cours. Au bout d'un mois, nos hôtes décidèrent de nous quitter, ils étaient attendus à Camelot. Eux aussi avaient été profondément marqués par ce qui s'était passé, c'était vraiment trop injuste. La vérité avait été dévoilée, le coupable chatié et tout cela n'avait servi à rien. Au contraire ! Loïc et Isabelle avaient définitivement disparu.

Je leur proposai de les accompagner jusqu'à Arpes car j'avais quelques manuscrits à consulter au monastère. Nous partîmes le matin de bonne heure, et la traversée de la forêt s'annonçait particulièrement morose. Nous étions à moitié chemin lorsque soudain nous entendîmes des galops venant sur notre droite. Négligemment nous avons tourné la tête. Je n'oublierai jamais ce que j'ai vu alors...

Un grand cerf blanc et une biche que nous connaissions bien galopaient côte à côte dans la forêt...

Personnages

Grosjean

Combat 6 Physique 10
Magie 0 Force 10
Artistique 0 Rapidité 10
Communication 0 Coordination 10
Perception 2 Psychique 4
Mécanique 2 Volonté 5
Nature 4 Décision 5
Foi 5 Intelligence 2

Fatigue 26 Apparence 6
Taille 1,8m Aura 5
Poids 90 kg Beauté 5
Honnêteté 8
Age 24

Compétences : Gourdin 16 Attaque 17
Parade 13
Bâton 16 Attaque 17 Parade 13
Attelage 9 - Connaissance animaux 6
Esquive 16 - Mains nues 16 - Soins 7

Statut : valet d'auberge
Psychologie : bête et pas méchant
Barbu et sale (psychologie ??)

Équipement : canne à pêche, besace, lanterne, un litre de vin à moitié vide. Sur lui : 12 deniers + 2 sous.
Protection : 0

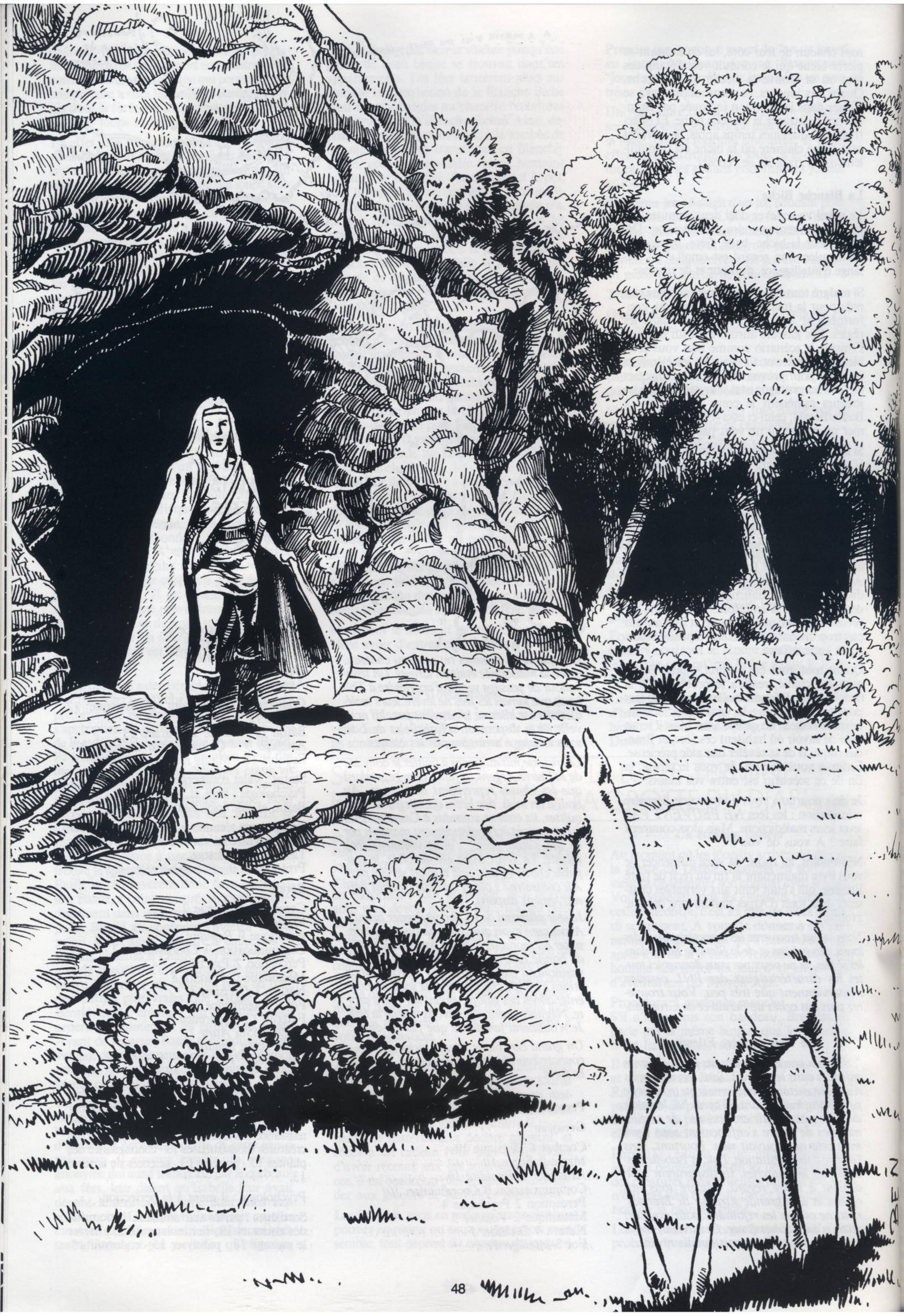
Bérald

Combat 0 Physique 2
Magie 7 Force 2
Artistique 0 Rapidité 2
Communication 7 Coordination 2
Perception 2 Psychique 9
Mécanique 0 Volonté 8
Nature 3 Décision 8
Foi 0 Intelligence 10
Fatigue 13 Apparence 8
Taille 1,65m Aura 7
Poids 50 kg Beauté 7
Honnêteté : 10
Age 51

Compétences : Alphabet hébreu 17 - alphabet latin 17 - alphabet grec 17 - se renseigner 15 - éloquence 17 - marchandage 20 - connaissance des animaux 13 - connaissance des créatures monstrueuses 13 - connaissance des plantes 13 - poisons 13 - sciences de la terre 13.

Psychologie : il ment à la perfection.

Sortilèges : parler aux animaux 19 - amitié des animaux 19 - lier les langues 23 - barrer le passage 18 - paralyser 15 - endormir 13.





LA FLECHE DE MITHRIL

SCENARIO DUO POUR JRTM

FREDERIC MENAGE

Rappel : pour détenir toutes les informations concernant ce scénario, il vous faudra lire, si de n'est déjà fait, "les chasseurs de la forêt d'Arpes"...

La vie d'un cadet de la garde de Minas Tirith n'est pas tous les jours passionnante, surtout en temps de paix. La glorieuse époque de la guerre de l'Anneau est maintenant passée depuis dix ans. Brandas, le petit-fils de Ioreth, est trop jeune pour avoir pu montrer son courage et sa fougue à l'époque. Dès qu'il a atteint l'âge minimum, il s'est engagé dans le corps des cadets. Il rêvait de grandes chevauchées, de batailles innombrables, mais la triste réalité s'est révélée fort différente. Pour lui, les jours se suivent et se ressemblent : instruction... entraînement... entraînement... instruction...

Malgré son caractère impulsif, Brandas a décidé de prendre son mal en patience et il supporte son sort en attendant le jour où il sera nommé "garde" à part entière.

Mais voilà, ce jour tarde. La plupart de ses amis sont déjà gardes et lui moisit encore dans les cadets.

En ce beau jour d'été 3030, le moral de Brandas est au plus bas : son meilleur ami, Bergil, vient d'être promu garde lui aussi. Il est affecté à la compagnie d'Ithilien que commande son propre père, Beregond. Bien sûr, Brandas est heureux pour son ami, mais maintenant il se retrouve tout seul.

Bergil doit partir le lendemain matin, aujourd'hui est le dernier jour qu'ils peuvent passer ensemble. Ils ont tous les deux décidé d'aller voir Ioreth, la grand-mère de Brandas...

Ioreth est à présent la plus vieille animiste des maisons de guérison et de loin la plus loquace ! Que la plus vague des rumeurs parvienne à son oreille et toute la cité est au courant. Toujours est-il que, quand l'envie lui prend, elle n'a pas son pareil pour conter des légendes plus étranges les unes que les autres. Ne cherchez pas ailleurs la raison de la présence chez la vieille femme de Brandas et de Bergil la veille du départ de ce dernier. Faisons comme eux : écoutons-là...

"Allez mon petit, ne fais pas cette tête-là ! Tu finiras bien par être garde toi aussi, d'ailleurs mon petit doigt me dit que tu ne vas pas attendre très longtemps..."

La réputation de Ioreth en tant que devineresse n'est plus à faire depuis qu'elle a annoncé le retour du roi légitime de Gondor. Inutile, donc, de préciser que Brandas prend très au sérieux ce qu'elle vient de dire. Mais... trêve de commentaires, laissons-là parler.

"Oh mais c'est que je vous vois venir... Vous voulez que je vous raconte une histoire, c'est bien ça, non ? Voyons un peu... Ah oui ! Vous ai-je déjà raconté la légende de Bérald ?

- Tu veux dire celle de Bérold, Bérold le fou ?" lance Bergil.

"Non non, il s'agit bien de Bérald, le frère du fou. C'était un puissant chevalier. Sa bravoure n'avait d'égale que la folie de son frère. En ce temps-là, le Gondor avait encore des rois. Or il advint qu'un jour, le roi de l'époque entendit parler d'une terrible créature qui ravageait les champs et les villages à l'ouest du pays. Le seigneur Bérald, grand chasseur de son état, proposa de traquer la bête. Le roi accepta et lui fit don d'une flèche magique faite de mithril qui se trouvait dans son trésor. Cette flèche avait le pouvoir de toucher à coup sûr, mais par trois fois seulement, après quoi elle redeviendrait une flèche normale. Bérald s'en fut sur le champ. Il apprit bientôt que la bête s'en était allée dans une profonde vallée forestière : la vallée de Tornach. Il s'y rendit et nul ne le revit jamais..."

- C'est tout ?

- Oui mon petit Brandas, c'est tout.

- Mais elle ne se finit pas ton histoire !

- Disons plutôt qu'elle n'est pas encore finie.

- Pourquoi nous l'avoir racontée alors ?

- Parce que la nuit dernière, j'ai fait un rêve étrange, et j'ai l'intuition que si cette flèche n'est pas retrouvée, d'ici peu un grand malheur s'abattra sur le Gondor. Dis donc, Brandas, tu m'as bien dit que tu n'avais rien à faire ces jours-ci ?

- Euh, oui...

- Ça te dirait d'aller faire un tour du côté de la vallée de Tornach ?"

Inutile, je pense, de préciser la réponse de Brandas. Si sa grand-mère ne l'avait pas retenu, il serait déjà parti sans arme, sans cheval (sans mouchoir !?).

Je ne peux pas résister au plaisir de vous donner la remarque qu'il fit à Bergil, un léger sourire aux lèvres :

"Quel dommage que tu doives partir demain, tu aurais pu venir avec moi..."

Si vous comptez incarner Brandas, arrêtez ici votre lecture et laissez-moi vous souhaiter bonne chance. Si vous avez déjà joué cette aventure ou si vous voulez la maîtriser directement (Hou ! le vilain néologisme !) vous êtes invité à lire ce qui va suivre...

Je vous donne en annexe les caractéristiques de Brandas pour MERP (oh pardon pour JRTM !). Rien ne vous empêche d'utiliser un autre système de règles. De toutes façons, il est très facile d'adapter ce scénario à un autre jeu, vu que les seules créatures que Brandas aura à combattre sont un loup et... lui-même. Tout cela ne demande pas de gros efforts de conversion de caractéristiques !

Je vous laisse seul juge du matériel que vous accorderez à votre joueur. Ne soyez pas trop strict car de toute manière le matériel n'a qu'une importance limitée dans la suite de l'aventure.

Bien, à présent revenons à nos moutons. La vallée de Tornach est située au beau milieu des montagnes blanches, à une journée de cheval de Minas Tirith. A part les animaux, personne ne vit là-bas, c'est en tout cas ce que pensent les gens. Le voyage jusqu'à la vallée se déroulera sans encombre.

Peu après son arrivée à Tornach (la vallée est entièrement couverte d'arbres), Brandas entendra des cris de femme. S'il s'approche, il découvrira sans tarder une clairière où une jeune fille est cruellement ligotée à un poteau. Trois orques aussi repoussants qu'impressionnants s'apprêtent à la marquer au fer rouge, il n'y a plus une seconde à perdre !

Au premier geste offensif de Brandas, la scène disparaît, laissant la place à une ridicule petite créature assise sur une grosse pierre, elle ressemble un peu au "Yoda"

de l'empire contre attaque (la créature, pas la pierre !).

"Salut à toi, Brandas, je t'attendais. Tu es courageux, ces orques n'auraient fait qu'une bouchée d'un homme seul. Qu'est-ce qui t'amène dans cette belle vallée ? Que cherches-tu ?"

Si Brandas ne répond pas la vérité au bout d'un temps raisonnable, il perdra conscience et se réveillera dans sa chambre à Minas Tirith, l'aventure s'arrêtera là pour lui.

Dans le cas contraire, la créature lui proposera de venir se restaurer dans son humble demeure. L'humble demeure en question est une petite grotte (voir plan) qui s'enfonce dans la montagne. La créature offrira des fruits et de l'eau à Brandas. Une fois ce dernier rassasié, elle lui dira :

"Bien, parlons maintenant de ta quête. Je vais essayer de t'expliquer quelque chose, mais c'est assez complexe alors suis attentivement..."

Dans quel royaume vis-tu ?

- Euh, Gondor, pourquoi ?

- Gondor est-il le seul royaume ?

- Bien sûr que non !

- Très bien, nous sommes donc d'accord : Gondor n'est pas le seul et unique royaume des terres du milieu.

- Bah, évidemment.

- Soit. Eh bien figure-toi qu'il en va de même pour l'univers dans lequel tu vis. Il est loin d'être le seul.

- ?!?

- Il en existe beaucoup d'autres. Parfois, on peut même trouver des portes qui permettent de passer d'un univers à l'autre, il y en a une derrière la porte en bois que tu aperçois au fond de la grotte. Je suis le gardien de ce "passage" et j'ai décidé de t'aider un peu. Lorsque la créature que pourchassait Bérald arriva dans la vallée, elle ne mit pas longtemps à dénicher cette grotte. A l'époque, la porte en bois n'existait pas et la créature passa de l'autre côté, dans l'autre univers. Bérald l'y a suivi, ils ne sont jamais revenus. La flèche que tu cherches est au-delà de cette porte. Si tu veux, je peux te l'ouvrir, mais tu devras laisser ton cheval ici, il est trop grand pour passer. Je dois te prévenir, si tu vas là-bas tu ne pourras pas rentrer sans la flèche. Prends ceci, mais promets-moi de ne l'ouvrir que de l'autre côté."

Il tend alors à Brandas une sorte de besace.

Si Brandas accepte de passer de l'autre côté, le gardien lui ouvre la porte de bois. Elle donne sur un rideau de lumière bleue que notre jeune aventurier devra traverser. Lorsqu'il a franchi le rideau, Brandas se retrouve dans une autre grotte, plus petite que la précédente. Derrière lui il n'y a plus de rideau bleu, mais une porte en bois (rigoureusement indestructible) sans poignée ni serrure. Une cible formée de cinq cercles concentriques est dessinée sur la porte. Pour rentrer chez lui, Brandas devra tirer en plein cœur de la cible avec la flèche magique et uniquement avec elle, il n'y a pas d'autre moyen. Mais pour le moment, il doit faire face à un problème

d'une toute autre nature : cette grotte est accessoirement la tanière d'un loup, or, celui-ci ne semble pas du tout, *mais alors pas du tout !*, apprécier qu'on le dérange. Le combat est, je le crains, inévitable...

LOUP : 70 points de vie/80 : 50 (morsure)/pas d'armure/ BD25

Essayez de vous arranger pour que Brandas ne se fasse pas tuer par le loup, ce serait dommage...

Avant de passer à la suite, examinons le contenu de la curieuse besace que le gardien a remise à Brandas. Il n'y a que deux objets à l'intérieur : un bandeau noir et une pierre bleue translucide.

LE BANDEAU : c'est un objet magique qui permet, lorsqu'on se le met sur le front, de comprendre tous les langages.

LA PIERRE : il y a quelques temps déjà, le gardien de la porte a trouvé une étrange pierre bleue translucide grosse comme un poing. Il a constaté qu'elle possédait un grand pouvoir, et il l'a quelque peu transformée pour lui donner la capacité suivante : la pierre émet une lueur bleue dont l'intensité est proportionnelle à la distance qui la sépare de la flèche de mithril que cherche Brandas. En d'autres termes, elle permet à Brandas de localiser la flèche : plus il s'approchera de l'endroit où elle se trouve, plus la pierre brillera. Le gardien ne sait pas d'où provient la puissance magique de cette pierre, il ne fait que l'utiliser.

Intéressons-nous de nouveau au sort de Brandas. La caverne débouche sur une clairière. A peine Brandas est-il sorti qu'il voit une splendide biche toute blanche traverser ladite clairière à vive allure.

Environ une minute après surgit un bien curieux groupe d'individus. Deux d'entre eux sont visiblement des chevaliers, mais leur blason est inconnu en Gondor. Le troisième, probablement un baladin ou un acrobate, est vêtu de couleurs vives. Quant au quatrième, il porte une grande robe de bure, et à son cou pend une petite croix de bois...

Si vous ne l'avez pas encore fait, il est grand temps pour vous de lire le scénario "les chasseurs de la forêt d'Arpes". Vous y apprendrez ce qui est arrivé à Bérald après qu'il a quitté les terres du milieu, vous connaîtrez aussi la nature exacte de l'univers dans lequel se trouve Brandas.

Vous l'avez sans doute deviné : les personnages que Brandas vient de rencontrer ne sont autres que les joueurs du scénario cité précédemment. Naturellement, ils ne parlent pas un mot de "langage commun", sans son bandeau Brandas aura du mal à se faire comprendre...

Vous savez maintenant que la flèche de mithril est détenue par Eliane, la reine des fées du marais. La prochaine étape pour Brandas est donc l'étang où vivent les fées, il pourra le localiser à l'aide de la pierre. Pour gérer tout ce qui va arriver d'ici là (la conversation avec les quatre "chasseurs", le voyage jusqu'au marais, une éventuelle visite à Sevret ou au château de la pierre-argent...), utilisez les renseignements et descriptions fournis dans "les chasseurs de la forêt d'Arpes".

La fée du marais

Nous arrivons maintenant au cœur de notre aventure : Brandas, après moult péripéties, a enfin pu localiser le palais des fées, il lui reste maintenant à récupérer la flèche...

Il pourra reconnaître dans les jardins du palais deux statues évoquant fortement Bérald et la créature (nous savons, vous et moi, que ce sont plus que des statues). Eliane l'accueillera aimablement, et lorsque Brandas lui aura exposé les raisons de sa venue, elle lui dira :

"Mon cher Brandas, je suis effectivement en possession de l'objet de ta quête, et je vais te le donner... à une condition."

"Il te faudra passer une petite épreuve. Je vais te conduire dans les caves de mon palais, tu devras en sortir par tes propres moyens ; si, au bout d'un temps raisonnable, tu n'es pas ressorti, tu rejoindras ma splendide collection de statues. Dans le cas contraire, je te ferai cadeau de la flèche."

Avant même d'avoir le temps d'accepter ou de refuser le marché d'Eliane, Brandas perd conscience et se retrouve quelques temps plus tard assis dans un étrange trône de bois...

Les caves

A l'exception de celle de la salle 2, aucune porte n'est fermée à clef.

SALLE 1 : cette pièce est vide, à l'exception du trône de bois dans lequel Brandas se réveille.

SALLE 2 : la porte est fermée à clef (crochetage "easy"), elle déclenche également un piège (désamorçage "easy") : une ficelle relie la porte à une arbalète fixée sur un piédestal. Lorsque la porte s'ouvre de plus de 60°, le piège se déclenche (carreau d'arbalète, bonus offensif + 70).

Au centre de la pièce, une clef est fixée à un fil accroché au plafond, cette clef ouvre la porte de l'escalier.

SALLE 3 : c'est un lieu très spécial. On ne peut pas parler de salle à part entière. Au premier coup d'œil cela ressemble à une grotte vide. En fait, ce lieu s'ajuste selon l'imagination des personnes qui s'y trouvent. Demandez à votre joueur ce qu'il s'attend à y trouver (posez la question sans en avoir l'air), et réagissez en conséquence. Par exemple s'il répond "un trésor", mettez-y un trésor ; s'il répond "un dragon", n'hésitez pas à faire de même. Naturellement, tout ceci n'est qu'illusion, sauf les éventuelles blessures que Brandas pourrait recevoir.

SALLE 4 : au centre se trouve une fontaine et un bassin de pierre. Sous l'eau, au fond du bassin, on peut voir un coffret de fer. Il est possible de vider le bassin à l'aide d'un bouchon situé dans la paroi. Le coffre est piégé : détection "easy", crochetage "easy", une aiguille injecte une demi-dose de karan, un puissant somnifère qui n'agit que si l'on reçoit une dose complète. Si Brandas reçoit deux demi-doses, il s'endort... et se réveille sous forme de statue.



MYTHES ET LEGENDES

UN ESPACE TOUJOURS VIVANT !

Dans les salles
mises à votre disposition
venez participer à vos jeux favoris
et aux démonstrations
de peinture sur figurines.

Le 10 septembre,
une journée exceptionnelle
Mythes et Légendes
a invité

- * les auteurs de jeux français
à venir dédicacer leurs jeux
et surtout en parler avec vous
 - * les éditeurs de revues
-

MYTHES ET LEGENDES
6, RUE DE LA GARE - 94110 ARCUEIL
RER ARCUEIL-CACHAN Ligne B
☎ 46 64 80 99

SALLE 5 : une hache est posée au milieu du couloir.

SALLE 6 : l'armoire, unique meuble de la pièce, est piégée de la même manière que le coffret de la salle 4, et avec le même poison. Il y a un parchemin dans l'armoire (voir "l'énigme").

