N° ISSN 0297 - 2

DRAGON RADIEUX

LA NOUVELLE VAGUE DES JEUX FRANÇAIS

Scénarios Runequest®, Chill®, Animonde®... Le monde de Hârn®.

MAI 88

n° 15



25 F 200 FB 8 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles

mai 68

le jeu

SORTIE LE 15 AVRIL

Un jeu de Duccio Vitale et François Nedelec

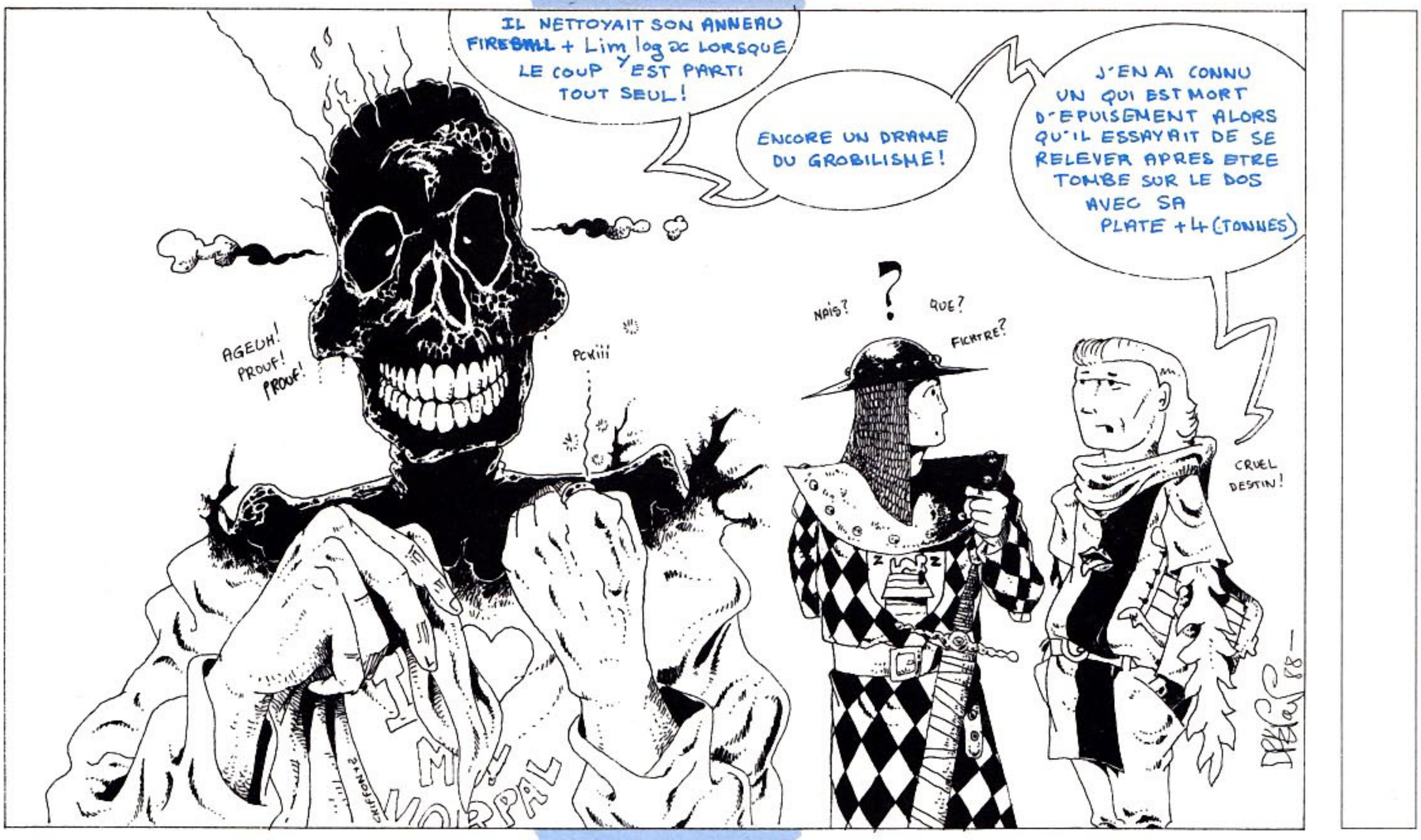
JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

32, rue Brancion - 75015 PARIS
Tél. : (1) 45.32.86.86

Des questions sur les jeux REXTON ?

Minitel : 3615 NKTEL * REXTON

SOCOMER Publicité



SOMMAIRE

SCENARIOS

13 — ANIMONDE : Les lauriers de la Gloire.
21 — RUNEQUEST : Les Brumes de Xanthia...
43 — Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS : Les Porteurs de l'Espoir !
49 — CHILL : Safari au Kenya
56 — EMPIRES & DYNASTIES : Les Maîtres d'Egonzasthan

AIDES DE JEU

18 — MONDES IMAGINAIRES : Le Monde de Hârn
31 — CHRONIQUES DE TREGOR : Le peuple des Sandars (2).
62 — ANASHIVA REAHNA : Les Chroniques du Monde de Reah
68 — Jeu avec FIGURINES : Où Jouer ?
71 — Le Grimoire d'Imladris : Le Roi-Sorcier d'Angmar.
74 — Le Parchemin des Nains : Auto-portrait

INFORMATIONS

9 — BANC D'ESSAI : Nouveaux jeux français, Battletech...
37 — COUP D'ŒIL : Vitrines, Revue de Presse ...
41 — BD : Un Dragon à Paris
66 — DOC pour le MJ : Les modules TSR pour AD&D, récapitulatif.

LECTURE

5 — La TRIBUNE des lecteurs
20 — NOUVELLE : Un seul être vous manque.
28 — NOUVELLE : Les Etrangers.
SANS OUBLIER : Notre bulletin d'abonnement page 36

Dragon Radieux n° 15 (Mai 1988)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES
Editeur : Editions Dragon Radieux
LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL
Téléphone 74 80 10 64
Directeur de la publication, rédacteur en chef : Paul CHION.
Secrétariat : Pascaline Chion.
Comité de rédaction : Jean-Paul TAFANI, Catherine MIDY, Jean Claude JULLIAND, Paul et Pascaline Chion
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 67435
N° ISSN : 0297-2069
Publicité : Jean Claude JULLIAND
Directeur de l'espionnage dans les autres revues : Pierre ROSENTHAL
ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO :
Pierre MONDIE, Olivier NEMOZ, Jean Paul TAFANI, Patrick DURAND-PEYROLES, Alain BERARD, Stéphane AZIBERT, Philippe VIALLON, CROC, A. BORDIER, S. BARLETTA, David SICÉ, Christophe TRIAU, Olivier FEVRE, Frank DREVON, Paul CHION. Pascaline CHION.
ADAPTATION ET CORRECTION DES TEXTES : Pascaline CHION.
ILLUSTRATEURS : Benoit DUFOUR, Franck DREVON, Philippe MASSON, Rachid MEKAHOUI, Thierry MONTER, Philippe VIALLON, Patrick DURAND-PEYROLES - Couverture de Philippe MASSON.
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 Transecom - ANIMONDE est un jeu créé et distribué par CROC - RUNEQUEST V.F. est édité par ORIFLAM - CHILL V.F. est édité par SCHMIDT France.

EDITO

"Edito, Edito ... Je craque... Surmenage... Délire... Empires, Atlas, N°14, N°15, N°16, 17, Royaume, Trégor... Ambulance, évacuation immédiate, Secteur ZOY 24-24..."

COMMUNIQUE : "Vu l'état dramatique du personnel de direction, le texte suivant tiendra lieu d'Editorial".

Un jour comme les autres

La cabine à dépression progressait péniblement. La lumière froide des néons qui défilaient me fit clore les yeux, et je ne vis pas les quelques enseignes qui venaient rompre la monotonie de cette lassante ascension. De toutes façons, je les connaissais par cœur.

En bas, après avoir garé mon bon vieux glisseur, j'avais dû me soumettre une fois de plus à la pénible épreuve de la fouille. Je ne sais pourquoi, mais l'affreux petit droïde noir qui est chargé de cette besogne m'a toujours semblé sympathique. Il y a sans doute quelque chose d'amusant dans la manière dont il se déplace, en remuant les diverses pièces de son corps et ses multiples appendices sensoriels.