SALLE 7 : vide. Il y a un grand miroir au fond de la salle, dès que quelqu'un entre son double sort du miroir et attaque. Bien sûr, le double a exactement les mêmes caractéristiques. Dès que Brandas se fait tuer, ou dès que le miroir se casse, le double disparaît.

Un escalier part de cette salle et aboutit à l'étage inférieur. La porte, dans l'escalier, est fermée à clef, mais on peut obtenir celle-ci dans la salle 2.

SALLE 8 : dans cette salle vit Loïc, un petit farfadet. Il ne répond qu'aux questions qui sont posées en vers. Il est là pour mettre à rude épreuve la patience de Brandas. Si ce dernier "craque" et frappe Loïc, Eliane le transforme en statue. La farfadet répondra comme bon lui semble, il n'est pas obligé de dire la vérité. Il dira à Brandas que deux portes permettent d'accéder à la salle suivante. L'une d'entre elles ne présente aucun danger tandis que l'autre assure une mort certaine à celui qui la franchit. Loïc "l'aidera" avec l'énigme suivante :

Si tu prends à droite alors mon cheval
boîte
Si ma mère est borgne alors prends à
gauche
Si mon cheval boîte alors mon père est
manchot

Si mon père n'a qu'un bras alors ma mère
n'a qu'un œil

Si mon père a autant de bras que ma mère
a d'yeux alors choisis la porte de droite.

Cette énigme est absurde, elle n'a pas de solution, et de toutes façons les deux portes sont inoffensives, alors...

SALLE 9 : un oiseau vole dans cette pièce vide. Fixées sur le plus grand mur, des lettres de métal forment le message suivant :

"Tu vas perdre et tu seras à moi chéri
Eliane"

L'énigme

Voici le texte du parchemin de la salle 6 :

Si la hache tournoie
Si l'eau se retire
Et si l'on casse l'aile
Alors sortie sera trouvée.

Ce qu'il ne faut pas faire : s'amuser à aller vider le bassin, à faire tournoyer la hache et à casser l'aile de l'oiseau. Tout ceci n'aura aucun effet.

Ce qu'il faut faire : dans le message de la salle 9, il faut tourner la lettre H, retirer la lettre O et casser la lettre L. Un passage secret s'ouvre alors. Eliane, visiblement déçue, remettra la flèche à Brandas. Celui-ci ne devrait pas avoir de problème pour rentrer chez lui.

Quant à ce qui l'attend à Minas-Tirith... ceci est une autre histoire qui sera contée une autre fois.

Brandas

Race : citadin, cheveux bruns, yeux bleus, très observateur, profession : guerrier (cadet de la garde), niveau : 3.

Langages : Westron (5), Sindarin (5).

Caractéristique	Valeur	
FO : 90	AG : 73	CO : 96
IG : 63	IN : 59	PR : 48
AP : 96		

Degrés de compétence	Bonus de compétence
COMPETENCES	Total

MOUVEMENTS ET MANŒUVRES

Sans armure	5MM
Cuir souple	-40MM
Cuir rigide	-55MM
Cotte de mailles	0MM
Plates	-70MM

ARMES (Bonus Offensifs)

Tranchantes à 1 main	69BO
Contondantes à 1 main	-1BO
à 2 mains	-1BO
Lancer	19BO
Projectiles	24BO
D'Hast	-1BO

COMPETENCES GENERALES

Escalade	13MM
Equitation	8MM
Natation	13MM
Pistage	23MS

SUBTERFUGES

Embuscade	-25SP
Filat./Dissim	20SP
Crochetage	10MS
Désarm.pièges	5MS

COMPETENCES DE MAGIE

Lecture des Runes	5MS
Utilisation d'Objets	5MS
Direction de Sorts	-25BO

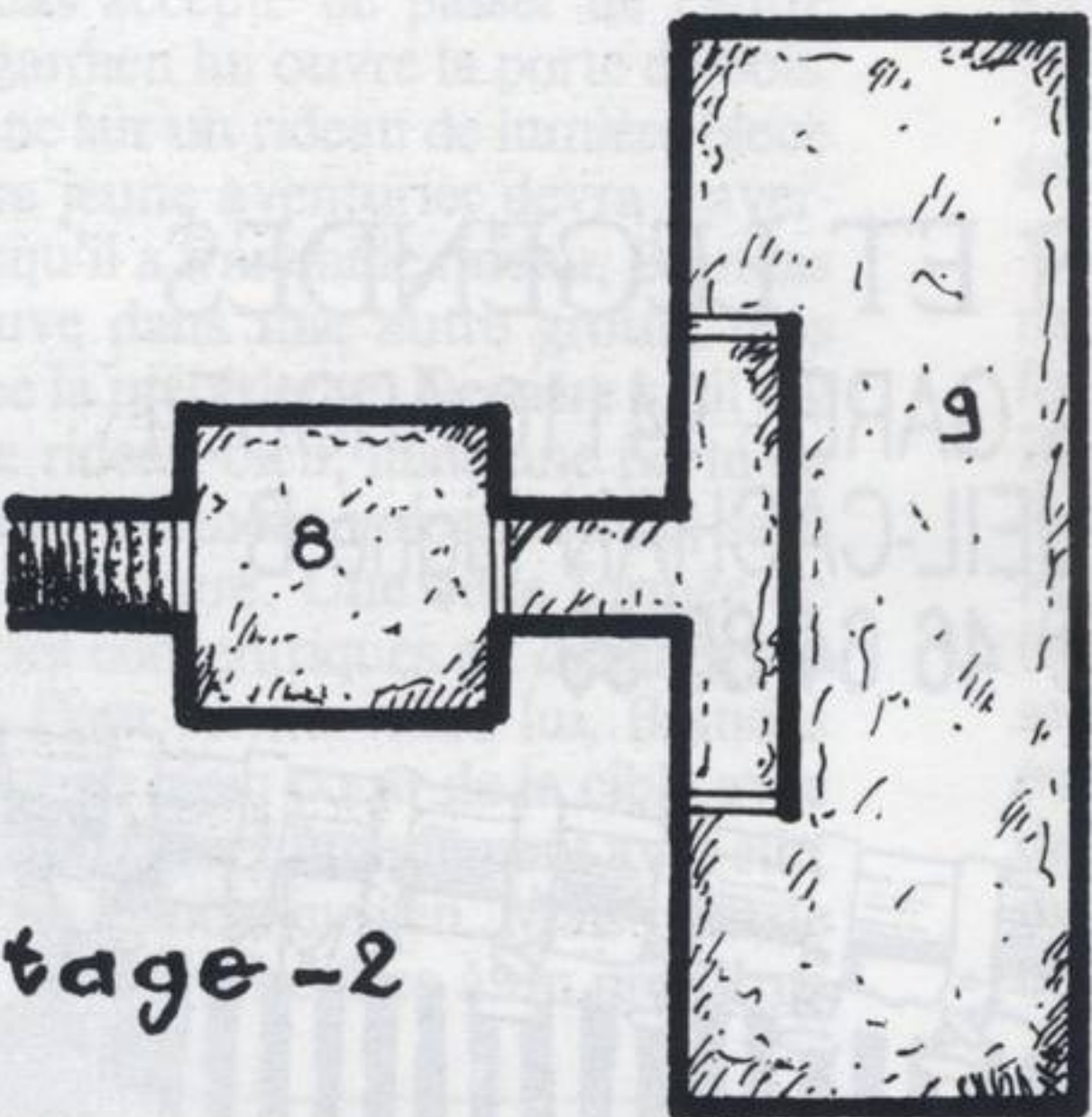
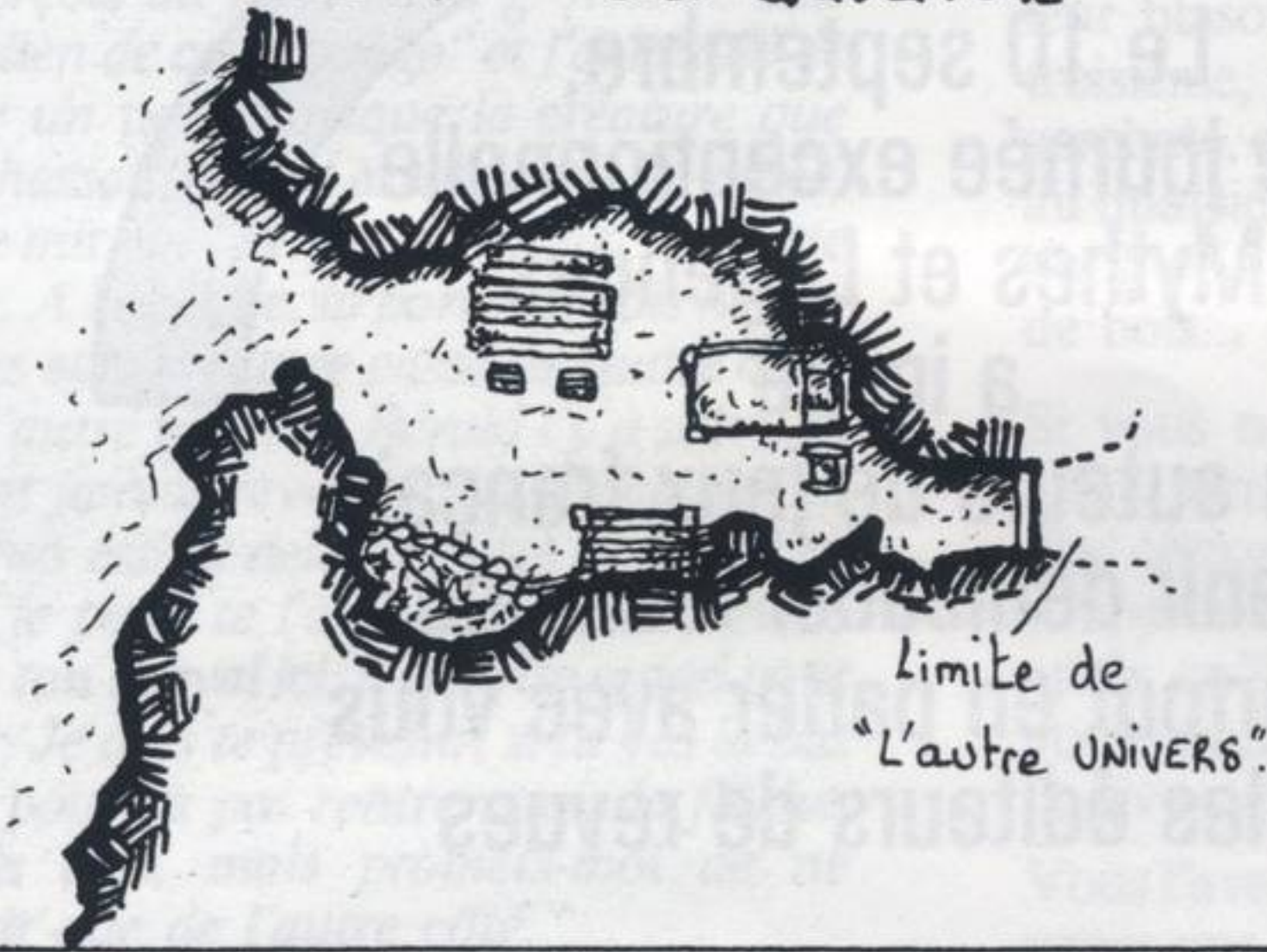
COMP. et BONUS DIVERS

Perception	25MS
Dévol. Corporel	86SP

COMPETENCE SECONDAIRE

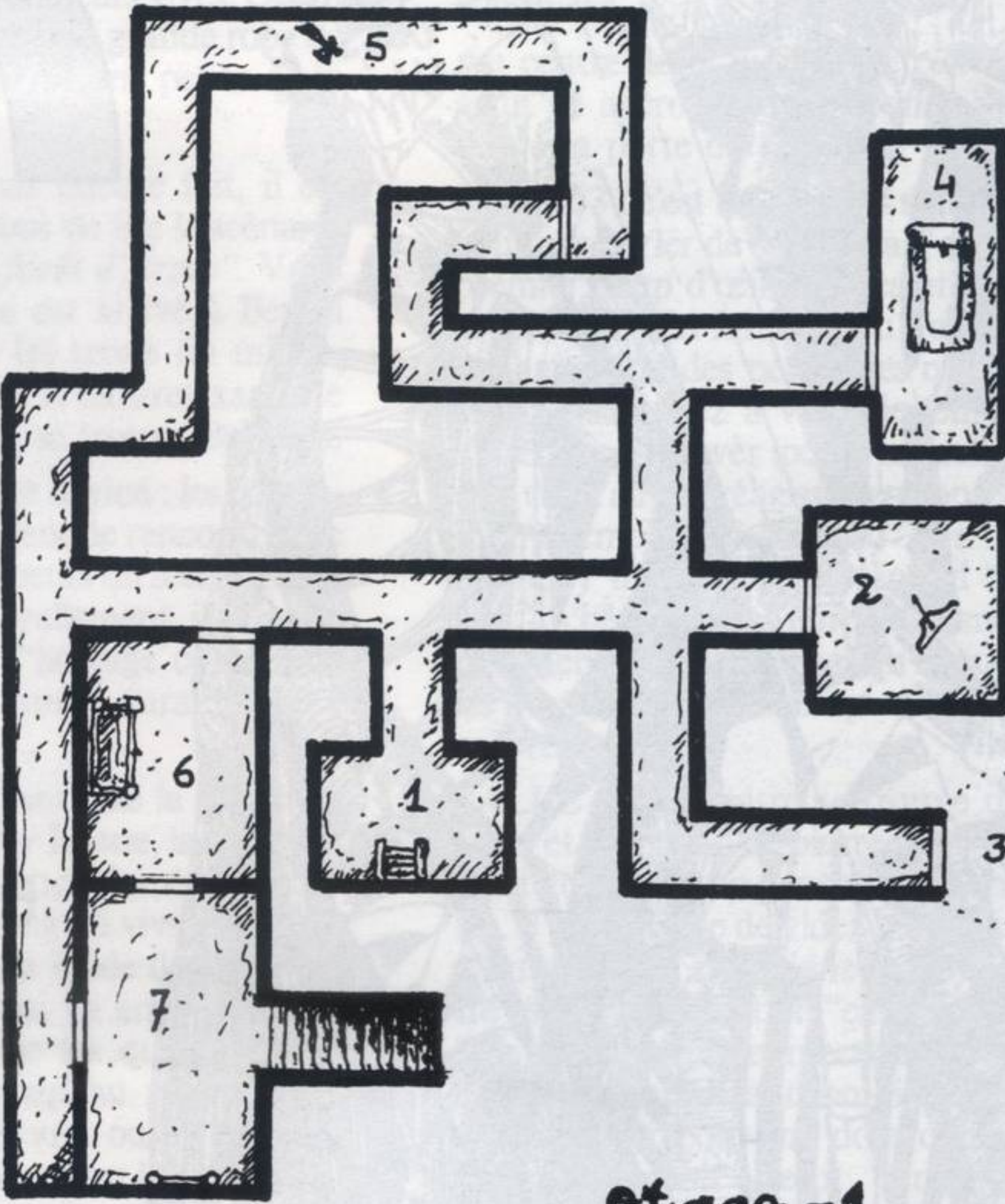
Forgeron	40SP
----------	------

La Grotte du Gardien



etage -2

Les Caves du Palais d'Eliane



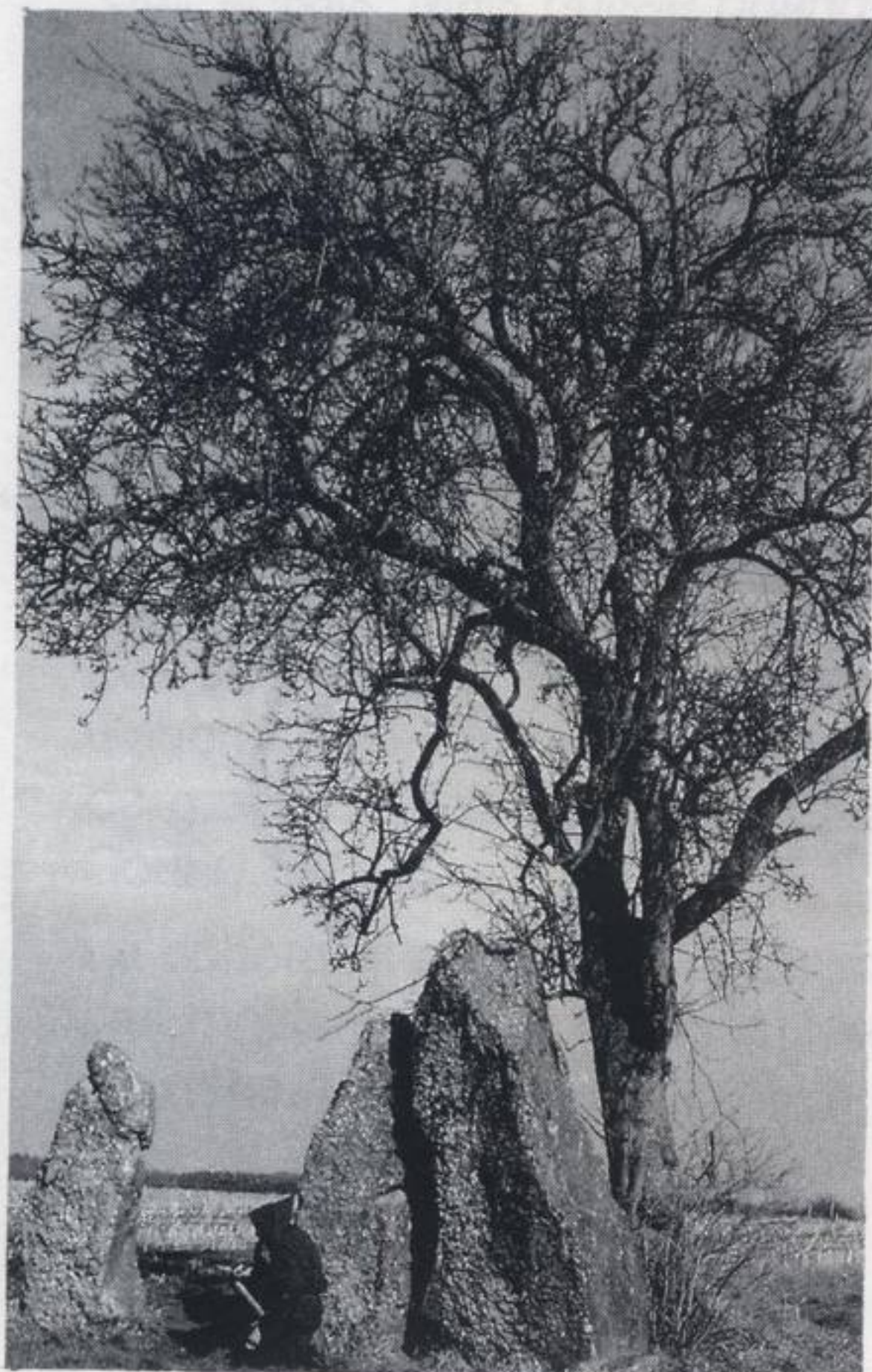
etage -1

SEMI-REELS EN BELGIQUE LA "GUILDE DES FINES LAMES"

Notre rubrique "Grandeur Nature" comporte cette fois-ci deux mini-reportages. Le premier, complétant notre annuaire des associations pratiquant les GN, nous conduit cette fois en Belgique. Le second est un compte-rendu de la "Guerre du Feu" organisée en Forêt de Fontainebleau par les Semaines de l'Hexagone...

La Guilde des Fines lames vient de se distinguer par l'organisation du GN ambiance celtique, particulièrement réussi. Plus de soixante participants s'étaient donnés rendez-vous, du 15 au 17 Avril, dans le décor superbe de la forêt de Wéris : plus de 500 hectares de forêts, parsemés de menhirs et de dolmens, gracieusement mis à disposition par le service des eaux et forêts, la reconstitution soignée d'un village gaulois et d'une taverne en bois, un cratère de 250 m de diamètre, particulièrement propice aux embuscades, bref un cadre à faire rêver joueurs et organisateurs.

Le thème proposé permettait à la fois diplomatie, combat et "role-playing" au sens le plus pur du terme : "Tout allait pour le mieux dans le paisible petit village d'Aratorix, jusqu'au jour où... se déroulèrent plusieurs événements qui troublèrent la quiétude de la population. Les forces des ténèbres soutenues par le malveillant Chaotopék, Dieu de la sécheresse, décidèrent de contrer l'influence bénéfique de Dagda, déesse des récoltes, et d'apporter misère et

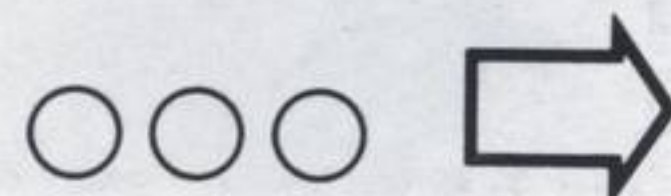


désolation aux Aratoriciens. Ceux ci, aussi valeureux que nos célèbres ancêtres, décidèrent de ne point se laisser faire et de mener une lutte aussi héroïque qu'épuisante contre le chaos." Grâce à la bienveillance de leur déesse, les plus vaillants des guerriers réussirent à mettre un terme aux agissements des plus viles créatures mobilisées par Chaotopék."

Les projets de la Guilde sont nombreux. Encouragés par leur succès, nos amis belges ont décidé de rééditer au mois de Septembre. Un nouveau GN, utilisant le même site, mais un nouveau scénario (celtique également), se déroulera du vendredi 16 Septembre à 19 h au Dimanche 18 à 15 h. Trois journées de folles aventures aux menhirs de Wéris, pour une participation (modeste) de 2200 FB (soit 300 FF environ). D'autres informations vous seront données en téléphonant à Damien Jacob au 041/65.69.83 ou à Pierre Gardesalle au 041/68.77.95 (Depuis la France, faire le 19.32.41.....). Pour conclure, nous vous proposons un extrait de la lettre que les organisateurs nous ont adressée car nous pensons qu'il exprime clairement certains problèmes particulièrement préoccupants : "... Ce qui nous intéresse dans un Live c'est plus l'aspect role-playing que l'aspect baston-frappe-tout-ce-qui-bouge. Ce dernier cas est malheureusement fréquent et imprègne de nombreux GN de style médiéval. En Belgique notamment, des groupes d'extrême-droite reprennent ce type d'activité baston, ce qui dégrade fortement l'ima-



ge que se fait le public de cette catégorie de jeux. Nous essayons au maximum d'inverser cette tendance et dans notre cas ça marche. On trouve encore de bons joueurs de jeux de rôle qui viennent notamment pour essayer de mieux comprendre les aventures vécues par leurs personnages autour des tables de jeux. On passe ainsi de l'abstrait à la pratique sans que cela dégénère à la paranoïa et à la baston..."