En arrivant à l'étage désiré, l'ascenseur émit un léger grognement. Les portes s'ouvrirent, laissant pénétrer à l'intérieur de la cabine une lumière plus douce et bien plus agréable. Sur ma droite se trouvaient un écran-tridi assez délabré et un appareil rudimentaire, sans doute utilisé pour enregistrer les émissions vidéo. Destinés à être embarqués par le personnel d'entretien, ces rebuts étaient empilés de manière chaotique aux côtés d'une immense baie de verre. En regardant vers le bas, on ne pouvait être qu'impressionné par l'hallucinante hauteur du bâtiment. Minuscules, les glisseurs et autres piétons s'agitaient, tels des mouches.

Je pris sur la gauche. Avançant à grands pas le long des immenses couloirs, je sentis monter en moi un sentiment étrange. J'étais bien ici, au milieu de ces bruits et de ces odeurs familières... Deux gamins de l'immeuble passèrent en courant, le plus grand poursuivant le plus petit avec une longue épée de carton qu'il s'était confectionnée. Ils étaient calmes aujourd'hui.

Quand la jeune tornade fut apaisée, je pus bifurquer, suivant ainsi l'une des nombreuses flèches fluorescentes qui jonchaient le sol de toutes les travées, indiquant la direction du Département Conception, et pénétrer dans la pièce où s'affairait Franck. Je le saluai d'un signe de tête. Franck était un type bizarre. Il était en train de dessiner une vulgaire tranche de pain. Plaçant son nez à quelques centimètres de l'aliment, il relevait si rapidement la tête qu'on eût pu le croire fou. Ensuite, il plaçait son nez tout contre le dessin et agitait frénétiquement son photograveur à pointe tubulaire, en émettant des *"G"*, des *"Frout"* et tout un tas d'autres bruits incompréhensibles. Personnellement, j'étais sûr qu'il cherchait non pas à reproduire la forme de l'objet, mais bel et bien son odeur.

Sur une autre table, Phil élaborait patiemment les plans d'un nouveau vaisseau. Il fallait qu'il se dépêche. Il savait en effet qu'au moment même où Franck aurait fini de reproduire l'aliment, il viendrait vérifier l'avancement de ses travaux, consommant la source de miettes au-dessus de son travail. Je le saluai également, évitai consciencieusement son plan de travail et me dirigeai vers le passage situé au fond de la pièce.

J'ouvris la porte et rentrai. Une chose me frappa tout de suite : le désordre était ici aussi grand que dans la pièce voisine. Franck n'était pourtant pas réputé pour son sens de l'organisation et du rangement... Sans doute avait-il dû activement participer au nettoyage de la pièce et conseiller le personnel technique habituellement investi de cette mission.

Le chef dépeçait une pile de papiers divers, cherchant sans doute quelque document d'importance qu'il aurait pu égarer là. Il remarqua ma présence et me fit un signe, comme pour me dire d'attendre. Quand il eût fini de remuer les imprimés, il m'adressa la parole et me demanda si j'avais quelque chose à faire. Bien sûr que j'avais quelque chose à faire ! Si l'on n'y prend garde, le chef a tôt fait de vous confier une tâche ingrate et avillissante. En conséquence, même si cela paraît étrange dans une salle où le plus acharné des travailleurs se repose dix minutes toutes les cinq minutes.