GRANDEUR NATURE...

LA GUERRE DU FEU... ... J'Y ETAIS !...

Nous y sommes allés, nous avons eu du mal à le trouver, ce petit coin de paradis en pleine forêt de Fontainebleau mais ça valait la peine, ah ça oui, de faire tous ces kilomètres depuis notre antre, pour vivre pendant plus de vingt quatre heures une vie vraiment dangereuse et vraiment ensoleillée au pays du grognement et de la peau de bête.

L'originalité: le thème bien sûr qui est préhistorique, il fallait obtenir le feu, par la force ou par cadeau aux Dieux et échanger tous les cadeaux contre des éléments indispensables à la survie du clan auquel on appartenait (poterie, graine, vêtements, bijoux etc) pas facile, un coup de massue étant si vite parti...

Il y avait aussi la manière : pas facile de se comprendre quand on ne dispose que d'un langage limité et d'une grammaire très rudimentaire et érudite ! Surtout que les différents groupes venaient de toute la France et qu'on ne se connaissait pas, cela rajoutait beaucoup à l'ambiance - super. En plus, imaginez la dispersion d'une soixantaine de joueurs sur plus d'une centaine d'hectares dans lesquels il fallait trouver au moins une zone de campement crédible (un abri sous roche, entassements de rochers ou pitons difficile d'accès pour ceux qui voulaient dormir...)

PHOTO XAVIER JACUS

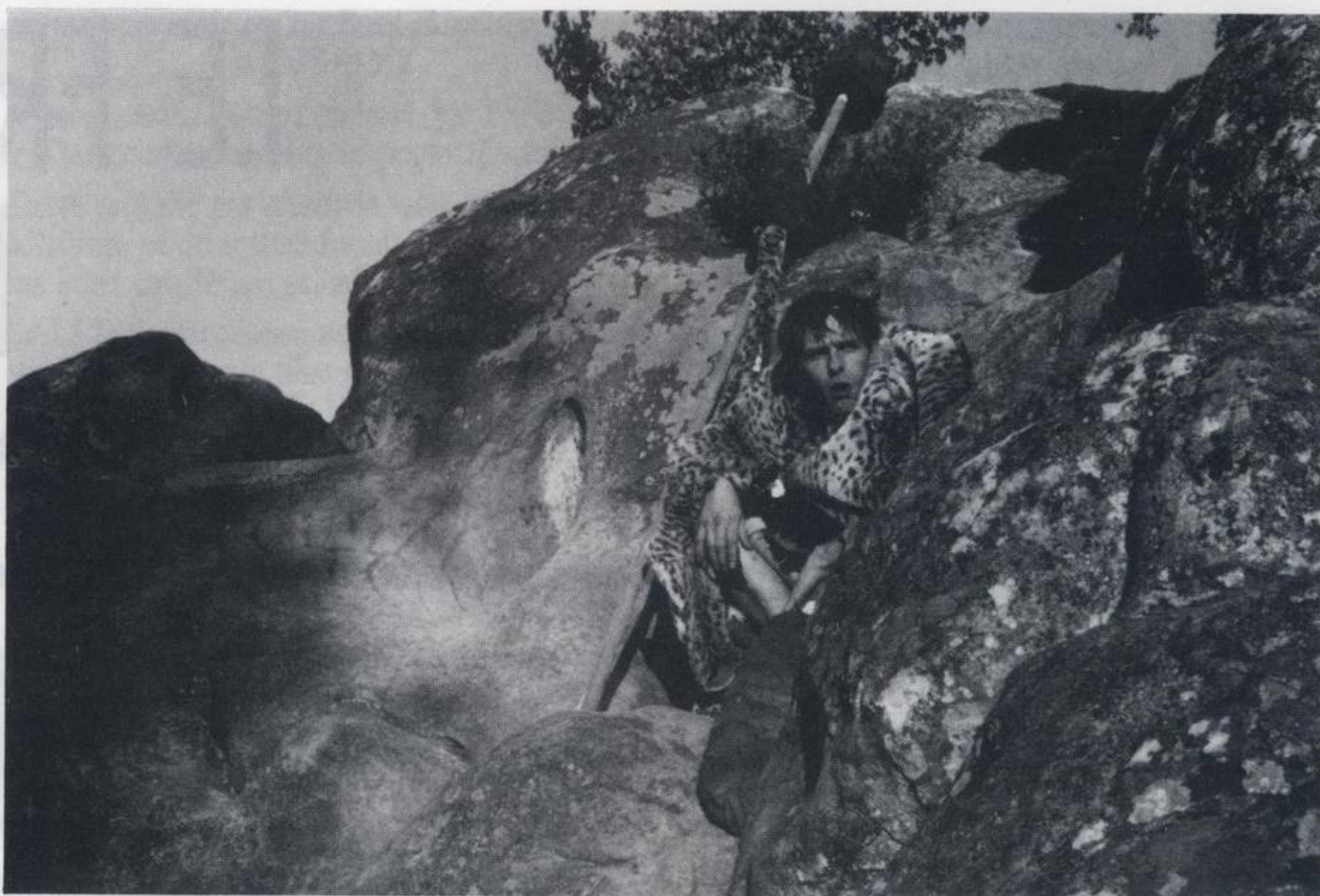


PHOTO XAVIER JACUS

L'originalité, la manière et l'ambiance donc ! Ah il y en a eu... D'abord à cause des dieux (Velutou) très craints et souvent invoqués par des danses ou des saluts et offrandes, et puis surtout à cause des grands sorciers (Groutou) le blanc, le noir et le gris, voix des Velutous, omniprésents, très exigeants, dispensateurs de connaissances parfois... En plus, il y avait les indispensables chants ; chants pour le lever du soleil (haatra), pour le coucher du soleil (Pahaatra), pour le lever de la lune, sans compter les chants et rythmes étranges du sorcier blanc, sans oublier les effrayantes mélodies et cérémonies nocturnes des esprits sortis de la terre après le coucher du soleil.

Un petit mot en passant sur le système de combat pour les inconditionnels de la baston... Meurtriers ! Nous n'avions qu'un ou deux points de vie (guerriers) et un point de bonus pour les anciens de l'an dernier (l'expérience sans dou-

te ?). Ça ne va pas chercher loin quand tout coup porté aux torses, épaules ou cuisses compte pour un point en moins... Autant dire que les rares affrontements ressemblaient plus à une rencontre entre gorilles mâles qu'à la traditionnelle bataille rangée. Quoique certains s'enhardissaient la nuit (gare au dormeur isolé ou à la sentinelle inattentive !) Plus de points de vie : soins obligatoires par le premier shaman venu (les bougres de shaman s'en sont donnés à cœur joie car ils avaient préparé leurs potions (beurk) à l'avance...

Voilà, je me suis rudement bien amusé et si l'on recommence en septembre, j'espère bien en être. Mais il faudra plus de monde, autant de place, autant de soleil et surtout la même super-équipe d'animateurs fous et chaotiques...

Vive VELU, vive noir solitaire, et vive le café et les croissants chauds du matin. Le groutou de service. ■



NOUVELLE INÉDITE

FINELENGLIN

PENTACLE

NOUVELLE INÉDITE

Avez-vous remarqué le nombre grandissant de disparitions ?

Que lorsqu'on retrouve un disparu, il ne se souvient pas de sa disparition ?

Ou peut-être ne le veut-il pas ?

Avez-vous remarqué que les disparitions ont toujours lieu de la même manière ?

De quelle manière ? Bonne question !

Savez-vous que nul n'est épargné ?

On m'a raconté que A... lui-même a plusieurs fois disparu. Que son sommeil en est peuplé d'une créature d'une pâleur extrême, aux yeux de braise.

Pourtant ne sommes-nous pas sans défense ? Nombreux sont parmi nous ceux qui maîtrisent les éléments.

Avez-vous remarqué ce scintillement qui vient d'apparaître au-dessus de moi ?

Avez-vous déjà assisté à une disparition ? Non ? Vous allez en avoir l'occasion.

Personne n'a jamais échappé à une disparition ? Oui, je sais. Mais *puis-je quand même essayer ?*

Courir. Un passage. Droite. Le scintillement a cédé la place à une sphère lumineuse qui grossit et se rapproche. Courir. Gauche.

On s'écarte de moi. Courir. Monter.

Des motifs semblent se dessiner sur la sphère.

Droite. Courir. Stop. Demi-tour. Courir. La sphère me dépasse - un peu - et revient. Droite. Courir.

Les motifs sur la sphère se précisent. Gauche.

Impression de déjà vu. Courir. Descendre.

Les obstacles ne semblent pas la gêner.

Gauche. Elle les traverse. Courir. Elle continue

de grandir. Droite. Elle me rattrape. Courir.

Courir. Fin...

La sphère m'engloutit, totalement.

Les motifs en sont maintenant bien visibles.

L'extérieur a disparu, et il n'y a plus qu'une

réalité à laquelle se rattacher, la sphère.

Une prison. Impression de mouvement, de changements de direction, changements de réalités, d'espace physique.

La sphère n'a pas bougé mais les motifs se déplacent sans cesse sur sa surface, se mêlant et s'entremêlant dans une danse oscillante dont les rythmes n'ont aucun sens. Pour moi.

La danse s'arrête. Ou presque, les mouvements des ombres ne sont plus que faiblement visibles.

La sphère continue à ne pas bouger, mais les parois commencent à être moins opaques.

Je peux voir ce qui se passe à l'extérieur.

Il y a des murs de pierre, et des étagères sur ces murs. Sur une des livres, sur une autre des bocaux, sur celle-là encore, des, je ne parviens pas encore à voir quoi.

Egalement en pierre, une table, sur laquelle reposent, empilés, d'autres livres, et des cornues.

Encore un livre, cette fois sur un lutrin.

Le livre est ouvert. Derrière lui se trouve un être tel que je n'en ai jamais vu, mais dont l'aspect me rappelle de terrifiantes histoires, des légendes.

La créature est recouverte d'un habit de tissu rouge cramoisi orné de motifs d'or à dessin complexe. Ce vêtement lui recouvre ce qui doit lui tenir lieu de tête.

Je ne peux apercevoir la partie inférieure de la créature, cachée par le lutrin.

Elle agite deux de ses membres, également recouverts par le tissu, et trace des signes étranges dans l'air épaissi par la fumée produite par l'encens et les bougies, qui projettent sur la sphère des ombres venant d'un diagramme tracé sur le sol. Un pentacle.

Cette créature est donc bien la terreur des démons. Un *humain*.



LE SEIGNEUR DE LA MONTAGNE

SCENARIO REVE DE DRAGON DENIS GERFAUD

Cette aventure est prévue pour un groupe de 4 ou 5 voyageurs débutants ou moyennement expérimentés.

INTRODUCTION

C'est le premier jour du mois de la Couronne, solstice d'été. Les voyageurs cheminent hors de toute route dans une plaine à la végétation peu abondante, parsemée de marécages brumeux. Vers le Nord, toutefois, ils peuvent distinguer un relief élevé, comme une ligne de falaises. Comme c'est le seul point de repère géographique, c'est dans cette direction qu'ils se dirigent.

Vers midi, alors que le relief ne semble plus guère éloigné que de 2 ou 3 kilomètres, le terrain amorce une légère dénivellation, et les voyageurs peuvent apercevoir une petite route de cailloux blancs en contrebas, à quelque 50 mètres de l'endroit où ils se trouvent. La route est orientée Nord-Ouest/Sud-Est. Vers le Nord, elle doit rejoindre la ligne de falaises ; vers le Sud, elle se perd parmi les vallonements de la plaine. Or, venant de ce côté, précisément, les voyageurs peuvent entendre approcher une sorte de musique, de rauques barrissements de trompes scandés de roulements de tambours.

L'EPOUSEE

Un cortège d'environ 500 personnes est en train de remonter la route en direction des falaises. En tête marchent 8 soldats casqués, armés de lances et de boucliers, dont les cuirasses bien astiquées luisent au soleil. Puis viennent 4 sonneurs de trompe, immédiatement suivis de 4 tambours. Ensuite, un espace vide d'environ 6 mètres, puis une jeune fille seule, vêtue d'une longue tunique blanche. A nouveau un espace vide de 6 mètres, puis un second groupe de 8 lanciers. Derrière marchent une vingtaine d'hommes d'âge moyen, dont la vêtue bourgeoise montre une certaine aisance. Le reste du cortège est composé de personnages de tous âges, hommes, femmes, enfants, vêtus proprement mais de façon plus modeste. Tout le monde règle son pas sur le rythme lent des tambours, presque funèbre ; et personne ne dit mot.

La fille isolée est très jeune, 15 ou 16 ans. Sa longue tunique blanche est sans ornements ; elle est chaussée de simples sandales. Elle marche tête baissée, les mains jointes. Un jet de *vue* (difficulté à décider selon la distance) permet de voir que ses traits sont pâles et tendus. Enfin, détail important, les tresses de sa longue chevelure blonde sont

maintenues par un diadème : un cercle de métal ouvragé serti de gemmes. *Vue/Orfèvrerie* permet d'identifier le métal comme étant de l'argent. De loin, il est impossible de juger de la valeur de la gemme. Mais le bijou a certainement une grande valeur.

Il s'écoulera 5 bonnes minutes entre le moment où les voyageurs percevront la "musique" et celui où la tête du cortège apparaîtra, sur leur droite, au prochain virage de la route. Ils auront tout le temps, s'ils le désirent, de se cacher parmi les buissons qui parsèment la pente sur la route, pour voir passer le cortège.

Si les voyageurs veulent aller directement vers la jeune fille, les 16 lanciers feront immédiatement cercle autour d'elle, tandis qu'un des bourgeois leur demandera sèchement de déguerpir et de ne pas troubler la "cérémonie sacrée des épousailles". Et s'ils n'obtempèrent pas, un combat risque de s'ensuivre où le sang qui coulera aura toutes les chances d'être principalement le leur.

S'ils veulent s'immiscer parmi les bourgeois, dans le second tiers du cortège, on leur dira tout aussi sèchement d'aller à la queue. Là, par contre, parmi les villageois plus modestes, ils seront acceptés, mais toujours à con-

dition de ne pas "troubler la cérémonie". A voix basse, en chuchotant, on pourra leur expliquer ce qui se passe.

"Nous sommes les habitants de Selevod, une petite bourgade située au Sud-Est à environ 5 kilomètres ; et nous nous dirigeons présentement vers la Montagne Draconique, là où vit le Seigneur de la Montagne. La jeune fille en blanc se nomme Seleen. C'est la fille du tapissier Klahut. Et comme c'est actuellement la plus jeune des filles de Selevod dans les âges compris entre 15 et 16 ans, c'est elle qui a été désignée cette saison pour porter la couronne et devenir l'épousée du Seigneur de la Montagne...

"Vous voulez savoir pourquoi elle a l'air aussi abattue au lieu d'être toute réjouie ? C'est parce que c'est une méchante égoïste ! Elle est inconsciente du grand honneur qui lui est fait. Grâce à elle, Selevod sera sauvé pour une saison de plus, mais ça ne la touche pas. Elle a même tenté de s'enfuir, figurez-vous, aidée par son père, quand elle a appris qu'elle était désignée pour être la prochaine... Heureusement, ils ont été rattrapés tous les deux ! Klahut a été pendu, et la fille a été fouettée devant tout le monde, puis mise au cachot en attendant les noces. Non mais tout de même ! Elle disait qu'elle ne voulait pas mourir. D'abord, il n'y a aucune preuve. Ce n'est pas parce que les épousées ne ressortent jamais qu'elles meurent forcément sous la montagne. Et puis même ! Nous nous sacrifions bien, nous, pour que l'ensemble du village survive ! Mais les filles de maintenant n'ont plus de cœur...

"Parfaitement nous nous sacrifions ! Voyez la couronne qu'elle porte. C'est un diadème d'argent orné de 7 gemmes rouge sang, un bijou qui nous a coûté 15 pièces d'or, à nous les villageois. Et chaque saison, nous devons nous cotiser pour que la nouvelle épousée puisse avoir un bijou semblable à porter le jour de ses noces. Certes nous rechignons un peu, car toutes nos économies y passent, mais il faut ce qu'il faut, Selevod doit être sauvé et nous acceptons le sacrifice.

"Vous voulez savoir *sauver de quoi ?*... Eh bien de la famine, des mauvaises récoltes, des animaux qui tombent malades, des marchands de l'Est qui nous roulent !... Il y a dix ans, il a plus pendant tout l'été. Les moissons ont pourri sur pied, les vaches ont crevé, et les marchands de l'Est ont multiplié leurs prix par cinq. C'était la catastrophe. Mais c'est alors que Squalis, le maître orfèvre, s'est souvenu d'une légende de l'ancien temps. Autrefois, Selevod était prospère, bien plus prospère que maintenant, car il jouissait de la protection du Seigneur de la Montagne. Deux fois par an, à chaque solstice, une jeune fille parée de bijoux lui était offerte en mariage, en échange de quoi il protégeait le village de tous les maux. Et selon Squalis, il fallait réinstaurer cette coutume au plus vite ou périr. Lui, en tant que maître orfèvre, se chargerait de fabriquer la couronne de l'épousée et d'en négocier les gemmes et le métal précieux nécessaires au plus juste prix avec les marchands de l'Est. Mais nous devrions naturellement fournir les fonds. Quant à l'épousée, selon l'ancienne coutume, ce devrait être la plus jeune des filles actuellement âgée de 15 ou 16 ans.

"Nous étions aux abois. Nous avons accepté. La première épousée - celle dont l'âge correspondait - fut Jalina, la fille du drapier, que Squalis courtisait d'ailleurs. Jalina ne voulait pas de lui, disant qu'il puait comme un vieux porc. Ce qui est vrai, d'ailleurs, mais la sagesse ne se mesure pas à l'odeur. Toujours est-il que ce renoncement forcé de la

part de Squalis fut pour tous la preuve qu'il était sincère et prêt à se sacrifier comme les autres.

"Et Squalis avait raison ! L'année suivante fut magnifique et les récoltes abondantes. Mais il fallait continuer. Maintenant qu'un nouveau pacte était conclu avec le Seigneur de la Montagne, la moindre hésitation de notre part réduirait tout à zéro. Nous avons donc continué, nous privant du luxe et du superflu pour pouvoir payer la couronne, et nous séparant deux fois par an d'une de nos jeunes filles. Seleen sera la vingt-et-unième. Et depuis, bon an mal an, les saisons ont été bonnes. Oh ! Pas toujours magnifiques ! Il arrive que la rivière déborde ou que l'orage frappe une maison. Mais jamais rien de *très catastrophique*. Selon Squalis, cela dépend du caractère des épousées. Les filles soumises plaisent davantage au Seigneur de la Montagne. Avec cette Seleen, nous aurons sans doute un été sec. Squalis dit que pour compenser le mécontentement du Seigneur, nous devrions rajouter un collier de perles. Nous verrons l'année prochaine si nous pouvons assumer ces frais supplémentaires...

"Vous voulez savoir comment se déroulent les épousailles ?... C'est très simple. Nous conduisons l'épousée jusqu'à l'entrée d'une caverne qui communique avec les demeures souterraines du Seigneur de la Montagne. Là le père de l'épousée prie le Seigneur de bien vouloir l'accepter en renouvellement du pacte de protection. Puis l'épousée entre seule dans la caverne, 4 gardes restent à l'entrée pour protéger l'intimité des épousailles. Et quant à nous, nous retournons à Sevelod où l'événement est fêté par une grande ripaille.

"Vous voulez savoir qui est le Seigneur de la Montagne ?... Personne ne l'a jamais vu, pas même Squalis. Il ne sort jamais. Mais on devine bien *ce qu'il est*, pour posséder un pouvoir aussi grand..." Et le villageois interrogé conclura dans un chuchotement plein de crainte : "*Un Dragon !*"

Aucun jet de *Légendes* ne pourra fournir de renseignements sur cette histoire.

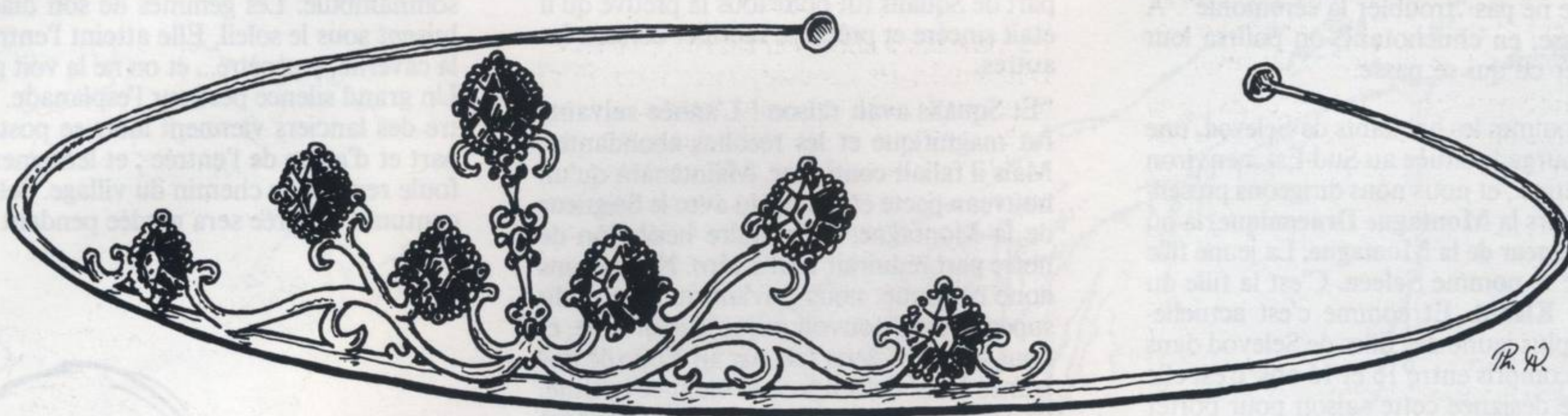
LES EPOUSAILLES

Bientôt le cortège arrive en vue d'une ligne de hautes collines, aux flancs abrupts comme des falaises. La plus haute fait dans les 150 mètres de haut. La route y mène tout droit et s'arrête sur une esplanade de sable d'une cinquantaine de mètres de diamètre, juste au pied de la falaise. Dans le flanc rocheux, on distingue l'entrée d'une caverne d'environ 8 mètres de large sur 4 de haut.