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

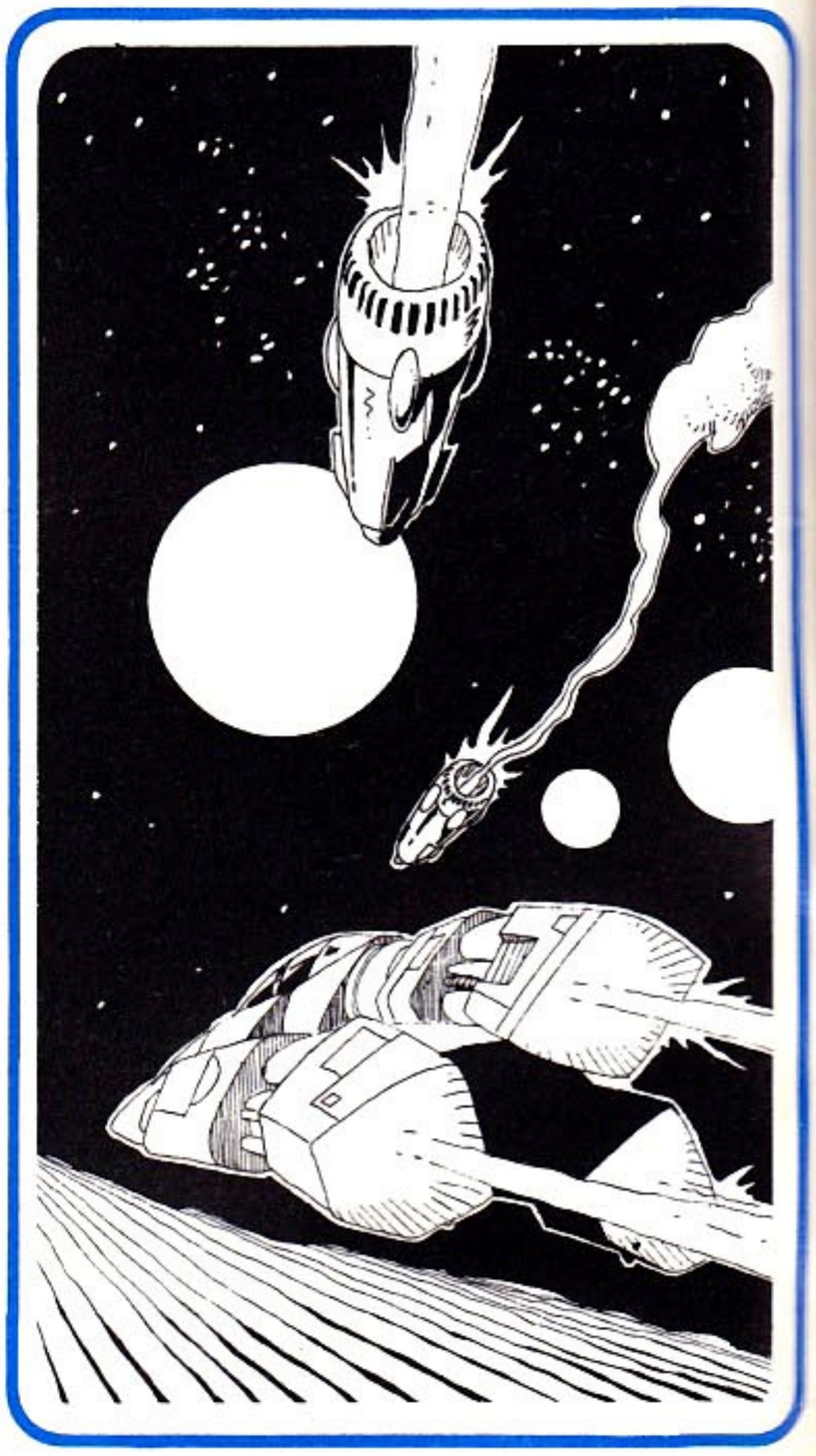
REIMS, CHAMPAGNE :
Jean Paul TAFANI, 13 Grande rue, ECUEIL - 51500 RILLY la Montagne

DIJON, BOURGOGNE :
Hervé PICARD, 20, rue des Erables, 21800 QUETIGNY

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

REGION BORDELAISE :
FINN, 49 Rue Carpenteyre,, 33800 BORDEAUX (Tél. 56 92 09 83)

REGION TOULOUSAINE :
Eric AUZOLS, 44, rue Léon Soulié, 31400 TOULOUSE



UNE SOLUTION o **PRATIQUE ET ECONOMIQUE** o **L'ABONNEMENT**
(BULLETIN P. 36)

mieux vaut avoir l'air occupé.

Passant rapidement derrière lui, je me rendis auprès de Pat, qui était en train d'élaborer un nouveau logiciel de mise en page. Les traits tirés, la bouche baveuse et l'œil torve, il traitait sa machine de tous les noms. La figure accollée à l'écran, son haleine laissait de petites traces de vapeur sur la surface de verre anti-reflets. Je comprenais pourquoi il râlait tant : pour voir si l'outil fonctionnait bien, il créait d'énomes fichiers, qu'il s'empressait de détruire, utilisant là une des nombreuses fonctions de son programme. Mais la machine refusait obstinément de le faire...

A ses côtés se trouvait J.C. Il utilisait habilement les possibilités d'une autre console. Il fournissait à la machine un nombre impressionnant de données, qu'elle ingurgitait goulûment. Je crus apercevoir à ce moment un éclair de jalousie dans l'œil de Pat. *Pourquoi ma machine ne fonctionne-t-elle pas aussi bien*, devait-il se demander, en se lamentant sur l'injustice de notre monde moderne.

Sur la table d'en face, j'aperçus comme une ombre. Je quittai Pat et me dirigeai vers ce qui m'avait intrigué. C'était Toon, une jeune chatte qu'on avait ramenée ici. Elle avançait précautionneusement sur la table, en faisant bien attention de ne pas rater aucun pot d'encre ni aucune feuille. D'un petit saut souple, elle grimpa sur le clavier d'une autre console, faisant s'afficher sur l'écran toute une ligne de lettres indésirables.

Une main la saisit calmement et la déposa au sol. Sous le chapeau qui lui permettait de se protéger des rayonnements émis par les nombreuses machines, K-Li grognait. Une fois de plus, elle allait devoir corriger le texte qu'elle développait. Pour ma part, je restai prudemment de l'autre côté de sa table, afin d'éviter l'habituelle floppée de gros poutous baveux dont elle n'aurait pas manqué de me couvrir si je m'étais trouvé à sa portée.

Je lui tendis un papier. *"Salut"*, fis-je. *"Tiens, tu pourrais me passer cette nouvelle dans le prochain Drag ?"*

CONCOURS DE SCENARIOS

Nous vous rappelons que "Dragon Radieux" organise un concours de scénarios destinés à être publiés dans la revue. Tous les lecteurs sont invités à y participer. La date limite d'envoi des textes est fixée au 31 Juillet (un mois de délai supplémentaire accordé à la demande de ceux qui veulent travailler pendant leurs congés...). Les modalités pratiques d'organisation sont les suivantes :
- Les textes devront être présentés de la façon la plus lisible possible, de préférence dactylographiés (recto d'une feuille format 21/29.7).
- Ils devront comporter le nom et l'adresse de l'auteur, ainsi qu'une proposition de titre, et une indication de leur longueur approximative (maximum 50000 caractères), et ce sur la première page. Suivant le jeu, l'auteur indiquera éventuellement le niveau de difficulté présenté.
- Les plans nécessaires à la conduite de l'aventure seront fournis également, mais un brouillon correct suffit.

Les scénarios reçus seront pré-selectionnés par le comité de Rédaction puis publiés dans "Dragon Radieux". Le classement final, pour lequel il sera tenu compte de l'opinion des lecteurs, sera établi ensuite.
- Premier prix : un chèque de 1500 F
- Deuxième prix : un chèque de 1000 F
- Les trois suivants : un chèque de 500 F chacun

Les auteurs de tous les scénarios publiés dans le cadre du concours gagneront par ailleurs un abonnement d'un an à la revue.

TRIBUNE

Jamais nous n'aurions cru que la publication du texte de l'honorable Auguste CHOMBIER sur la SAUVE provoquerait un tel vent de polémique. Les rebondissements succèdent aux rebondissements et nous livrons à votre connaissance les documents les plus troublants...

Honorable et magnifique animal
Etant un lecteur assidu de votre revue, j'ai pu découvrir dans ses pages une vaste entreprise de règlements de comptes entre certaines personnes nommées Auguste Chombier, Sean Fitzpatrick et Mickaël Jones, et une société secrète (qui d'ailleurs ne l'est plus tellement maintenant après tout le bruit fait par cette affaire), la SAUVE.

J'ai moi-même eu affaire avec la SAUVE dans des circonstances assez bizarres. En effet, des personnes ayant disparu dans la vaste forêt qui entoure mon château, cette société me contacta et me proposa de faire partie de ses membres, prétendant que ces disparitions n'étaient pas naturelles. Choqué par l'opportunisme de ces mythomanes, j'ai bien évidemment refusé. Mais j'ai tout de même commencé à m'intéresser à cette fameuse SAUVE, et j'ai pu recueillir un certain nombre de documents fort intéressants et qui révèlent la gravité de la situation.