La foule se masse sur l'esplanade. L'épousée est en avant, les 16 lanciers derrière elle. La musique se tait. Un gros homme vêtu de rouge se détache des rangs des bourgeois et prie le Seigneur de la Montagne de bien vouloir accepter Seleen et d'en disposer à sa guise... (C'est Squalis lui-même. Il remplace le père de Seleen puisque celui-ci a été pendu.) Puis après une nouvelle sonnerie ponctuée de roulements de tambours, il dit "Va, ma fille ! Selevod n'oubliera jamais ton nom..." Comme elle hésite visiblement, il lui donne une grande bourrade dans le dos. Elle se met alors en marche, trébuchant comme une

somnambule. Les gemmes de son diadème luisent sous le soleil. Elle atteint l'entrée de la caverne, y pénètre... et on ne la voit plus... Un grand silence pèse sur l'esplanade. Quatre des lanciers viennent alors se poster de part et d'autre de l'entrée ; et lentement, la foule reprend le chemin du village. Selon la coutume, l'entrée sera gardée pendant trois jours.





SQUALIS

Comme on l'a certainement deviné, tout ceci n'est qu'une tragique imposture. La légende du Seigneur de la Montagne a été inventée de toutes pièces par le maître orfèvre : un moyen de s'enrichir sur le dos de ses concitoyens trop crédules, et la première fois, de se venger de la fille qui le repoussait.

En réalité, quatre hommes de main à la solde de l'orfèvre attendent l'épousée sous la montagne. Ils la réduisent à l'impuissance et restent avec elle terrés dans les cavernes pendant trois jours, jusqu'à ce que cesse la surveillance de l'entrée. Ils ressortent alors de nuit et conduisent la fille jusqu'à la route de l'Est, au-delà du village, où Squalis a arrangé une entrevue avec des marchands d'esclaves. Le maître orfèvre récupère la couronne. Il prétendra en avoir fabriqué une autre toute semblable pour la prochaine épousée, gardant pour lui les 15 pièces d'or de coût. Quant au produit de la vente de la fille (jamais moins de 10 PO), il est partagé entre les hommes de main. Ces derniers n'ont aucun intérêt à trahir Squalis et préfèrent se partager 20 PO tous les ans que 25 une seule fois.

Tous les autres villageois, y compris les gardes, sont de bonne foi, ignorants du subterfuge. C'est la raison pour laquelle le village n'est pas décrit. Au Gardien des Rêves de l'improviser si besoin est. Les voyageurs peuvent y enquêter et parvenir à la conclusion que Squalis est un escroc, ils ne convaincront jamais les villageois sans preuve. Ces derniers seront du parti de Squalis, le *Sauveur*.

Les voyageurs peuvent naturellement se désintéresser de cette histoire - qui, à proprement parler, ne les regarde pas. Dans ce cas, le Gardien des Rêves devra embrayer sur un autre scénario. Mais il est plus que probable qu'ils s'intéressent au sort de Seleen, ou de sa couronne. Et dans ce cas, que faire ? La situation semblant urgente, pénétrer dans la caverne à la suite de l'épousée leur paraîtra vraisemblablement prioritaire.

Ils peuvent néanmoins vouloir attendre la fin de la surveillance. Dans ce cas, ils pourront voir ressortir les hommes de main trois jours plus tard, mais seuls, sans la jeune fille. Ces derniers fileront vers le lieu de rendez-vous avec Squalis, et expliqueront à l'orfèvre que Seleen a mystérieusement disparu dans les cavernes. Si les voyageurs les interceptent en

cours de route, ils prétendront être des envoyés du Seigneur de la Montagne. Ce dernier, mécontent de Seleen, désire une autre épouse. Si l'on emploie des moyens brutaux, l'un d'eux avouera probablement la vérité. Mais confrontés à Squalis, ce dernier niera. Il aura l'appui des villageois, et les hommes de main seront exécutés comme de malheureux boucs émissaires.

Même déroulement si les voyageurs suivent discrètement les hommes de main et assistent à l'entretien avec Squalis. Et dans tous les cas, il subsistera un grand point d'interrogation : *qu'est devenue Seleen ?...*

LES CAVERNES

A. B. C. D. C'est le positionnement des 4 gardes. Tous sont vêtus de cuir + métal, armés d'une lance, d'une dague et d'un bouclier. Ils sont relevés toutes les 4 heures. Les prochains apporteront chacun une lanterne pour éclairer leur garde de nuit. Le dialogue sera possible avec eux à condition de se tenir à une certaine distance de l'entrée. Mais ils ne pourront en dire davantage que les villageois du cortège. Ils sont là pour empêcher les intrus, quels qu'ils soient, d'aller troubler les épousailles. Pour entrer, les voyageurs n'auront guère que deux moyens : le combat et/ou la magie.

Caractéristiques des lanciers

TAILLE	12	VOLONTE	11	VIE	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	11	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	12	+ dom	+1
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	d4+2
VUE	11	Lancer	12		
OUÏE	12	Dérobée	10		
Lance	1	main niv +3	init 09	+ dom	+3
Dague		niv +2	init 08	+ dom	+2
Corps à corps		niv +2	init 08	+ dom	(+1)
Bouclier		niv +3	(moyen)		
Esquive		niv +3	(-2)		

Passé l'entrée, on ne débouche pas véritablement dans une caverne, mais dans un long et tortueux boyau creusé à même le roc. La pierre est gris noir et relativement sèche. Des cailloux et des gravats encombrant le sol. Le plafond, de 4 mètres à l'entrée, descend peu à peu à 2m50.

E. Ce passage plus étroit et plus bas semble de prime abord n'être qu'une fissure. Mais s'étant à peine élargi, il accuse bientôt une forte descente. Il passe sous le couloir principal et rejoint finalement la caverne H où sont terrés les hommes de main.

F. L'entrée de ce passage est semblable au précédent : une fissure étroite et tortueuse. Il se termine en cul-de-sac. Toutefois, un moyen d'éclairage quelconque, torche ou lan-



terne, révèle une curieuse qualité de l'air au fond du cul-de-sac, une sorte de brume violette. Il s'agit d'une déchirure du rêve.

G. Un étroit escalier taillé dans le roc mène à la caverne où sont installés les hommes de main. Une lanterne allumée est posée dans le couloir en haut de l'escalier. La clarté est nettement visible depuis le coude où donne la fissure E.

H. C'est là que les 4 hommes de main guettent le passage de l'épousée. La caverne est meublée de lits rudimentaires, d'une table et de bancs, et contient des provisions pour que le groupe puisse tenir trois jours.

I. Le couloir principal se termine en cul-de-sac. Mais un puits quasiment vertical, profond de 6 mètres, communique avec la caverne inférieure.

Les hommes de main

Les 4 hommes sont en état d'alerte, s'attendant à tout moment à voir arriver l'épousée, prêts à lui sauter dessus. On pourra difficilement les surprendre, à moins de venir par le bas, via le couloir E. Dans tous les cas, ils penseront avoir été trahis et leur réaction sera de combattre. Si un dialogue a lieu néanmoins, ou plus vraisemblablement un interrogatoire, on pourra finir par apprendre la vérité ; et l'on reviendra à la possibilité de scénario précédente. Le problème demeurera le même : où est donc passée l'épousée ?...

S'ils découvrent la déchirure du rêve, les voyageurs pourront penser que Seleen l'a emprunté, c'est la seule explication. Mais pour se retrouver où ? Ils devront alors choisir. Tenter de démasquer Squalis, ou retrouver la jeune fille, les deux choix étant mutuellement exclusifs.

Caractéristiques des hommes de main

TAILLE	11	VOLONTE	12	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	ENDURANCE	24
FORCE	12	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	14	Mêlée	13	+dom	0
DEXTERITE	12	Tir	12	Protection	d2
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	13	Dérobée	12		
Epée courte	niv +4	init 10	+dom		+2
Dague	niv +4	init 10	+dom		+1
Corps à corps	niv +3	init 09	+dom		(+0)
Dague de jet	niv +4	init 10	+dom		0
Esquive	niv +4				

Discretion, Se cacher +4/ Course, Saut, Escalade +3/ Srv sous-sol 0.

Note : les 4 hommes sont vêtus de cuir souple et chacun est armé d'une épée courte et de deux dagues.



SELEEN

La jeune fille a effectivement changé de rêve. D'habitude, les épousées terrorisées de se retrouver dans le noir aperçoivent la lanterne au bout du couloir et s'y dirigent comme des papillons affolés. Les hommes de main n'ont aucun mal à les soumettre. Sans être d'une volonté exceptionnelle, Seleen est un peu plus têtue que les autres. Ayant elle aussi aperçu la lumière, elle décida de ne pas y aller, mais de se cacher le plus longtemps possible. A l'aveuglette, elle emprunta le passage F, franchit la déchirure à son insu et continua dans les cavernes de l'autre rêve, perdue et sans lumière. Dans la caverne 6, elle tomba sur l'entité de cauchemar luisant dans la pénombre. Affolée, elle se remit à fuir, trébuchant et se heurtant aux parois. Au cours de l'incident, sa couronne glissa de sa tête et alla rouler dans un recoin de la caverne (7). Quand les voyageurs arriveront à leur tour dans les secondes cavernes, la jeune fille, épuisée, pourra être virtuellement n'importe où, au choix du Gardien des Rêves, mais plus probablement aux alentours de la caverne 2.

En entendant approcher les voyageurs, elle croira à un nouveau danger et se remettra à fuir. Une fois rattrapée, il faudra un certain temps pour la calmer : réussir *Eloquence/Discours* de difficulté libre, sachant qu'elle pourra *contrer* par un jet de *Volonté/Moral* en inversant le signe de son Moral, soit +5. Une fois calmée, elle acceptera de suivre les voyageurs mais sera de toute façon incapable d'expliquer ce qui lui est arrivé depuis son entrée sous la montagne ni par où elle est passée.

Seleen, née à l'heure du Serpent, 15 ans, 1m64, 53 kg, blonde, yeux noisette.

TAILLE	08	VOLONTE	13	VIE	10
APPARENCE	13	INTELLECT	09	ENDURANCE	23
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	06	ELOQUENCE	12	Protection	0
AGILITE	12	REVE	14	+dom	-1
DEXTERITE	11	CHANCE	15		
VUE	11	Mêlée	09	Moral	-5
OUIE	14	Tir	11		
ODORAT	11	Lancer	08		
GOUT	09	Dérobée	12		

Corps à corps niv -5 init -1 +dom (-1)
Esquive niv 0

Discretion, Se cacher 0/Course, Saut, Escalade -2.

L'AUTRE REVE

L'autre côté de la déchirure donne dans une nouvelle série de cavernes et de boyaux souterrains, habitées par deux espèces de créatures : les zomars et les Tortemoques.

Les zomars sont purement des animaux. Ce sont des sortes de crustacés géants, mi-crabe mi-langouste, de couleur noirâtre, armés de pinces monstrueuses. Ils sont foncièrement agressifs quoiqu'ils quittent rarement les zones humides. Ils se nourrissent ordinairement de vase et de moisissures, mais ne dédaignent pas les Tortemoques quand ils arrivent à en attraper un. Ils seront tout aussi avides face aux voyageurs.

Les Tortemoques sont des créatures plus complexes. Ce sont des humanoïdes à corps de tortue et à tête de veau. Leurs membres sont courts, leur ventre et leur torse présentent des bandes de cuir épais, leur dos est recouvert d'une carapace de tortue. Etant des Humanoïdes, ils parlent le même langage que les Humains, quoique leur tête de veau leur donne un accent mugissant. Ils n'ont aucun

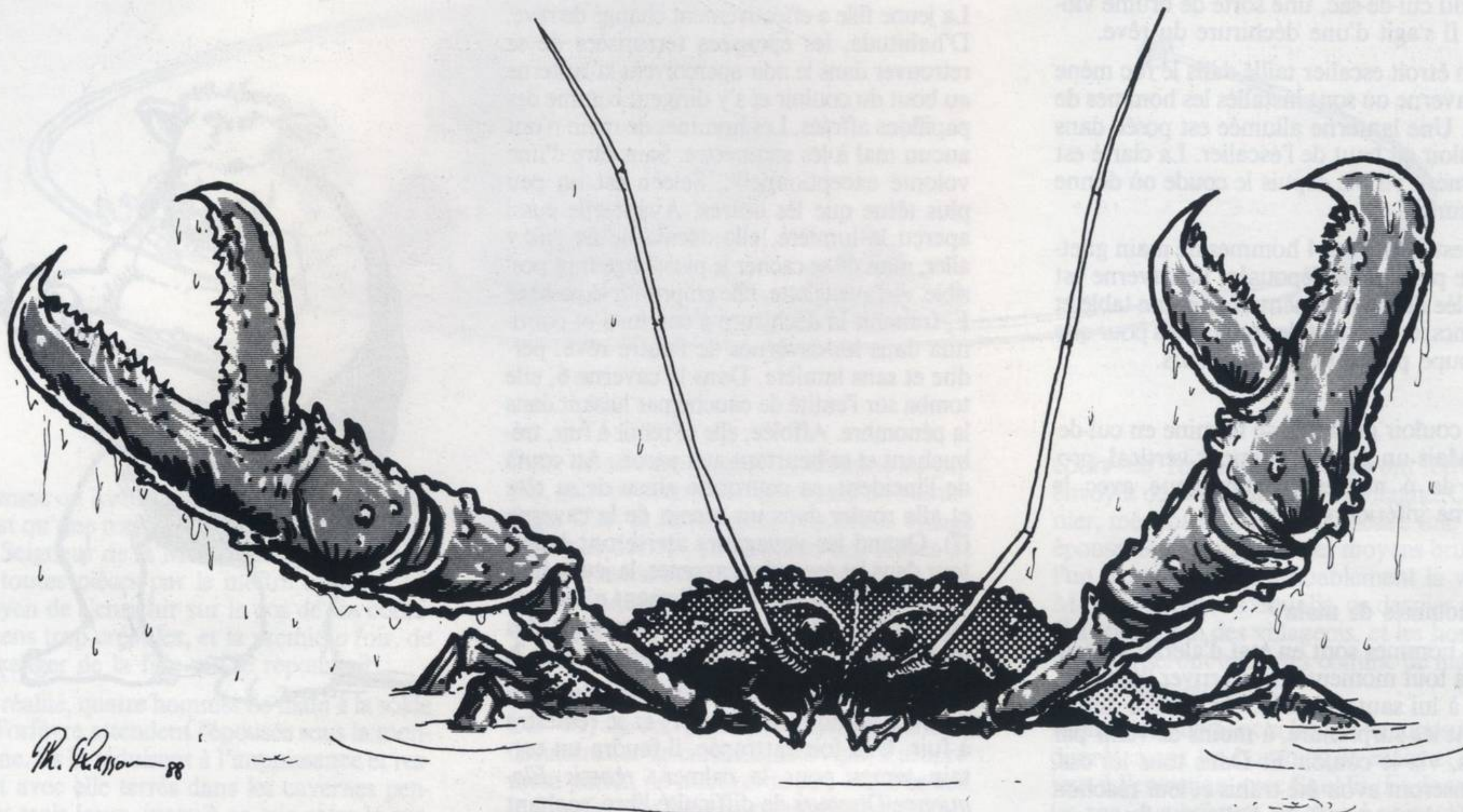


vêtement, mais se servent d'armes : frondes et masses à deux mains. Ils vivent à l'air libre, les cavernes leur servant uniquement d'habitation. Ils sont organisés en clans, chaque clan possédant un roi et une reine. Psychologiquement, ils sont essentiellement paranoïaques. Ils détestent avoir à se battre, mais leur sens de l'honneur est tel qu'ils ne reculent jamais. Dès qu'un danger se présente, ils se mettent à pleurer (à chialer comme des veaux), et, quoique tremblants de peur, sont prêts à se battre jusqu'à la mort. Ce sont des sortes de veau-samourais. Leur régime alimentaire est plutôt omnivore, fruits et racines, à une exception près : ils adorent la soupe de zomar...

Pour les voyageurs, le problème est que la sortie passe par leur territoire et que leur paranoïa est telle qu'ils n'accepteront jamais de les laisser passer. A moins que... C'est bientôt l'anniversaire de leur roi et ils aimeraient lui faire un beau cadeau. Et pour un Tortemoque, quel plus beau cadeau qu'une soupe de zomar ?... "O beeeelle souuupe ! Souuupe duuu soir !..." Ils pourront conclure un accord avec les voyageurs. Si ceux-ci leur rapportent un beau zomar, ils les laisseront franchir leurs cavernes pour atteindre la sortie, mais de toute façon, les yeux bandés. Aux voyageurs d'accepter ou non ce marché. Dans l'autre alternative, ils devront forcer la sortie par les armes.

Il existe néanmoins une autre possibilité : la couronne. Si les voyageurs l'ont récupérée, ils peuvent convaincre les Tortemoques que c'est un présent encore plus digne d'un roi (De fait, le roi de ce clan ne possède pas de couronne). Les Tortemoques se laisseront fléchir et accepteront de les mener à la sortie, toujours les yeux bandés, en échange de la couronne.

SCENARIO REVE DE DRAGON



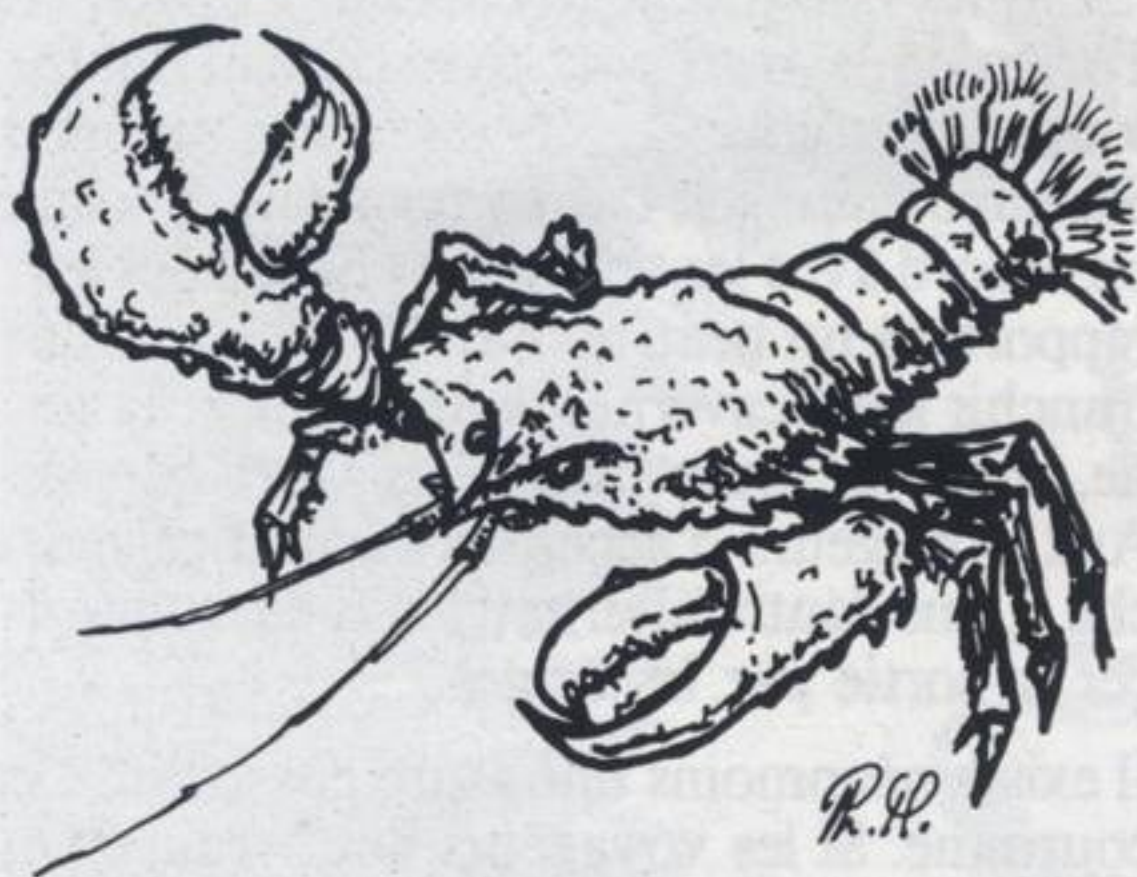
Les secondes cavernes

1. C'est la caverne de la déchirure d'arrivée, occupée par un petit lac d'un mètre de profondeur. Les voyageurs se retrouveront donc dans l'eau jusqu'à la taille. La caverne fait 3 mètres de haut au total. Au-delà, tous les couloirs sont très irréguliers, plutôt bas de plafond (maximum 2 mètres), humides et moisis.

2. Côté Ouest, la dénivellation abrupte est d'environ 5 mètres. C'est probablement là que se trouve Seleen, effondrée dans un coin.

3. Noter les différences de niveaux et la superposition des couloirs, ce n'est pas un carrefour. La caverne 8, donnant chez les Tortemoques, n'est accessible qu'en passant d'abord par la caverne 5, repaire principal des zomars.

4. La dénivellation abrupte est de 7 mètres.



5. Repaire principal des zomars. La nappe aqueuse fait environ trois mètres de profondeur. On peut supposer qu'au fond et à l'Est, des boyaux inondés donnent sur un labyrinthe encore plus vaste. De ce fait, le nombre des zomars est indéterminé. Lors du premier passage des voyageurs dans cette caverne, les zomars ne feront que se montrer, de façon menaçante, mais sans réellement barrer la route. Les voyageurs pourront ainsi quitter cette caverne sans trop de problèmes, heureux d'avoir pu échapper à ces monstres sans livrer combat. Leur déconvenue n'en sera que plus grande quand les Tortemoques leur demanderont d'y retourner pour leur rapporter un zomar.

6. Cette caverne est occupée par une entité de cauchemar : une **Peur** de 14 points de *rêve*. Elle se déplace lentement (6m par round) et ne quitte jamais la caverne. C'est elle qui a paniqué Seleen, lui faisant perdre la couronne dans sa fuite éperdue.

7. La couronne a roulé dans ce recoin de la caverne. Une recherche systématique finira par la faire découvrir. Pour l'apercevoir par une inspection sommaire, réussir *Vue/Survie en sous-sol* à -4. C'est un cercle d'argent ciselé, orné de 7 gemmes rouges toutes de *taille 4* et de *pureté 4*. Le bijou vaut globalement 15 PO.

8. Entrée du territoire des Tortemoques. Quatre gardes armés de frondes et de masse s'y tiennent en permanence. C'est avec eux qu'auront lieu toutes les discussions et transactions. A moins d'envahir les lieux par la force, les voyageurs ignoreront toujours le nombre total de Tortemoques. Toutefois, au moindre signe de menace (et se souvenir que ces tortues à tête de veau sont excessivement paranoïaques), l'un d'eux se mettra à meugler l'alerte et 4 nouveaux gardes surgiront au bout de 6 rounds.

9. Salle royale. Habitation du roi, de la reine et de leurs enfants.

10. Salle commune, communiquant avec la sortie, où vit le gros du clan.

Les Tortemoques sont des créatures plutôt frustrées. Leur mobilier consiste en des lits d'herbes sèches et en poteries de toutes sortes et de toutes tailles, où ils conservent entre autre les aliments. Ils ne possèdent aucun objet de valeur. Le clan comporte 14 combattants (mâles et femelles), incluant le roi et la reine, et 10 jeunes.

En ce qui concerne les zomars, c'est au Gardien des Rêves de décider du nombre apparaissant à chaque fois, en fonction de la force des voyageurs.

L'extérieur des cavernes est laissé en *blanc*, permettant ainsi de redémarrer sur n'importe quelle autre aventure.



Caractéristiques des zomars

TAILLE	14 VIE	15	
CONSTITUTION	16 ENDURANCE	32	
FORCE	17 VITESSE au sol	12/-/-	
PERCEPTION	12 +dom	+2	
VOLONTE	12 Protection	d4 carapace	
REVE	10		
Pinces	14 niv +4	init 11 +dom	+6
Esquive	07 niv 0		

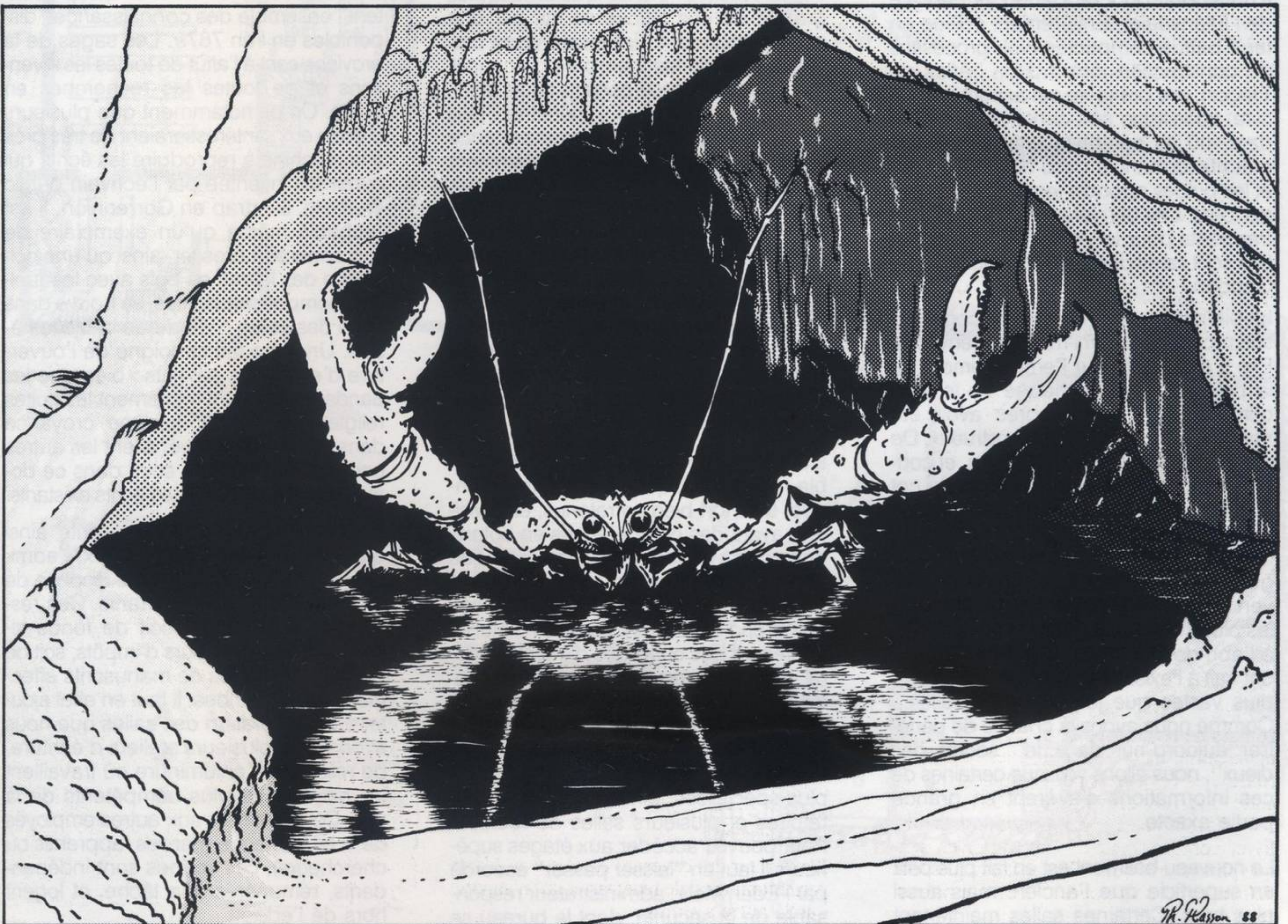
Note. Les zomars peuvent se servir de leurs 2 pinces à chaque round, soit pour parer, soit pour attaquer. Ils peuvent donc avoir deux attaques ou 2 parades, ou bien 1 attaque et 1 parade. Chaque pince a une résistance de 18. A zéro, la pince est inutilisable, mais sans pour autant que cela cause une blessure ni une perte d'endurance à la créature.

Caractéristiques des Tortemoques

TAILLE	12 VOLONTE	16 VIE	13
CONSTITUTION	15 EMPAHE	09 ENDURANCE	29
FORCE	14 REVE	11 VITESSE	10/16/-
AGILITE	12 Mêlée	13 +dom	+1
DEXTERITE	11 TIR	11 Protection	d4 carapace
VUE	11 Lancer	12	
IE	12 Dérobée	10	
Masse à 2 mains	niv +4	init 10 +dom	+4
Corps à corps	niv +2	init 08 +dom	(+1)
Fronde	niv +4	init 09 +dom	0
Equipe	niv +3		

Disrétion, Se cacher 0/ Saut, Course, Escalade +2/ Srv sous-sol +6.

Note. Utiliser les mêmes caractéristiques pour le roi et la reine si besoin est. ■



Le monde de TREGOR

Chroniques

LES SANDARS

UN PEUPLE ETRANGE DU MONDE DE TREGOR.

3^e PARTIE

Comme il a été dit dans l'introduction de cette étude (voir DR 14), les Sandars constituent l'un des peuples ayant atteint le plus haut niveau culturel et scientifique du Monde connu de Trégor. Le taux d'alphabétisation des "citoyens" du Gedden Sandar dépasse 50% ce qui n'est atteint en aucune autre province. Tous les membres de rang élevé des quatre grandes classes sociales possèdent un minimum de notions dans leur discipline, et l'on assiste à ce phénomène de spécialisation des connaissances qui est typique des sociétés évoluées. Pour illustrer ce propos, après avoir décrit en détail la vie sociale et les pouvoirs du guerrier Eden-Etten, voici maintenant une présentation de deux édifices particuliers du Gedden Sandar, la bibliothèque d'Arek et la forteresse de la porte de Ma'Hana. Ces deux constructions sont un témoignage vivant du haut niveau de compétence du peuple de cette province.

LA BIBLIOTHEQUE D'AREK

La bibliothèque de la ville d'Arek est un édifice splendide, typique de l'architecture des palais et bâtiments importants du Triangle d'Orn (et de quelques villes extérieures, dont Moganon, la capitale de l'Ellansdale). Entièrement édifée en terre battue compactée (voir processus de construction décrit dans l'Atlas de Trégor), elle présente cet aspect hétéroclite, spécifique aux constructions Sandars, dû au contraste entre les cubes massifs formant la base de sa structure et les bulbes arrondis terminant ses hautes tours. Ces derniers sont d'autant plus frappants pour le visiteur que les courbes sont rares dans le décor du pays de Gedden.

La bibliothèque d'Arek est de construction récente (un demi-millénaire environ). Elle a été établie sur l'emplacement de la précédente bibliothèque de la ville, complètement rasée après avoir été ravagée par un incendie monstrueux. De nombreuses rumeurs ont couru, et courent toujours d'ailleurs, au sujet de cet événement. Certains disent que l'origine du feu dévastateur aurait été criminelle, d'autres ajoutent que l'Ins-Saana qui dirigeait l'établissement à l'époque, prévenu, aurait entreposé les parchemins les plus importants dans les souterrains, à l'abri des flammes. D'autres "bruits" ont trait à l'existence de caves beaucoup plus vastes que les caves officielles... Comme nous avons la chance de pénétrer aujourd'hui dans le "secret des dieux", nous allons voir que certaines de ces informations s'avèrent en grande partie exacte.

Le nouveau bâtiment est en fait plus petit en superficie que l'ancien, mais aussi plus haut. Certaines salles maintenant

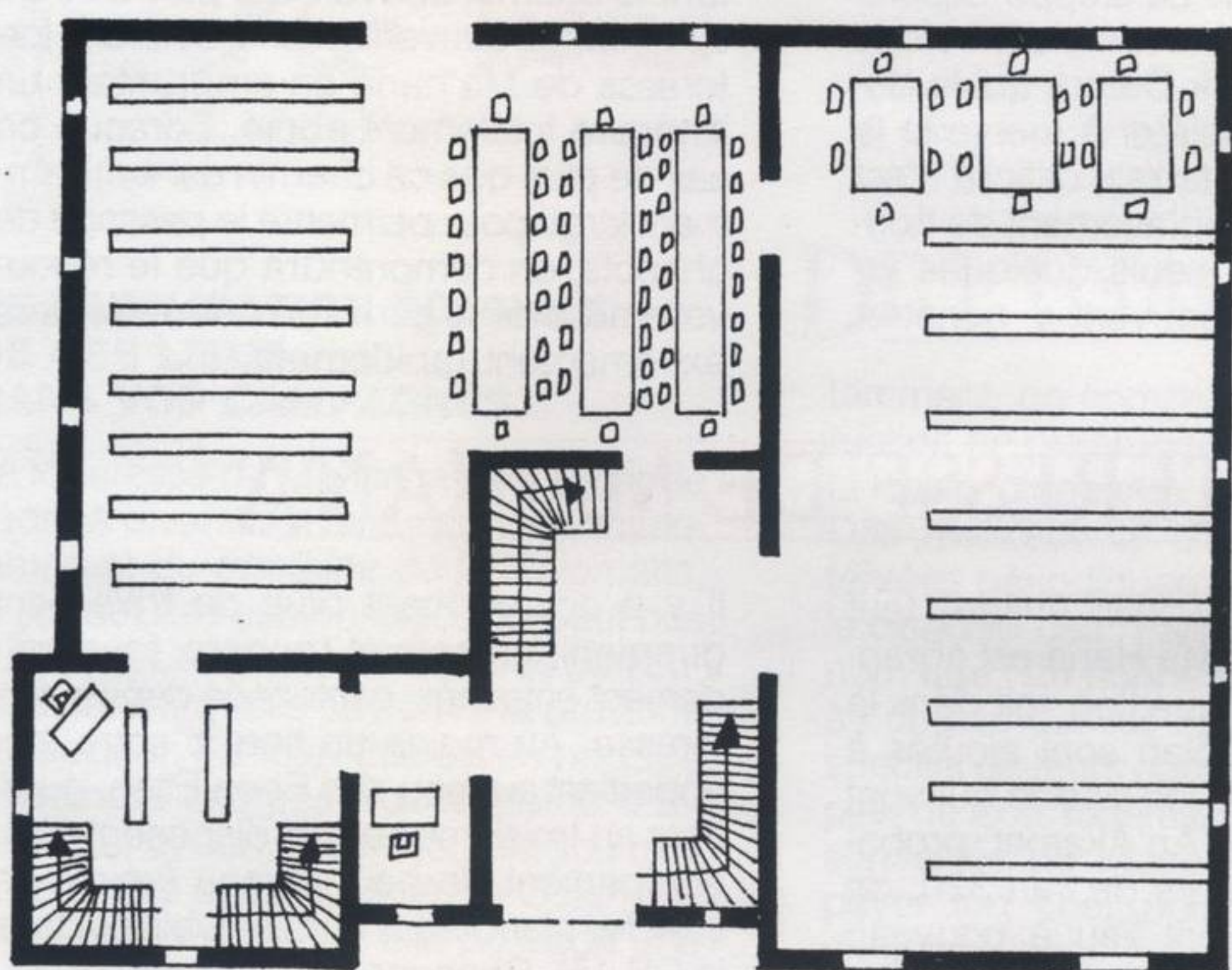
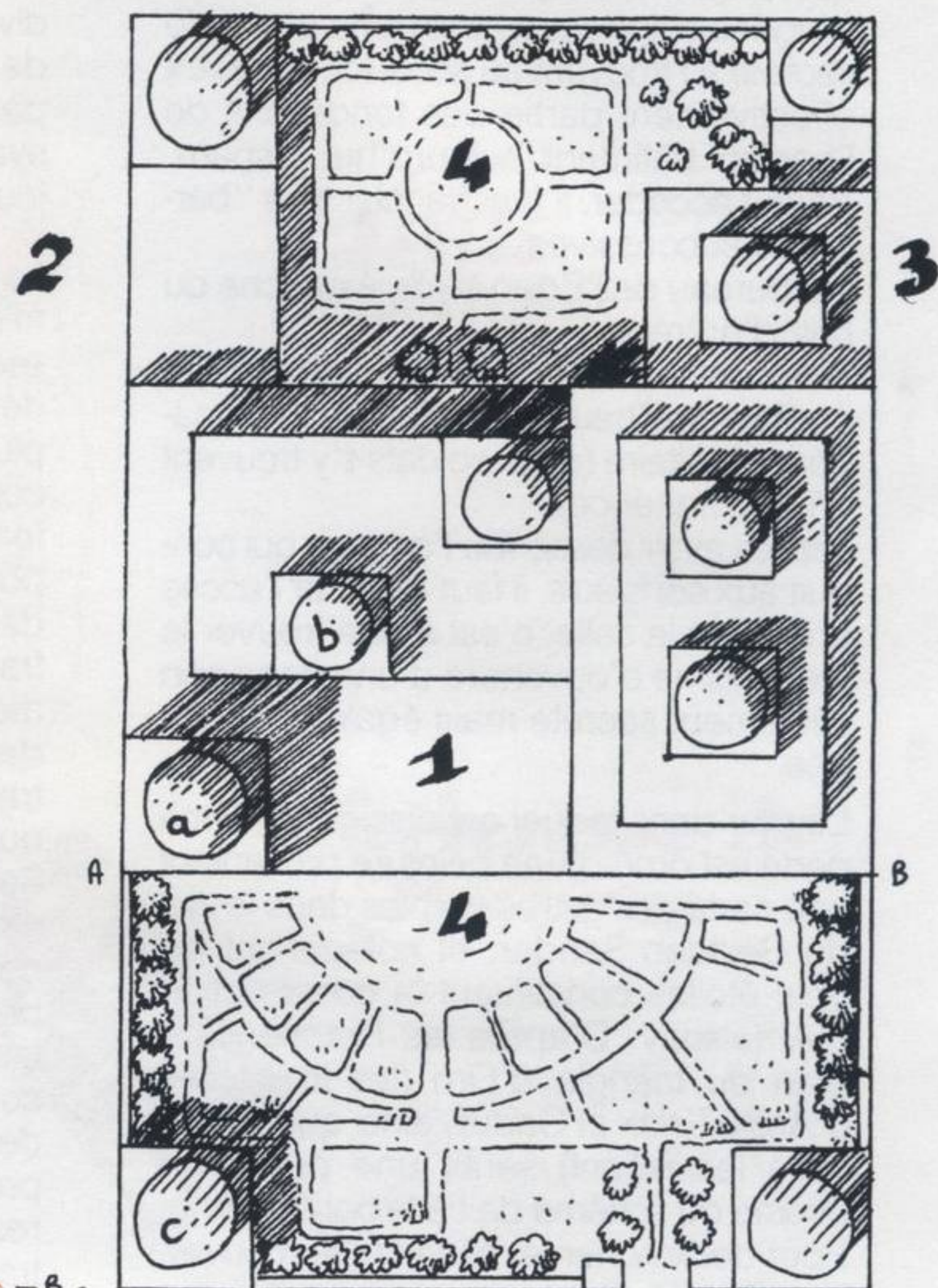
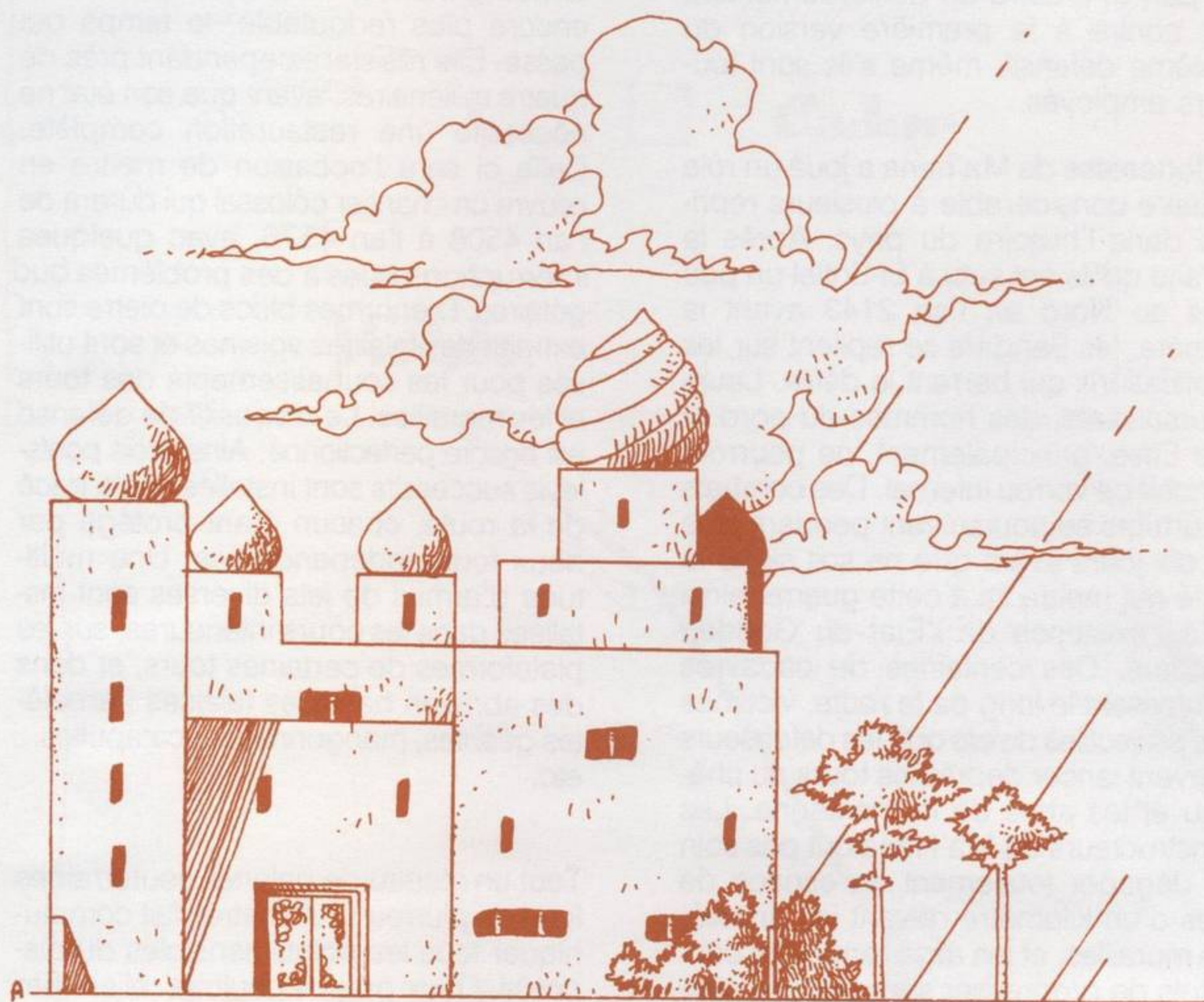
disparues, ont été transformées en jardins. Les constructeurs ont réemployé une partie des fondations anciennes pour dresser les nouveaux murs. Il est exact qu'une partie des salles souterraines du précédent établissement ont été conservées (voir plans). L'accès à la plus grande de ces pièces se fait par une porte habilement dissimulée dans une paroi, et seuls les membres du conseil des sages, ainsi que certains hauts dignitaires, ont le droit d'y pénétrer. Des documents de la plus haute importance y sont stockés, ayant trait notamment aux périodes de l'histoire où ce sont des Céterks d'origine Sandars qui ont régné sur l'Ellansdale. Il est probable que dans ces archives se trouvent de nombreuses cartes ainsi qu'une multitude de plans de villes et d'édifices importants. Divers documents concernant les différents dispositifs de défense militaire du Triangle d'Orn y sont stockés, ainsi que des plans d'engins de combat plus ou moins sophistiqués.

L'approche de la bibliothèque est agréable : les jardins, quoique de faible étendue, sont fort bien entretenus, et le visiteur ayant des compétences en botanique pourra facilement s'apercevoir que certaines des plantes qui y sont cultivées sont rarissimes. Le Rez de Chaussée comprend deux grandes salles d'étude, contenant des ouvrages d'intérêt général. L'accès en est totalement libre à condition de s'y comporter d'une manière correcte. Dans les étages du bâtiment principal et des tours se trouvent d'autres rayons contenant des livres plus rares ou plus spécialisés, ainsi que divers laboratoires et plusieurs salles de réunion. Pour pouvoir accéder aux étages supérieurs il faut un "laisser passer" accordé par l'Eden Malir, administrateur responsable de la sécurité, dont le bureau se

trouve sur la gauche du couloir d'entrée. Cette faveur n'est en général octroyée qu'aux membres du Saana (On-Saana, Orgo-Saana, ou Silki-Saana) ou aux personnalités de premier rang des autres classes.