Ces documents sont en ma possession, et je peux vous les fournir dans les plus brefs délais au cas où vous n'auriez pas confiance en moi (mais je suis quelqu'un de fort honorable - du moins je le pense - ami de nombreux nobles de la région, président de la Société Protectrice des Chauve-Souris, et possesseur de parts importantes dans le marché des cercueils).

L'un d'entre eux, par exemple, relate la destruction d'une importante partie du site archéologique de Tel-el-Armana, en Egypte, par une bande de cinq fous ayant tout dynamité sans raison apparente, et qui parlaient sans cesse de momies. Ces personnes, d'ailleurs libérées quelques mois après leur arrestation, faisaient - je peux actuellement le prouver - partie de la SAUVE.

D'autres font état de la destruction de plusieurs maisons - souvent fort anciennes - dans divers pays du globe, et de cérémonies étranges faites sur les sites de ces maisons rasées, sans aucune raison ni aucun permis. Or ces maisons avaient auparavant été achetées par la société.

J'ai également en ma possession des articles de presse relatant la disparition au Mexique d'une quinzaine d'Indiens emmenés comme ouvriers et comme guides par une expédition soi-disant archéologique. Elle était menée par des individus que j'ai identifiés comme appartenant à la SAUVE. Les Indiens ne sont jamais revenus...

Je pourrais ainsi vous révéler des dizaines de dégradations et de morts causées par des membres de la SAUVE (comme par exemple en Chine, à Malte, au Pérou, au Kenya - et j'en passe - sans parler des dégâts causés dans ma propre forêt par ces personnes). Ajoutez-y celles que vous m'avez apprises dans votre journal (celle de Venise)...

Et là, je m'interroge : est-il raisonnable de laisser ces personnes en liberté ? Ce sont des êtres dangereux, destructeurs, des fous, des barbares, des assassins, des mythomanes qui parlent de vampires, de fantômes, de zombis, de loups-garous etc, et qui mettent non seulement le patrimoine artistique et historique du monde, mais aussi (et surtout) des vies, en danger ! Et voilà qu'ils en viennent à se tuer entre eux !

Je propose donc qu'une enquête discrète mais efficace soit ouverte, que les coupables soient châtiés, et que tous les membres de cette SAUVE soient envoyés dans des asiles psychiatriques jusqu'à la fin de leurs jours, et ce, le plus vite possible - car la situation empire - pour la sauvegarde du monde. Il va sans dire également que cette affaire ne doit pas être ébruitée, pour ne pas affoler les âmes crédules.

Amicalement

Comte Wolfgang von Triovitch
château de Montribérok
Tranylvanie
Sub Carpathes

PS : Ne faites pas attention à ce qu'écrit mon voisin et ami Strahd von Zarovitch (cf n° 14), et excusez-le : c'est un homme charmant, un scientifique admirable - de très bon sang d'ailleurs - mais il n'a plus toute sa raison depuis la mort de sa femme : il se prend pour le Prince des Vampires ! Le pauvre...

○○○

DRAGON RADIEUX N° 16 SPECIAL DEMONS
UN NUMERO A NE PAS MANQUER !
SORTIE LE 5 JUILLET (DATE LIMITE INFOS 10 JUIN)

TRIBUNE...

Monsieur le Rédacteur en Chef

Non ! La SAUVE n'est pas responsable de la disparition de ses membres démissionnaires ! Je ne peux tolérer plus longtemps la campagne d'intoxication commencée dans le douzième numéro de votre magazine. J'enfreins moi-même une des règles primordiales de notre organisation pour mettre fin à ce complot, et, en mon âme et conscience, je suis persuadé qu'aucun de mes camarades n'ira me menacer pour cela !

Sachez que tous les membres de ma famille ont voué leur vie entière à combattre le danger toujours plus grand que repésente l'Inconnu pour l'humanité, cela sans autre honneur, ni récompense, que le secret réconfort de savoir qu'ils auront, un court moment, hélas, retardé l'invasion et sauvé des vies humaines.