La tour la plus proche de l'entrée (a) est réservée à l'armée. Seuls les généraux peuvent y pénétrer. D'autres tours sont réservées à une fonction spéciale, astronomie, cartographie... La bibliothèque d'Arek est la plus importante du royaume, exception faite de celle du palais des Céterks à Moganon. Une quantité impressionnante d'ouvrages y est rassemblée ; ils sont originaires de toutes les régions du monde, et présentent l'ensemble des connaissances disponibles en l'an 7679. Les sages de la province sont à l'affût de toutes les inventions et de toutes les recherches en cours. On dit notamment que plusieurs d'entre eux s'intéresseraient de très près à la machine à reproduire les écrits qui aurait été inventée par l'écrivain public Wulberg, à Artrap en Gorrennion. Il est probable même qu'un exemplaire de son appareil à presser, ainsi qu'une collection des lettres en bois avec lesquelles il compose ses textes, se trouve dans l'une des salles d'étude de la bibliothèque. Un autre fait témoigne de l'ouverture d'esprit des savants : bien que les Sandars méprisent totalement les cultes religieux et n'aient aucune croyance dans les Dieux que vénèrent les autres peuples, ils prennent soin, dans ce domaine aussi, de réunir les écrits existants.

Pour acheter tous ces manuscrits, ainsi que pour entretenir ses locaux, l'administrateur de la bibliothèque dispose de moyens financiers importants. Ces ressources proviennent soit de fonds alloués par les collecteurs d'impôts, soit de la vente de copies de manuscrits effectuées par les scribes. Il faut en effet ajouter à l'énumération des salles que nous avons faite, plusieurs ateliers d'écriture, de reliure et d'enluminure où travaillent les artisans les plus compétents de la ville. Contrairement aux autres employés de la bibliothèque (gardiens, apprentis ou chercheurs), ces scribes sont indépendants, rémunérés à la tâche, et logent hors de l'édifice.



RDC ▲

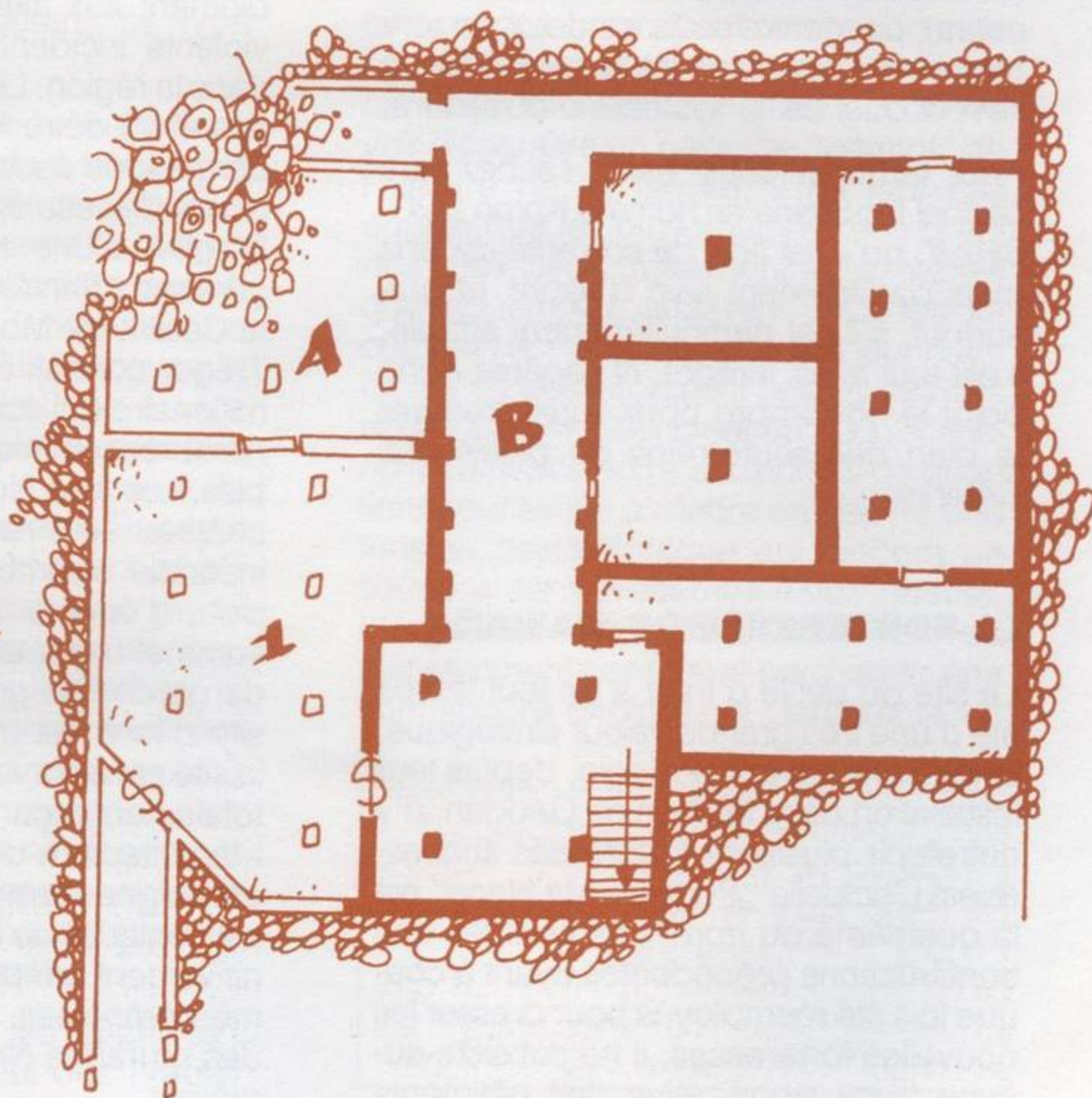
BIBLIOTHEQUE

Sous-sols ►

- ▲ - Anciens bâtiments
- - Nouveaux bâtiments construits dessus
- 1 - Archives secrètes

Bibliothèque d'Arek

- 1 - Bibliothèque
- 2 - Logement des apprentis
- 3 - Logement de l'administrateur
- 4 - Jardins
- a - Tour de l'academie militaire
- b - Tour des astronomes
- c - Logement des gardes



Les archives les plus importantes sont rangées soigneusement dans une salle secrète se trouvant au sous-sol, et faisant effectivement partie des fondations de l'ancien bâtiment aujourd'hui disparu. Pour y accéder, il faut franchir trois "barrières successives" :

- le bureau de l'Eden-Malir, à gauche du hall d'entrée,
- le bureau de l'Ins-Saana qui lui fait suite, au Rez-de-Chaussée de la tour de l'Académie militaire (deux soldats s'y trouvent en permanence),
- après avoir descendu l'escalier qui conduit aux sous-sols, il faut localiser l'accès précis de la salle, c'est à dire trouver le mécanisme d'ouverture d'une porte non seulement secrète mais également piégée.

Le mur dans lequel est dissimulée cette porte est orné d'une peinture présentant une carte des astres visibles dans le ciel du Gedden Sandar, et notamment les trois étoiles constituant la constellation d'Amulshav. D'après les historiens, le plan du triangle d'Orn (les trois cités d'Arek, Kriek et Cadur, ainsi que la muraille les reliant) serait une projection directe du schéma de cette constellation. Pour déclencher le mécanisme d'ouverture, il suffit d'appuyer, dans l'ordre, sur les petites sphères représentant les étoiles, en commençant par celle dont la position correspond à Arek, c'est à dire celle qui se trouve le plus au Nord. Toute maladresse dans la mise en œuvre de ce mécanisme complexe peut être fatale à son auteur. En cas de mauvaise manipulation, une trappe à deux battants, de la longueur du mur, et d'une largeur de 1m 50, s'ouvre sous les pieds du malheureux investigateur. Le fond de la fosse qui se découvre alors est garni de pointes acérées...

Lorsque le grand administrateur accorde le droit à quelqu'un de visiter cette salle, il laisse le visiteur sous la surveillance des gardes, descend ouvrir la porte puis seulement une fois l'acte accompli autorise son invité à le rejoindre. Ce processus a pour conséquences que si l'emplacement exact de la porte est relativement connu, par contre seuls les deux personnages responsables de la bibliothèque savent quel est le système d'ouverture.

Pour terminer cette visite, sachez que l'actuel Ins-Saana se nomme Koron LOG-SHAV, qu'il est âgé de soixante-dix ans mais parfaitement sain d'esprit, et que surtout, s'il est particulièrement affable, il est tout aussi intègre. N'espérez donc point le corrompre pour vous procurer le plan des souterrains du palais des Céterks.

LA FORTERESSE DE MA'HANA

Le site du défilé d'Innir a de tout temps été d'une très grande valeur stratégique, et les Sandars ont pris soin, depuis leur installation dans le Pays de Gedden, d'y entretenir plusieurs forteresses successives. L'actuelle "Porte de Ma'Hana" est la quatrième du nom. Les vestiges des constructions précédentes ayant à chaque fois été réemployés pour dresser les nouvelles forteresses, il ne subsiste aucune trace significative des bâtiments

anciens. Les galeries, balcons et abris divers qui sont creusés dans les falaises, de part et d'autre du défilé, remontent par contre à la première version du système défensif, même s'ils sont toujours employés.

La forteresse de Ma'hana a joué un rôle militaire considérable à plusieurs reprises dans l'histoire du pays. Après la défaite qu'ils ont subi à El-Entiel un peu plus au Nord en l'an 2143 avant la comète, les Sandars se replient sur les fortifications qui barrent le défilé. Leurs poursuivants, des hommes du nord et des Elfes, principalement, ne pourront franchir ce verrou infernal. Des combats meurtriers se poursuivent pendant plus de dix jours avant que ne soit signé le traité qui mettra fin à cette guerre, ainsi qu'à l'existence de l'Etat du Gedden Sandars. Des centaines de cadavres s'entassent le long de la route, victimes des projectiles divers que les défenseurs peuvent lancer depuis les tours du château et les abris de la montagne. Les constructeurs de Ma'Hana ont pris soin de dégager totalement un espace de près d'un kilomètre devant les premières murailles, et les assaillants sont contraints de progresser sans aucune couverture. A l'époque, la route provenant d'Onavira est le seul moyen d'accéder au Gedden Sandar. La steppe désertique du Nord et les premiers contreforts du plateau de Sanak Datura qui la domine viennent compléter à merveille la défense du site. Ce terrain difficile n'est guère propice au déplacement de troupes importantes et seuls quelques archers ou rangers peuvent y pénétrer sans trop de peine.

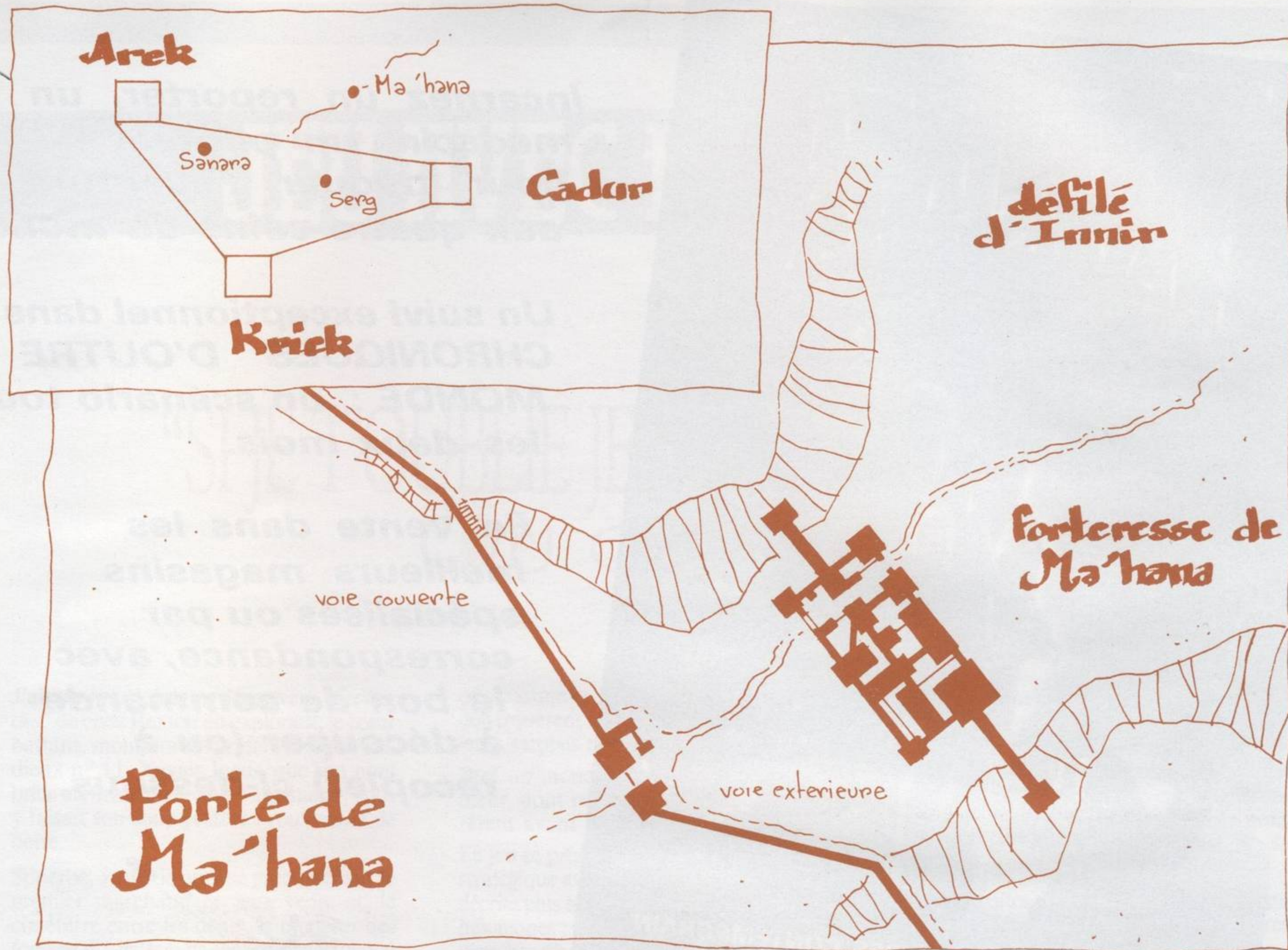
LA FORTERESSE DE MA'HANA

Après ce premier conflit malgré tout assez dévastateur, Ma'Hana est agrandie. Les bâtiments que l'on voit dans la partie Sud-Est du plan sont ajoutés à cette période. Dans les siècles qui vont suivre le passage d'An'Akamet, probablement aux alentours de l'an 320, de violents incidents ont lieu à nouveau dans la région. Les archives de l'époque ayant été détruites, ou dormant à l'abri de quelque cachette secrète, les événements de cette époque sont mal connus. S'agit-il d'une rivalité entre plusieurs généraux Sandars, ou d'un conflit avec le Céterk de Moganon ? Le Monde de Trégor connaît de tels troubles dans le millénaire qui suit le cataclysme, que de nombreuses interprétations sont possibles. Les ailes Nord-Ouest et Sud-Est du château sont ravagées par un terrible incendie. Il semble même qu'une explosion, d'origine inconnue, ait soufflé le sommet de l'une des plus grosses tours de garde. Malgré ces dégradations, le site d'Innir est trop important pour être laissé sans surveillance, et Ma'Hana est totalement reconstruite encore une fois. L'architecture des nouveaux bâtiments est soigneusement étudiée, et les toitures coniques de certaines tours sont définitivement remplacées par des plateformes crénelées. A la base, l'épaisseur des murailles Nord atteint près de cinq mètres.

Cette troisième version de la forteresse va être victime, non des assauts d'une armée ennemie, mais d'un adversaire encore plus redoutable, le temps qui passe. Elle résistera cependant près de quatre millénaires, avant que son état ne nécessite une restauration complète. Celle-ci sera l'occasion de mettre en œuvre un chantier colossal qui durera de l'an 4508 à l'an 4576, avec quelques interruptions dues à des problèmes budgétaires. D'énormes blocs de pierre sont extraits des falaises voisines et sont utilisés pour les soubassements des tours et les murailles. Le dispositif de défense est encore perfectionné. Ainsi, trois ponts-levis successifs sont installés sur le tracé de la route, chacun étant protégé par deux tours indépendantes. Une multitude d'armes de jets diverses sont installées dans les cours intérieures, sur les plateformes de certaines tours, et dans des abris en haut des falaises : arbalètes géantes, mangonneaux, catapultes, etc.

Tout un réseau de galeries souterraines long de plusieurs kilomètres fait communiquer tous les points sensibles du dispositif. Deux grands couloirs relient par exemple la tour principale Nord-Est à la muraille qui délimite l'Orn. En empruntant le chemin couvert qui part d'Arek, des troupes peuvent ainsi rejoindre la forteresse de Ma'hana en empruntant un itinéraire totalement abrité. Lorsque on sait de plus que ce chemin est suffisamment large pour permettre le passage de chariots, on comprendra que le renouvellement de la garnison puisse se faire extrêmement rapidement.

Il y a actuellement plus de trois cent guerriers, archers et rangers, tous solidement entraînés, cantonnés dans la forteresse. Au moins un tiers d'entre eux appartient au rang des Eden-Etten, guerriers au troisième œil. Ils disposent d'un équipement de haut niveau (voir à ce sujet les planches d'armes publiées dans le DR 15). Chacune des six tours principales du dispositif, c'est à dire les quatre tours d'angle, et deux donjons intérieurs, possède ses propres entrepôts d'armes, de vivres et d'eau. Cette dernière, comme dans beaucoup de forteresses par ailleurs, constituait l'un des points faibles du système défensif, étant donné l'aridité de la région. Le problème a été en partie résolu par la construction d'un aqueduc important, intégré à la muraille Ouest, qui collecte l'eau de sources situées sur le plateau dominant le défilé. Cet approvisionnement régulier est plus agréable que celui provenant des traditionnelles citernes, mais il n'élimine pas totalement les risques, notamment celui d'un empoisonnement des sources par un ennemi audacieux et bien informé.



DE L'UTILISATION POSSIBLE DE CES LIEUX DANS VOS CAMPAGNES

La forteresse de Ma'Hana peut servir de cadre à diverses aventures, relevant notamment du domaine de la diplomatie, et surtout de l'espionnage. Il ne faut pas oublier la situation politique très particulière dans laquelle se trouve la province du Gedden Sandar. Elle est en principe totalement intégrée au Royaume d'El-lansdale, et donc normalement soumise au contrôle et à l'autorité du Céterk de Moganon. En réalité, elle possède une structure sociale et politique bien particulière (voir articles précédents) et les autorités de Moganon n'y ont que fort peu d'influence. Contrairement à ce qui se passe en Olverg, ou en Gorrennion, par exemple, le Nederk (ici appelé Kel-Monda) n'est pas nommé par Moganon. Il en est de même sur le plan militaire. Le Kel-Etten (général en chef de la province) est intégré normalement à l'armée du Royaume et dépend du commandement militaire de la capitale. En réalité, il n'en est rien. Aucun détachement militaire "étranger" n'a le droit de pénétrer dans le Triangle Sacré, et les autres commandants de l'armée royale ignorent tout ou presque tout du dispositif de défense spécifique au Gedden Sandar. En fait les régiments Sandars ne sont pas commandés par d'autres généraux que leurs propres Ins-Etten, sauf lorsqu'ils opèrent en dehors de la Province.

Lorsque l'on sait à quel point sont (et ont toujours été) susceptibles les militaires de tous poils en matière de hiérarchie no-

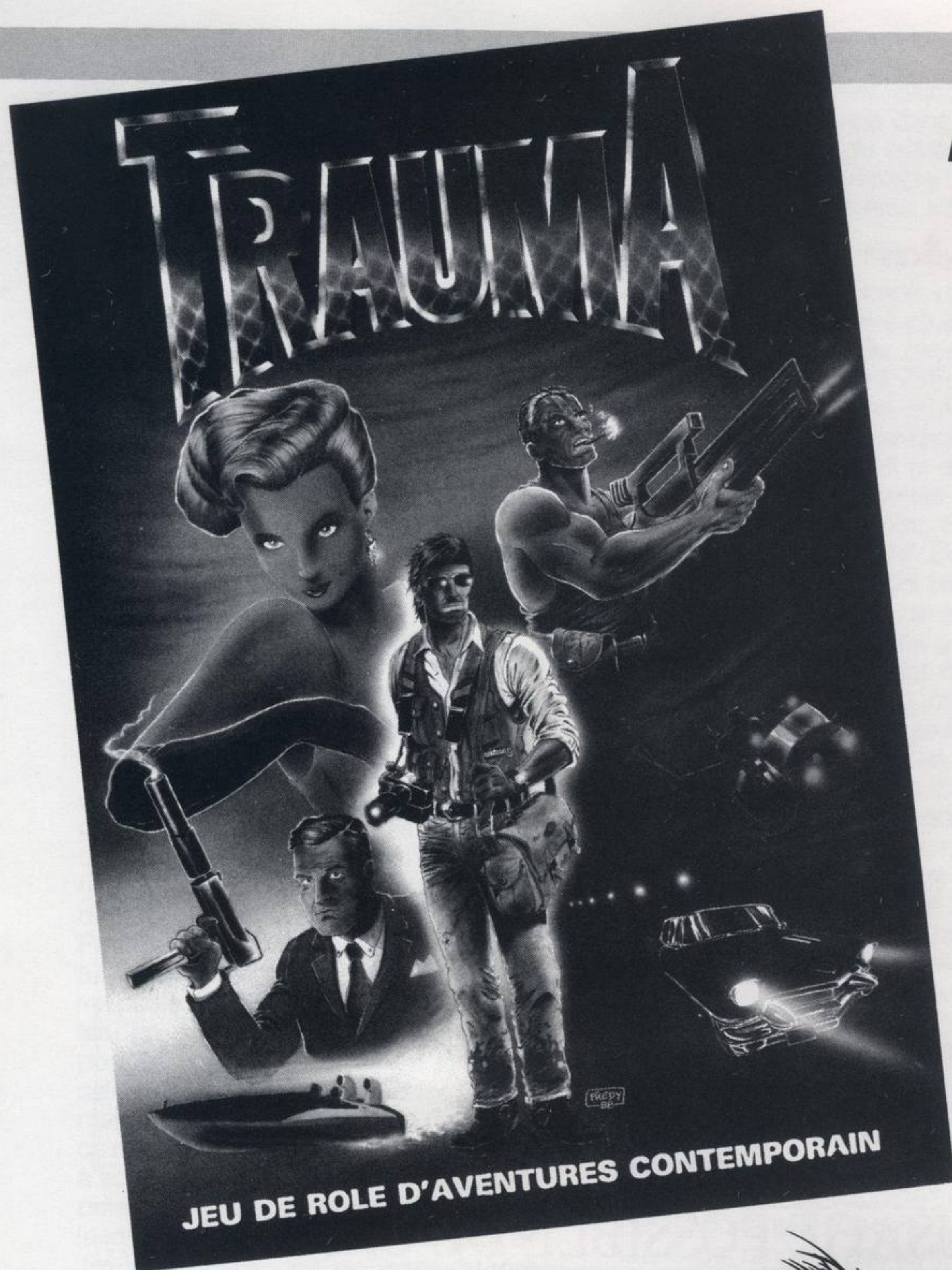
tamment, on comprendra que cette situation ne plaise guère à une partie de la caste dirigeante proche du Céterk. Des manœuvres discrètes sont donc tentées périodiquement pour "infiltrer" le dispositif des "Fallalek Geddin" (autre nom que l'on donne aux Sandars, créé à l'origine par les nains), connaître les effectifs de leurs garnisons, posséder le plan de leurs forteresses... Certaines personnalités de Moganon sont prêtes à payer fort cher pour obtenir ce type d'informations.

Les personnages joueurs évoluant dans la Province seront amenés à fréquenter la bibliothèque d'Arek pour de nombreuses raisons, ne serait-ce que la recherche de documents (parchemins, cartes, archives diverses) pour l'exécution de leurs propres missions. Plus le document recherché sera d'une valeur élevée, plus le Maître de jeu devra placer d'embûches administratives sur le parcours de ses joueurs. Les bureaucrates Sandars sont parfois admirablement retors, et, s'il a été dit que l'actuel directeur de la bibliothèque n'était pas corruptible, certains de ses employés subalternes, le sont, eux par contre. Le Maître de jeu pourra s'amuser un peu ainsi à re-crée l'ambiance un couloir, une porte, un monstre, mais les portes ne donneront que sur des bureaux, et les monstres ne seront que de sympathiques scribes, armés de mauvaise volonté...

Un domaine dans lequel les "archives" ont leur rôle à jouer, celui des "règle-

ments de compte" ou de l'arrivisme pur et simple. Comme dans toute société fortement hiérarchisée, les conflits sont nombreux. L'ambition est le moteur de multiples intrigues se déroulant dans l'atmosphère feutrée des palais confortables. Les dignitaires Sandars n'aiment guère se "salir" les mains, et ils préfèrent charger des mercenaires grassement payés des tâches les moins reluisantes. Tel Eden-Malir sera ravi de posséder un document compromettant contre son concurrent le plus dangereux au poste qu'il convoite, tel autre souhaitera par contre voir disparaître un passage "génant" de l'histoire de sa famille. Il ne faut pas oublier que les bibliothèques des grandes cités, lieux quasiment aussi sacrés que des temples, archivent TOUS les documents écrits, quelle que soit leur nature. Il n'est pas forcément besoin de Trolls et de Dragons pour créer un "bon scénario". La rivalité entre deux chefs de quartiers peut suffire à mettre en oeuvre une tension psychologique qui laissera un souvenir sans précédent à vos joueurs. L'organisation sociale des Sandars est suffisamment complexe pour créer une atmosphère originale et déroutante.





Incarnez un reporter, un médecin, un pilote... pour traquer l'aventure aux quatre coins du monde.

Un suivi exceptionnel dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE : un scénario tous les deux mois.

En vente dans les meilleurs magasins spécialisés ou par correspondance, avec le bon de commande à découper (ou à recopier) ci-dessous.



Bon de commande à retourner à :
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, 96, avenue de la République, 75011 PARIS.

149 F l'unité + 20 F de port pour la France

149 F l'unité + 26 F de port pour l'étranger

Je désire commander _____ exemplaire(s) de TRAUMA au prix unitaire de 149 F
+ _____ F de port, soit _____ F.

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal.

JEU AVEC FIGURINES

"SI JE T'OUBLIE JERUSALEM..." OU CROISADES

ALAIN BERARD

J'ai, un jour lointain, découvert "*Croisades*" de chez Rexton en explorant, le cœur battant, mon journal préféré Dragon Radieux n° 11. Xavier Jacus, que son nom brille au firmament des "wargamers", nous y faisait son coup préféré : l'ouverture de boîte.

Superbe. Juste de quoi se précipiter sur le premier marchand de jeux venu, et, le cimeterre entre les dents, le menacer des foudres d'Allah ou de Belzébuth (au choix) s'il n'a pas *Croisades* en stock ! Vous me direz qu'avec un tel ustensile en bouche, s'il a compris il est fort ! Le mien n'ayant pas compris, que Dieu ait son âme en sa sainte garde, j'ai attendu... Le temps passa, puis vint l'Instant.

Or me direz-vous, quel rapport avec l'habituel baratin du brasseur de plomb que je suis ? J'y arrive doucement. Patience !

Rappelons d'abord les grandes lignes de "*Croisades*" et, en premier, le lieu et l'époque.

La carte fournie représente le Moyen-Orient, de la Turquie actuelle, alors Terre Byzantine, pour une part, et Selzuq pour autre part jusqu'à l'Egypte alors sous contrôle Fatimide. Au milieu, la Syrie, formée de petits états indépendants. Pour plus de précision, il convient de se reporter aux règles de "*Croisades*" qui contiennent un rappel historique très clair et précis.

Disons pour résumer que la Palestine ou Moyen-Orient était (est...) un véritable panier aux crabes où s'agitaient Byzantins, les derniers chrétiens de la région, les Turcs Selzuq bien décidés à les zigouiller, les Syriens, tantôt d'un côté tantôt de l'autre, les Fatimides d'Egypte qui s'étaient faits virer de Palestine par les Selzuqs et qui comptaient bien y revenir. Là-dessus, Alexis I^{er}, empereur de Byzance, on disait alors Basileus, appelle au secours ses frères de la chrétienté. Et voilà mes vaillants croisés déboulant ventre à terre en Terre Sainte. Résultat : un formidable méli-mélo

où, comme si l'on avait besoin de cela, débarquèrent les Mongols, descendus de leurs steppes natales.

Bref un monde en conflit et en mouvement, dont peu ou pas d'auteurs s'inspirèrent avant Duccio Vitale.

Le jeu se présente sur trois plans : le plan stratégique avec la carte du Moyen-Orient, décrite plus haut, recouverte des classiques hexagones ; le plan tactique avec deux planches d'hexagones représentant une oliveraie et une oasis, le plan individuel avec une règle pour jeu de rôle assez spécifique. Ce dernier plan ne sera pas abordé dans cet article car d'autres spécialistes le feraient bien mieux que moi.

Le but du créateur était donc de créer un jeu à trois niveaux dans une même partie. Passer de l'individuel au tactique tout en raisonnant au niveau stratégique. A mon sens, sa démarche particulièrement originale est une réussite. Toutefois une précision me paraît indispensable : pour jouer à "*Croisades*" version totale, dirais-je, il est obligatoire d'acquiescer "Siège", "Le château des Templiers" et "La Ville médiévale fortifiée", toujours de chez Rexton. L'éditeur en parle comme des extensions mais en pratique ces boîtes se révèlent indispensables. Que les petits budgets se rassurent, outre le vol, une autre solution existe. Partant du principe que "*Croisades*" se joue à plusieurs, chaque joueur peut acheter une partie de l'ensemble et réduire ainsi les frais. Donc, revenons au jeu. Les règles tactiques de combat ayant évolué depuis "Siège" et "Cry Havoc" avec en particulier l'introduction du tir défensif, un joueur, même expérimenté, prendra beaucoup de plaisir à monter à l'assaut, combattre et défendre ses villes et châteaux pour finalement tomber dans les bras de Sibylle. Là où le bât blesse, c'est qu'il s'agit de combats individuels, et personnellement je vois mal une centaine d'hommes, au grand maximum, partir à l'assaut de la Terre Sainte.

Donc la dimension individuelle me gêne pour jouer "stratégique". Et c'est là qu'interviennent les armées de plomb ! "*Croisades*", outre ses qualités propres, est idéal pour construire une campagne antique-médiévale avec figurines, car nous y voilà, le "must" du plomb est là : *la campagne*.

Les difficultés de l'organisation d'une campagne cohérente sont de plusieurs ordres

Tout d'abord, le lieu et donc la carte ; ici, pas de problème, ce sera la Palestine. Puis il faut régler les difficultés de déplacement sur cette carte. Là encore, aucun problème grâce à l'utilisation des hexagones et une adaptation très simple des vitesses de déplacement données par les règles de "*Croisades*" à vos propres troupes et règle de jeu d'histoire.

Une des difficultés la moins évidente mais la plus cruciale, c'est de créer des objectifs de campagne ainsi que de savants déséquilibres évitant le choc frontal d'entrée de jeu. Une fois de plus, "*Croisades*" règle cela par des scénarios particulièrement habiles et historiques.

Restent à régler les problèmes d'intendance et les sièges. Pour ces deux derniers points, un minimum d'adaptation est nécessaire. Commençons par le plus simple, le Siège.

Deux solutions se présentent : premièrement vous tentez d'adapter le système présenté au jeu avec figurines : une figurine représentant un soldat ou chevalier pour "*Croisades*" en représentera 20 pour les joueurs de la 5bis et consorts, en gardant le même système consistant à enlever une figurine pour 20 pertes et en prenant par exemple "blessure" et "perte de connaissance" pour une perte et "mort" pour deux pertes. Un conseil toutefois : il faut "transformer" les valeurs en points des garnisons prévues par la règle. En effet, celles-ci ne peuvent défendre efficacement leur château en ville que si vous en doublez la

UNE ADAPTATION DE LA REGLE DE "CROISADES" AU JEU AVEC FIGURINES...

valeur en points de budget figurines. De même il faut supprimer les points de commandement, commun à toutes les règles, pour vos garnisons. La deuxième solution au problème posé par le siège est l'adaptation intégrale des combats de siège, fournis avec les règles de jeu d'histoire jouées. Les joueurs de la 7 WRG en particulier auront tout intérêt à employer les règles propres au siège, même s'il faut pour cela les traduire en français. Un petit effort que diable ! Vous êtes des intellectuels, non ?

En tout état de cause et quel que soit le système employé, n'oubliez pas de doubler les valeurs en points de garnison, civils et ravitaillement se trouvant à l'intérieur de vos forteresses.

Pour les joueurs de 7 ou "Kaddesh", le civil sera de moral E équipé soit en IPW (dur, dur !) soit en 1/2 javelot 1/2 arc (plus rigolo). Pour les ignares je signale que IPW veut dire *Improvised Peasant Weapon*, soit fourche, faux et autres bâtons. Pour les autres règles, un Irrégulier D fera l'affaire. Le problème du siège réglé, passons à l'intendance. C'est un mal nécessaire à toute bonne campagne et sans les problèmes de ravitaillement et liaison, elle serait vite réduite à un banal jeu de "pousse-pions". Ce point est bien abordé dans "Croisades" et seuls quelques détails seront modifiés pour notre adaptation.

Tout d'abord, les revenus. Chaque château ou ville rapporte selon son importance, à son propriétaire à des tours définies, un certain nombre de dinars que nous nous empresserons de transformer en points de budget. Ils nous permettront alors de construire des châteaux (prendre le budget fourni par vos règles de jeu d'histoire), de lever des troupes (voir budget figurines), de construire des vaisseaux (doubler les valeurs en points prévues dans "Croisades"), ou de créer des stocks de ravitaillement qui permettront soit de gonfler les réserves déjà existantes dans vos forteresses non assiégées à ce tour, soit, et ceci après achat des carioles et autres moyens de transport, de fournir à votre armée d'invasion la subsistance journalière, sans laquelle rien n'est possible. Car vos troupes ne sont pas de bois (de plomb plutôt !) et il faut qu'elles mangent, boivent et... ces braves tueurs lâchés sur les villes de vos ennemis.

Donc, un point de figurine dévore un point de ravitaillement par tour de jeu, ceci bien sûr si vous ne pouvez pas établir une ligne de communication formée d'hexagones adjacents, vous reliant à une ville en votre possession, les montagnes et déserts devant être franchies par des routes. Nous voyons tout de suite deux choses : tout d'abord l'intérêt de lignes de communication sûres, alors pas de problèmes de ravitaillement, et ensuite l'intérêt, au moins égal, à couper les lignes de ravitaillement ennemies, soit à l'aide de petits groupes mobiles, soit en capturant et tenant un col ou une oasis. De ces deux observations en découle une troisième : il faut une ligne de ravitaillement sûre (plusieurs c'est mieux !) et un stock de vivres voyageant avec l'armée, permettant ainsi d'éviter le coup dur.

Car l'absence de ravitaillement, que ce soit en rase campagne ou au cours d'un siège, a le don de faire singulièrement baisser la valeur combattante de vos troupes, et, bien sûr, leur moral. Dans nos campagnes, l'énergie du désespoir ne sera prise en compte que sur un jet de dé heureux ! Le malus à appliquer en cas de faim ou de soif (voir désert dans "Croisades") est à la discrétion du joueur organisateur car fonction de sa règle de jeu. Personnellement en tant que joueur de 7, ce sont les points de fatigue et la baisse du niveau de moral qui s'appliquent. Il faut dire que cette règle est particulièrement bien adaptée au jeu en campagne.

Nos fameuses lignes de ravitaillement seront avantageusement remplacées par des lignes maritimes, à la condition évidente d'avoir des bateaux de transport. En effet, vos liaisons maritimes ne peuvent être coupées que si votre ennemi emporte le port d'assaut par terre ou fait un blocus naval à son entrée. C'est à vous de vous débrouiller pour soit résister, soit faire sauter le blocus avec votre propre marine de guerre.

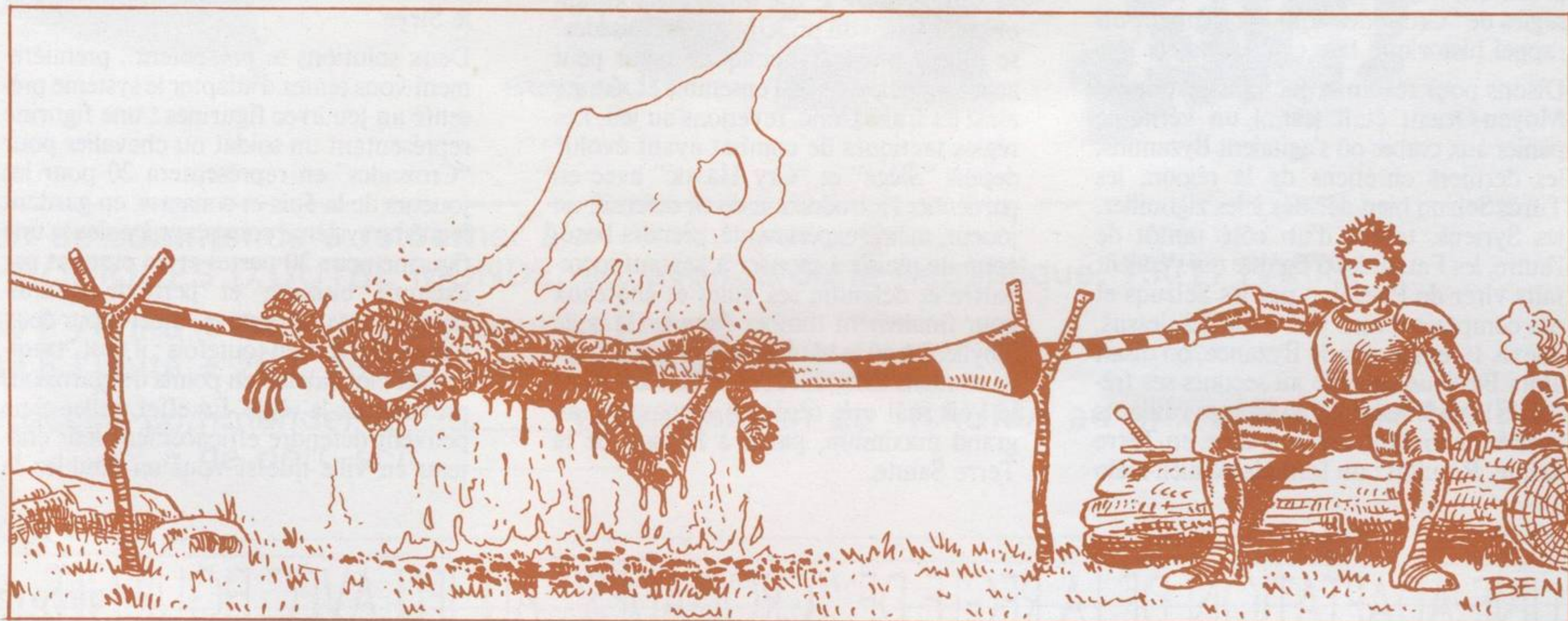
Là encore, il y a deux possibilités de jeu. Soit vous adoptez le système prévu dans "Croisades", avec de petites modifications que nous verrons plus loin, soit vous jouez vos batailles navales avec "Trirème", une règle antique franchement géniale, simple sans être simpliste et très très "ludique" (j'allais écrire jouissive mais bon !), si vous êtes sages, j'en reparlerai peut-être.

Revenons aux modifications possibles ou du moins souhaitables pour la partie navale. Tout d'abord la capacité de transports des navires. Les joueurs de 7 remplaceront les 24 hommes etc transportables par 24 éléments, les autres par 24 figurines. L'autre point à voir est le problème des sièges et assauts des villes portuaires ; soit on néglige, on prend la carte classique, soit, à l'aide de feuille bleue couverte d'hexagones, on figure la mer et le port en extension des cartes existantes, c'est plus long, plus pénible mais beaucoup plus amusant (en particulier les assauts avec bateaux jumelés portant une tour !).

Voilà fait, je crois, grosso modo, le tour de la question. Le plus important est dit, le reste n'est que détail à adopter selon vos goûts.

Vous pouvez constater que "Croisades" permet de vivre une campagne fantastique sans beaucoup de problèmes d'adaptation. J'emploie le terme "fantastique" volontairement et à double sens, car il est évident qu'aucune limite à l'emploi des armées et des règles n'est imposée. Ainsi a eu lieu à Grenoble une campagne regroupant une armée croisée (XI^e siècle), une armée byzantine (XI^e siècle), une armée teutonique (XIV^e siècle), une armée romaine bas empire (IV^e siècle) et des celtes de 50 avant JC. Je ne vous dirai pas le nom du vainqueur, mais ceci a montré d'une manière très claire que l'astuce et l'adaptation aux évolutions du jeu sont plus importantes que la nature de l'armée.

Donc, pas d'idées préconçues, vos armées d'elfes peuvent, elles aussi, reprendre Jérusalem aux Infidèles, je veux dire aux orques, bien sûr. ■



LA LEGENDE DE LA CREATION

FREDERIC LESIGNE

Il y avait, au tout début, la Dame du Temps. Elle donna naissance à deux enfants, deux frères qui se nommaient *YAO* (la Matière) et *KI* (l'esprit), auxquels elle donna la possibilité de créer. C'est ainsi que des deux enfants naquirent les *Kami* qui avaient le pouvoir de façonner la Matière, et les *Taïmi* qu'on appela par la suite les Maîtres des Esprits.

Chacun prit soin de se mettre à l'ouvrage : les *kami* créèrent la Terre, le Vent, l'Eau, le Bois, le Feu et le Métal. Quelques-uns s'occupèrent du ciel et y restèrent, mais la grande majorité d'entre eux, une fois leur œuvre achevée, s'installa paisiblement dans leur territoire, la Terre.

Quant aux *Taïmi*, ils créèrent une multitude de purs esprits. Ils étaient tous occupés à cet immense travail sauf un, *HUAN*, le plus puissant d'entre eux, que Yao et Ki avaient façonné en premier. Huan voulait mettre une matière nouvelle autour de l'esprit, la chair. Les autres *Taïmi* essayèrent de convaincre Huan que cela risquerait d'être dangereux pour la Matière comme pour l'Esprit mais Huan resta sur son idée et partit voir les *Kami*. Huan, en fait, était fasciné par la Matière et par les *Kami*, qui, cependant, ne possédaient que des esprits simples et instinctifs. Il demanda

donc aux *Kami* de se réunir tous ensemble, comme cela ne s'était jamais fait depuis le jour où Yao et Ki les avaient créés. Huan proposa tout d'abord les animaux. Les *Kami* acceptèrent et tous furent finalement enchantés de voir leur création commune apporter une nouvelle vie à leur territoire. Puis Huan proposa les hommes. Pour les *Kami*, il n'y avait pas de grandes différences ; ils acceptèrent donc tout naturellement. Huan façonna l'esprit des humains sur son propre modèle, c'est à dire fier, prétentieux mais surtout fasciné par la Matière. Malheureusement, les humains pouvaient, eux, la palper, et ils tentèrent donc de se l'approprier. Les *Kami* ne s'en rendirent compte que plus tard, lorsque les hommes commencèrent à tuer inutilement les animaux et à gâcher les Eléments. L'Homme essayait de réaliser ce que Huan ne pouvait faire, être maître de la Matière.

Huan était fier des animaux mais surtout des Hommes. Cependant, les autres *Taïmi* avaient pris connaissance des actes de Huan, et les crimes des Hommes leur semblaient indignes. Ils condamnèrent Huan et l'obligèrent, car il était le seul à pouvoir le faire, à créer une autre race qui ne serait pas pervertie par la Matière. Huan ne put contenir son courroux et décida de se venger en créant des esprits infernaux qui combattraient les autres esprits. Il créa de plus les *Korobokurus* comme les avaient imposés les autres *Taïmi*. Mais Huan riait sous cape car il savait que les *Korobokurus*, qui ne veulent en aucun cas posséder la Matière, ne pourraient résister aux Humains qui, eux, étaient beaucoup plus agressifs et rusés dans l'art de la guerre.