Comprenez alors ma colère, lorsque je lis un vampire déclarer que les monstres venus de l'Inconnu ont des cœurs d'or, et que la SAUVE manipule ses propres membres ! Le plus désolant est qu'il y ait eu au moins deux personnes pour croire ceci, dont une assez stupide pour s'exposer à la vengeance de ceux qu'il avait su jusqu'ici combattre avec succès. La SAUVE n'est en aucun cas responsable de la disparition de ses membres démissionnaires, pas plus qu'elle n'est redevable de protection envers ceux qui la trahissent et trahissent par là même la seule chance qu'a notre race de survivre à l'assaut de ces forces qui n'ont d'autre but que de dominer, sinon de détruire la race humaine...

Je m'adresse donc solennellement à la rédaction du Dragon Radieux, qui, si elle n'est pas déjà aux mains des servants de l'Inconnu, publiera mon appel. A Sean Patrick, avec qui je n'ai pu entrer en relation personnellement, ainsi qu'à tous ceux que le doute a pu, l'espace d'un instant, assaillir, ne vous viendra-t-il jamais à l'esprit qu'il ne pourrait s'agir que d'une machination montée par l'Inconnu, se servant, de manière véritablement odieuse, du nom de ses propres victimes pour discréditer l'unique organisation capable de s'opposer à son hégémonie sur notre monde ?

Votre bien affligé
Marc O'Boyan



L'affaire de la SAUVE n'est apparemment pas le seul problème qui vous préoccupe. L'étrange personnalité de Marcel PENDART, et le phénomène tout récent du PENDARISME ont intrigué certains d'entre vous et nous avons cherché à en savoir plus en interrogeant le Maître lui-même, ainsi que certains de ses proches :

- Allo, Marcel Pendart ?
- Oui, ici le pendarisme. La permanence téléphonique du pendarisme.
- Je vous préviens tout de suite que ce que vous allez dire peut être retenu contre vous.
- Diantre.
- Venons-en au fait. Savez-vous que sur Lyon, il se passe des tas de choses, et qu'il y a même des sectes antipendaristes qui inondent la ville de tracts subversifs et néanmoins assassins ?
- J'ai pas vu, j'ai pas eu "l'honneur" d'avoir un de ces tracts sous les yeux. Mais j'ai envoyé quelques hommes, Albert Jordan et Jean-Paul Marson sur place et j'espère avoir quelques renseignements bientôt. Mais sachez, chère amie, que ces sectes ont une durée de vie très limitée, *l'anti pendarisme ne passera pas !*
- Bravo ! Avez-vous l'intention de venir sur place en personne ramener le calme dans cette ville qui souffre régulièrement d'émeutes ?
- Je ne pense pas. Je ne cherche pas non plus à diviser les Français sur ce sujet crucial certes, mais je tiens surtout pour l'instant à rester paisible et serein face aux agressions nocives de ces... de ces... je... je ne veux même pas les citer.
- Mais qui se cache derrière tout ça ?
- Quel sinistre usurpateur ?
- Ah ! Usurpateur... vous avez dit le mot...
- Ça me semble bien étrange tout ça quand même. Très très étrange. Je crois qu'il faut lancer un appel pour éclaircir cette tragique situation...
- Merci.

Peu de temps après cette conversation, nous avons reçu cet appel : Mes frères, pauvres pêcheurs ! ah ! que j'aimerais posséder la verve d'un Zola, sa puissance lors de son article mythique "J'ACUS", pour dénoncer ce nouveau scandale de l'intolérance. Mais foin de préambule, d'aucuns (Jean-Paul Marson et Maurice Legrailleux, mes grands-prêtres) m'ont incité à la prudence. Non pas que la campagne présidentielle nuise à ma popularité ou à mon message, mais, et c'est là l'horreur, après le lâche attentat dont j'ai été victime (mes larves de moustiques abandonnées à l'appétit boulimique d'un triton fanatique), voici qu'un usurpateur tente de discréditer votre DIEU vivant !

C'en est trop ! Après des troubles à Lyon, que va-t-il inventer pour m'indisposer ?

En voilà un qui a la folie des grands heurts !

Qui que tu sois, vil usurpateur, sache que MARCEL PENDART te regarde dans le blanc des yeux. Tremble, toi qui possèdes l'étoffe des blaireaux, le jour du châtiment approche ! Ceux qui sont partis de zéro et qui ne sont pas arrivés à grand-chose, n'ont de toute façon rien perdu pour attendre.