LA LEGENDE DE LA CREATION

Enfin, aux Kami qui ne se rendaient pas encore compte que le Mal habitait peu à peu l'esprit du Taïmi, Huan demanda de créer des êtres surdoués, pouvant façonner la Matière. Les Kami acceptèrent en souvenir de l'ancienne alliance passée avec Huan, mais dispersèrent ce potentiel sur plusieurs créatures afin qu'aucune ne puisse réellement rivaliser avec eux. C'est ainsi que naquirent de nombreux Wu Jen, êtres formés de chair et d'esprit, ayant des pouvoirs sur les éléments et même sur la chair. Mais Huan les fit tels qu'ils peuvent augmenter leurs pouvoirs en prenant ceux d'autres Wu Jen, c'est à dire en les tuant.

Tel est, pour la plupart d'entre eux, leur unique but. Ils peuvent pour cela maquiller leur aspect, prendre un visage

humain ou animal afin de tromper les hommes et les autres Wu Jen, mais leur forme véritable est repoussante et s'enlaidit au fur et à mesure qu'augmente leurs pouvoirs et leur mauvais esprit. Ils peuvent agir à distance sur les éléments mais doivent toucher la chair pour la modifier. Ils peuvent également transmettre leurs pouvoirs, en particulier aux humains. C'est ainsi qu'il existe des hommes "Wu Jen", mais ils ne sont que d'éphémères intermédiaires, que des moyens plus habiles pour un Wu Jen de prendre le pouvoir des autres sans risquer sa propre vie, comme des chiens qui rapportent et qu'on tue. Cependant, tout humain, et encore moins les Korobokurus, ne peut supporter ces pouvoirs. Seule une intelligence hors du commun permet de résister psychiquement à une telle connaissance. Il faut malgré tout savoir que certains Wu Jen humains, se rendant compte de leur erreur et de la vanité de cette tuerie, ont préféré se reti-

rer et user de ces pouvoirs à des fins artistiques. C'est ainsi que des familles d'artistes créèrent, de génération en génération, de grandes et belles choses.

Pendant ce temps, les autres Taïmi ne pouvaient supporter de tels carnages. Ils décidèrent d'envoyer sur Terre quelques-uns des leurs en demandant aux kami de leur donner des enveloppes humaines. L'un d'eux s'appelait Amida et possédait évidemment d'immenses pouvoirs psychiques. Il fit comprendre à ses disciples le message des Taïmi, de recul par rapport à la Matière et de recherche du Néant ; et il leur donna à sa mort matérielle (car sa chair ne portait nulle magie) ses pouvoirs psychiques. Les disciples partirent donc prêcher la parole de Bouddha.

Le message et les pouvoirs se dispersèrent et les religions se multiplièrent, si bien que le Mal finit par les salir et que l'on vit naître par exemple le Zen. ■

MODULES "DERNIER-CERCLE"

Une collection d'aventures médiévales... vraiment fantastique !

LA CAVERNE OUBLIEE (niveau 3 à 5)

Le puissant Malacar a convoqué la fine fleur des aventuriers du royaume ! Ferez-vous partie de ceux-ci ? Entreprenez-vous le voyage jusqu'aux Monts-Sous-La-Lune ? Réussirez-vous à ramener à Sphère le talisman disparu, méritant ainsi la gratitude du Roi ? 50 f

LES CLOCHES D'ERILDAN (niveau 4 à 6)

Dultur est assiégée ! Le barbare Lilith a massé ses hordes sous les murs de la capitale. Le seul espoir des défenseurs réside maintenant dans le succès de l'expédition que le magicien Grim'lawk a conduite dans le Nord. Mais celui-ci ne revient pas et l'inquiétude augmente d'heure en heure. Ferez-vous partie de l'expédition lancée à sa recherche ? Arriverez-vous à ramener vers Dultur l'armée oubliée dans la nuit des temps ? 50 f

LES CHEMINS DE MARBRE (niveau 1 à 3)

Tout commence dans le village de Lorendael. Chaque année, lors de la nuit du sacrifice, un adolescent est conduit dans le Vert, une plaine située au Nord du village. Au matin, on n'en retrouve nulle trace ! Après avoir élucidé ce mystère, aurez-vous le courage nécessaire pour aller au cœur de la terre voir ce qui se trame dans les gouffres de l'enfer ? 50 f

LE SECRET DE CANDELIARN (niveau 3 à 5)

Mais quelle est donc la cause des troubles dans le village d'Erruyn Hann ? Le tabac vient à manquer ! Quoi de plus simple que d'aller s'informer directement sur les lieux de production ? C'est en rendant ce service que vous prendrez contact avec les mystérieux habitants de la forêt de Candéliarn. 50 f

LE REPAIRE (niveau 1 à 3)

Pendant un temps, Karhivar, le puissant mage, a accordé un répit aux villageois et paysans... mais voici le moment qu'il choisit pour piller à nouveau les villages et asseoir sur eux sa domination. Il est temps de réagir ! Serez-vous les aventuriers qui, venus du désert, iront le défier dans son repaire ? 50 f

LA SEVE DE L'ESPRIT (niveau 5 à 7)

A la suite d'un naufrage, vous vous retrouvez dans le port d'Agara. La ville est devenue le centre d'un trafic de plantes hallucinogènes, organisée par un mystérieux personnage nommé Narcos. Serez-vous résister au charme dangereux de la "sève de l'esprit" ? 50 f

PAYS DES VOLEURS (niveau 2 à 3)

Depuis trente ans, on n'entend plus guère parler du "pays des voleurs". Et l'on pense qu'il a été déserté. On raconte qu'un énorme trésor y serait encore caché. De nombreux aventuriers sont partis à sa recherche et bien peu sont revenus... 50 f

L'ILE DES MEOBS (niveau 2 à 3)

Un voyage banal peut parfois se terminer en naufrage sur une côte inconnue et hostile. Quand les éléments sont apaisés, il ne reste plus sur le rivage, du navire et de son équipage, que quelques débris épars et quelques aventuriers épuisés. Serez-vous parmi ceux-ci, et surtout saurez-vous triompher de l'hostilité des Méobs ? 50 f

LES BROUILLARDS DE TENROD (niveau 6 à 9)

Combien d'hommes sont tombés sur la route de la Cité d'Or ? Combien sont arrivés aux portes de ses temples ? Et de ceux qui ont eu l'audace d'y pénétrer, en est-il un seul qui ait revu le jour ? Il faut aujourd'hui que des aventuriers courageux aillent au bout de la route que tant d'autres ont suivie. 65 f

BON DE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

C.P. VILLE

Veuillez me faire parvenir

- | | |
|--|--|
| ☐ La caverne oubliée | ☐ Les chemins de marbre |
| ☐ Le repaire | ☐ Le pays des voleurs |
| ☐ Les cloches d'Erildan | ☐ Le secret de Candéliarn |
| ☐ La sève de l'esprit | ☐ L'île des Méobs |
| ☐ Les brouillards de Tenrod | |

Port : 10 f pour une brochure, 15 f pour deux, 20 f pour trois, gratuit pour quatre et plus.

Offre spéciale : collection complète de neuf modules : 400 f, franco.

Montant total du règlement : Chèque à l'ordre de "Editions Dragon Radieux"

DIFFUSION : EDITIONS DRAGON RADIEUX - Le Charbinat - 38510 MORESTEL

Vente en boutiques spécialisée ou par correspondance.

LE GRIMOIRE D'IMLADRIS

L'ANNEAU : OU LA PERCEPTION DU MAL

ETIENNE AUZOU

Il est intéressant de remarquer, dans les œuvres de John Ronald Reuel Tolkien, sa façon de percevoir le Mal...

Analysons les paroles de Gandalf et regardons l'éventail d'informations qu'il donne à Frodo à propos de l'Anneau dans le chapitre "l'Ombre du Passé". Trois faits essentiels sont à retenir :

- 1 - L'Anneau est immensément puissant, dans de bonnes ou de mauvaises mains.
- 2 - Il est dangereux et inéluctablement fatal de le posséder.
- 3 - Il ne peut être laissé inutilisé ou mis de côté, mais doit être détruit dans ses forges originelles, "Orodruin".

Il est essentiel pour la suite que ceci soit accepté : l'Anneau ne peut être gardé, il a pouvoir sur tout, il doit être détruit.

"Le pouvoir corrompt, et le pouvoir absolu corrompt absolument". Cette maxime peut se situer au cœur de l'intrigue du Seigneur des Anneaux. Elle est vérifiée par les propos de Gandalf sur la façon dont s'évanouissent peu à peu les porteurs de l'Anneau, et par son refus violent de le prendre lui-même : *"Ne me tentez pas ! Car je ne souhaite pas devenir semblable au Seigneur Ténébreux lui-même. Pourtant, le chemin de l'Anneau vers mon cœur passe par la pitié, la pitié pour la faiblesse et le désir de la force pour faire le bien. Ne me tentez pas ! Je n'ose le prendre, pas même pour le garder en sûreté, inemployé. Le désir de l'utiliser serait trop grand pour ma force"* (T I P 99). Gandalf pense également que l'Anneau possèdera et dévorera quiconque tentera de l'utiliser, tandis qu'Elrond va plus loin en disant que *"le désir même qu'on en a corrompt le cœur"* (T I P 398).

Ceci est primordial pour la suite de l'histoire et semble se confirmer à travers quelques exemples. Ainsi, Gollum est présenté tout au long de l'action comme un personnage entièrement dominé par l'Anneau. La réaction de Boromir donne également à réfléchir. Boromir n'a jamais touché l'Anneau, mais le désir de se le procurer le rend déjà violent. Manifestement, ses motifs originels étaient le "patriotisme" et l'amour de Gondor, mais quand cela le conduit à exalter *"...la force de nous défendre, la force au service d'une cause juste"* (T I P 589),



nous savons que les choses n'en resteraient pas là si jamais il mettait la main sur l'Anneau. On peut aisément imaginer Boromir transformé en spectre de l'Anneau. Le même jugement peut s'appliquer à son propre père, Denethor, à qui Gandalf adresse ces mots : *"...mais si vous aviez reçu cet objet, il vous aurait défait. Serait-il enterré sous les racines du Windollem qu'il consumerait encore votre esprit..."* (T III P 128). Il est facile d'aller plus loin et de penser que même les bonnes intentions de Gandalf n'auraient pu résister à l'Anneau. Galadriel elle-même a bien fait de refuser.

Le problème vient de l'apparente immunité face à l'Anneau dont jouissent certains personnages. Frodo, après tout, est en contact avec l'Anneau très longtemps, et ne montre pas de signe de corruption. Sam, pareillement, prend momentanément l'Anneau sans en ressentir les effets. Pippin et Merry ne montrent aucun signe de désir pour celui-ci. Aragorn, Legolas et Gimli manifestent la même indifférence sans l'excuse de l'ignorance, ainsi que Faramir comprenant que *"...le Fléau d'Isildur était devant lui, et ne montrant aucun signe de trouble qu'un étrange sourire"* (T II P 470).

On peut expliquer cela par un véritable phénomène de dépendance à l'égard de l'Anneau. Cette dépendance s'entend au sens médical du terme. Qui, en effet, n'a pas assimilé Gollum à un toxicomane désirant ardemment son "précieux". Pour la même raison, nous comprenons mieux pourquoi Gandalf demande à Frodo de ne pas se servir de l'Anneau (car l'utilisation provoque cette dépendance), pourquoi Sam, Bilbo et Frodo survivent néanmoins à son utilisation (la dépendance dans ses premiers stades est guérissable), pourquoi Boromir succombe à l'Anneau sans l'avoir porté (l'utilisation était précédée du désir), et pourquoi Faramir le dédaigne (un homme sage est capable de résister au désir).

A la lumière de ces explications, on peut considérer que Gandalf aurait été capable, à la suite d'une longue lutte, d'aller lui-même détruire l'Anneau, mais s'il ne l'avait pas voulu au moment crucial, l'aurait-il pu ? Dans les "Sammath Naur", Frodo veut détruire l'Anneau mais n'en a pas la force.

Quoi qu'il en soit, l'Anneau porte en lui une lourde responsabilité : celle du Mal. Il révèle Isildur aux flèches des Orques, il "abandonne" Gollum, selon l'expression de Gandalf en réponse *"à une sombre pensée de la Forêt Noire"* (T I P 90).

Il révèle aussi Frodo dans l'auberge de Bree quand il se glisse à son doigt, dévoilant son invisibilité (un comble !) aux espions des Nazguls. *"Peut-être avait-il essayé de se révéler en réponse à quelque désir ou ordre senti dans la salle"* (T I P 244), pense Frodo, et la suite lui donnera raison.

Pour tous, l'Anneau demeure un objet incontrôlable. Il influence les actions de son possesseur et agit sur les points sensibles de chaque personnage. La possessivité chez Bilbo, la peur chez Frodo, le patriotisme chez Boromir, et la pitié chez Gandalf. Lorsque Frodo donne l'Anneau à Gandalf pour que celui-ci puisse l'identifier, *"il parut soudain très lourd, comme si lui ou Frodo lui-même répugnait à laisser Gandalf le toucher"* (T I P 80). Peut-être l'Anneau est-il conscient du pouvoir de Gandalf, et Frodo déjà effrayé à l'idée de le perdre ? Ces deux points de vue sur l'Anneau sont conservés tout au long des trois volumes : créature sensible ou amplificateur psychique ? Ils correspondent respectivement à deux manifestations du Mal, l'une extérieure et l'autre essentiellement interne et psychologique.

Cette double nature est repérable dans les multiples scènes de tentation. Frodo met l'Anneau six fois dans "le Seigneur des Anneaux" : une dans la maison de Tom Bombadil (qui ne devrait pas être prise en compte), une par accident au "Poney Fringant", une sur le "Mont Venteux", deux sur Amon Hen, et enfin dans les "Sammath Naur" (la Montagne du Destin). Dans plusieurs autres occasions, il a ressenti le besoin de le mettre, notamment dans la vallée de Minas Morgul lorsque le capitaine des Nazguls conduisait son armée. Quatre de ces scènes sont hautement significatives. Ainsi, sur Amon Hen, Frodo met-il l'Anneau pour échapper à Boromir, et le narrateur ratifie cette décision : *"Il n'y avait qu'une seule solution"* (T I P 592).

Il le garde ensuite, va sur le sommet d'Amon Hen et s'assied sur le siège de la Vue. Là, l'Œil de Sauron prend conscience de sa présence et bondit vers lui : *"Il s'entendit crier : Jamais, jamais ! ou était-ce vraiment : Je viens, je viens à vous ? Il ne pouvait le dire. Puis comme un éclair venu de quelque autre point de pouvoir se présenta une autre pensée : Retire-le ! Retire-le ! Insensé, retire-le ! Retire l'Anneau !"* (T I P 594). Plus remarquable est l'opposition entre "Jamais" et "Je viens à vous". Une lutte a lieu dans l'âme de Frodo, entre sa conscience et une partie de son inconscient pervers (cette sorte de perversité qui répugnait à donner l'Anneau à Gandalf), ou alors

"Je viens à vous" n'est-il juste qu'une projection de la voix de l'Ennemi plaçant les mots dans la bouche de Frodo mais pas dans son cœur, créant ainsi une illusion semblable à celle des cadavres fantasmagoriques des Marais des Morts ? Les deux opinions sont possibles. Les deux sont suggérées. L'Anneau peut fort bien se manifester du dehors comme du dedans.

Des incertitudes similaires dramatisent d'autres scènes au cours desquelles Frodo met l'Anneau, ou tente de le mettre. Dans la vallée de Minas Morgul, le Nazgul lui ordonne de le mettre : *"Il sentit, plus pesant que jamais auparavant, l'ordre de mettre l'Anneau à son doigt. Mais si grande que fût l'impulsion, il n'était pas enclin à y céder à ce moment"* (T II P 514). Peut-être la même chose lui arrive-t-elle sur le Mont Venteux, face aux Spectres : *"...mais sa terreur se trouva submergée par la soudaine tentation de mettre l'Anneau. Le désir s'empara de lui et il ne put penser à rien d'autre"* (T I P 294). Ici Frodo n'a pas de pensée immorale. Seul un pouvoir extérieur lui ordonne de passer l'Anneau à son doigt. Mais dans les chambres de Sammath Naur ce jugement doit être révisé. Frodo fait preuve d'une réelle intention mauvaise : *"Il ne me plaît pas maintenant de faire ce pourquoi je suis venu. Je n'accomplirai pas cet acte. L'Anneau est à moi !"* (T II P 353).

Si dans les Terres du Milieu le Mal n'était pas uniquement que l'absence de Bien, alors l'Anneau ne peut être autre chose qu'un amplificateur psychique trahissant ses possesseurs. Alors les personnages aux intentions pures pourraient le mettre sans danger. Or ceci s'avère fatal. Cependant, si le Mal émanait d'un pouvoir extérieur, il n'aurait pas d'écho dans le cœur des justes et l'Anneau aurait pu être précipité dans les crevasses du Destin depuis longtemps. Or, il n'en est rien encore. Comme nous le voyons, l'Anneau et avec lui les autres Anneaux de Pouvoir corrompus font partie intégrante du Mal, et leur aura maléfique provient à la fois d'un pouvoir extérieur qui les surveille et les désire, et d'une faiblesse interne qui les stimule et les met en valeur. ■

UNE SOLUTION

**PRATIQUE ET
ECONOMIQUE**

L'ABONNEMENT
(BULLETIN P. 36)

URK LE TENEBREUX

CHAPITRE II "LE RETOUR"



Nous avons abandonné Urk, au soir d'une bataille mémorable, alors qu'il s'apprêtait à quitter ses chères montagnes, accompagné seulement de sa nouvelle compagne, Carmen, et des quelques braves survivants de sa tribu. Quelques temps ont passé depuis ce touchant épisode. Il semble qu'une partie des écrits de Padepolus aient été égarés, ou que le clerc domestique secrétaire particulier du chef ait quelque peu négligé son travail. On dit qu'il se serait pris d'affection pour une frêle jeune fille, quelque peu illuminée, du nom de Jeanne d'Arbalète, capturée le long du chemin par deux des guerriers de Urk. Ce dernier, toujours en pleine crise romantico-sentimentale-fleur-bleue avec sa fatale Carmen, aurait renoncé à manger Jeanne en brochettes, comme il en avait l'intention, afin de laisser une compagne à son clerc. Après six mois d'errance, de barbarie, de pillage et de viol, la nouvelle tribu nomade a décidé de se sédentariser. Le paisible village de Rou'Han, apparu à plusieurs reprises dans les visions extatiques de la jeune Jeanne, a été choisi par les gobelins. Les quelques deux cents habitants qui s'y terraient ont été un peu massacrés, puis les nouveaux arrivants se sont installés. Sur ce, je laisse le grand Urk lui-même vous conter la suite, par la plume de son clerc...

Trois mois que nous sommes arrivés ici, à Rou'Han, et nous commençons un peu à nous rouiller. Certes les phantasmes de la petite d'Arbalète (quel nom tordu !) ainsi que les récits

de mes exploits rédigés par Padepolus nous distraient un peu à la veillée, mais un sentiment étrange, proche de la nostalgie, s'empare de la tribu lorsque nous évoquons nos anciennes cavernes. Il a fallu faire de gros travaux pour s'installer ici et reconstituer un décor un tant soit peu hospitalier. Tout était trop beau, trop propre, trop ordonné. Nous avons tenté, les premières nuits, de dormir dans les chambres des humains ou dans les greniers sous les toits, mais le fait d'être perchés en hauteur, entourés seulement de frêles murailles, nous angoissait terriblement. Alors nous avons migré dans les caves, sauf Padepolus et Jeanne qui préféraient l'altitude. Puis nous avons amélioré l'environnement : quelques incendies, quelques démolitions par ci par là, quelques charognes au bout de la rue principale, et nous nous sommes tout de suite sentis mieux. Carmen et moi, nous sommes installés dans les caves de l'auberge. J'ai quelque peu ébranlé les murs, et avec les pierres ainsi récupérées, j'ai pu reconstituer une sorte de grotte, dans le sous-sol. Nous y avons installé notre nid d'amour. A l'entrée j'ai accroché une petite pancarte que m'a fabriqué Padepolus. Je crois que c'est marqué "villa mon rêve". Je ne sais pas trop ce que ça veut dire, mais j'adore le dessin des deux petites mésanges bleues qui agitent un mouchoir brodé. En dessus de notre pailasse, Carmen a cloué au mur plusieurs crânes d'ours, de lynx, d'humains, et d'autres gibiers. Nous avons

rapporté quelques tonneaux dans notre chambrette, et cela nous permet de nous rincer le gosier le soir, après les visions. Il faut vous dire en effet que j'ai exigé que Jeanne vienne tous les soirs nous raconter une histoire pour nous endormir. Elle a une voix désagréable, comme toutes les humaines, mais elle a beaucoup d'imagination et invente des trucs rigolos surtout lorsqu'elle a des visions. Parfois elle nous annonce le temps du lendemain (elle se trompe généralement mais cela m'amuse) ou le temps de la veille (il y a moins d'erreurs), ou bien elle se lance dans une évocation grandiloquente de l'avenir grandiose qui l'attend. De toute façon, c'est clair, quand elle ne saura plus quoi dire, on la passera au grill. Vue l'imagination qu'elle a, Padepolus a bien au moins mille et une nuits de tranquillité devant lui... Puisque nous parlons de clerc et de pancartes, je dois vous dire qu'il s'agit là de son dernier dada. Padepolus met des panneaux partout. Il a même eu une idée originale. Comme nous manquons de visiteurs à massacrer dans notre petit village, il a conçu un piège démoniaque. A l'entrée de la grand-rue, il a disposé les trois écriteaux suivants :

"Visitez Rou'Han, ses monstres et son bûcher"

"Entrée gratuite"

"Sens de la visite"

Je n'y comprends rien, mais il m'a affirmé que d'ici peu nous devrions voir arriver une nouvelle sorte d'aventuriers, les touristes... ■

N.D.L.R. : NOUS DEMENTONS FORMELLEMENT LES RUMEURS CONCERNANT LE RACHAT D'URK LE TENEBREUX PAR UNE AUTRE REVUE... LA PREUVE !

Atlas de REGGAR