Alors j'attends des excuses publiques, pauvre incroyant, absenthéiste ! Tu as intérêt à obtempérer, sinon j'envoie mes fidèles légions, la M.A.F. (Moustique Air Force) !!!
Divinement vôtre,

Marcel Pendart

P.S. Ne manquez pas notre prochain dossier : SEROPOSITIVITE ET PENDARISME.

...TRIBUNE

APRÈS

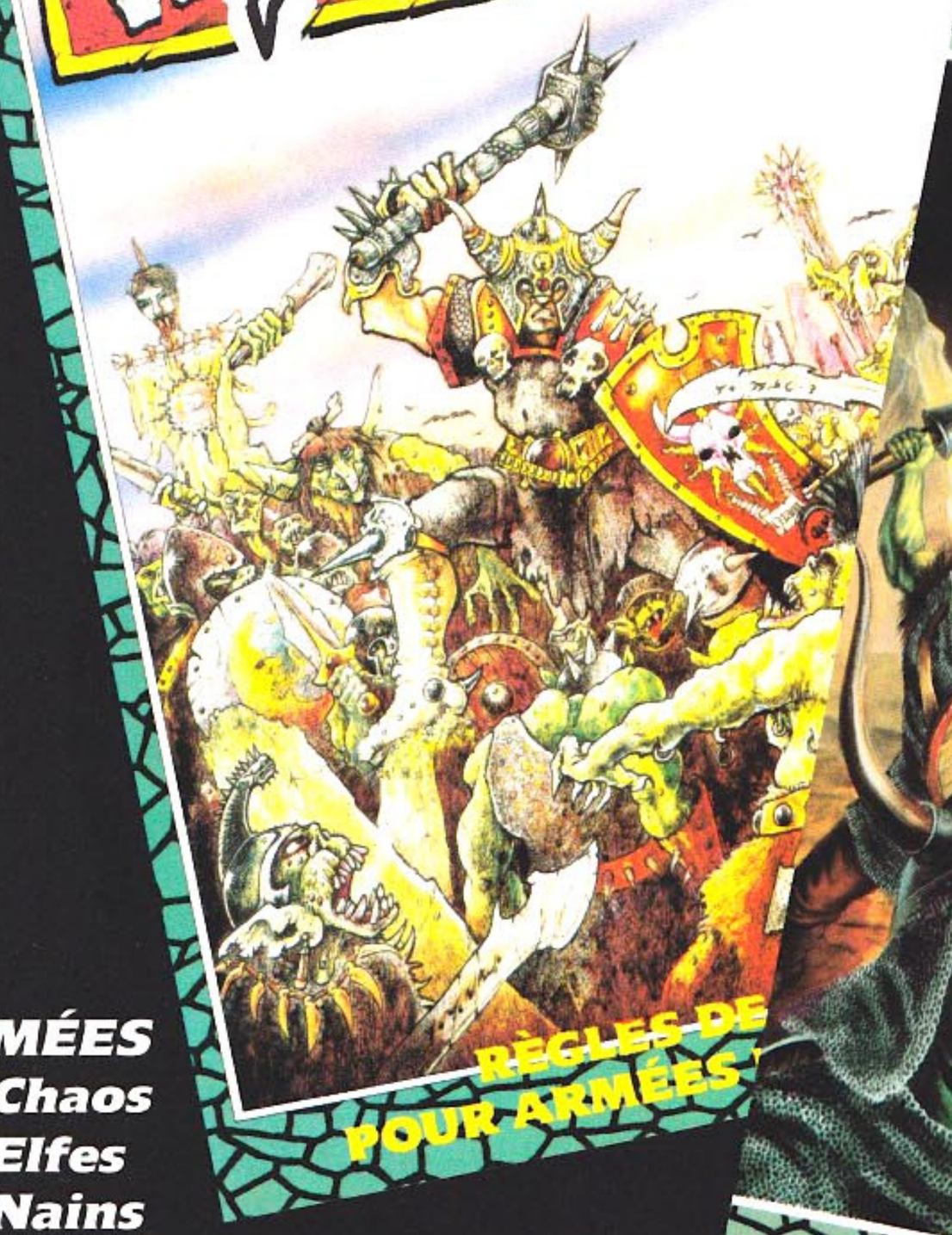
WARHAMMER BATTLE

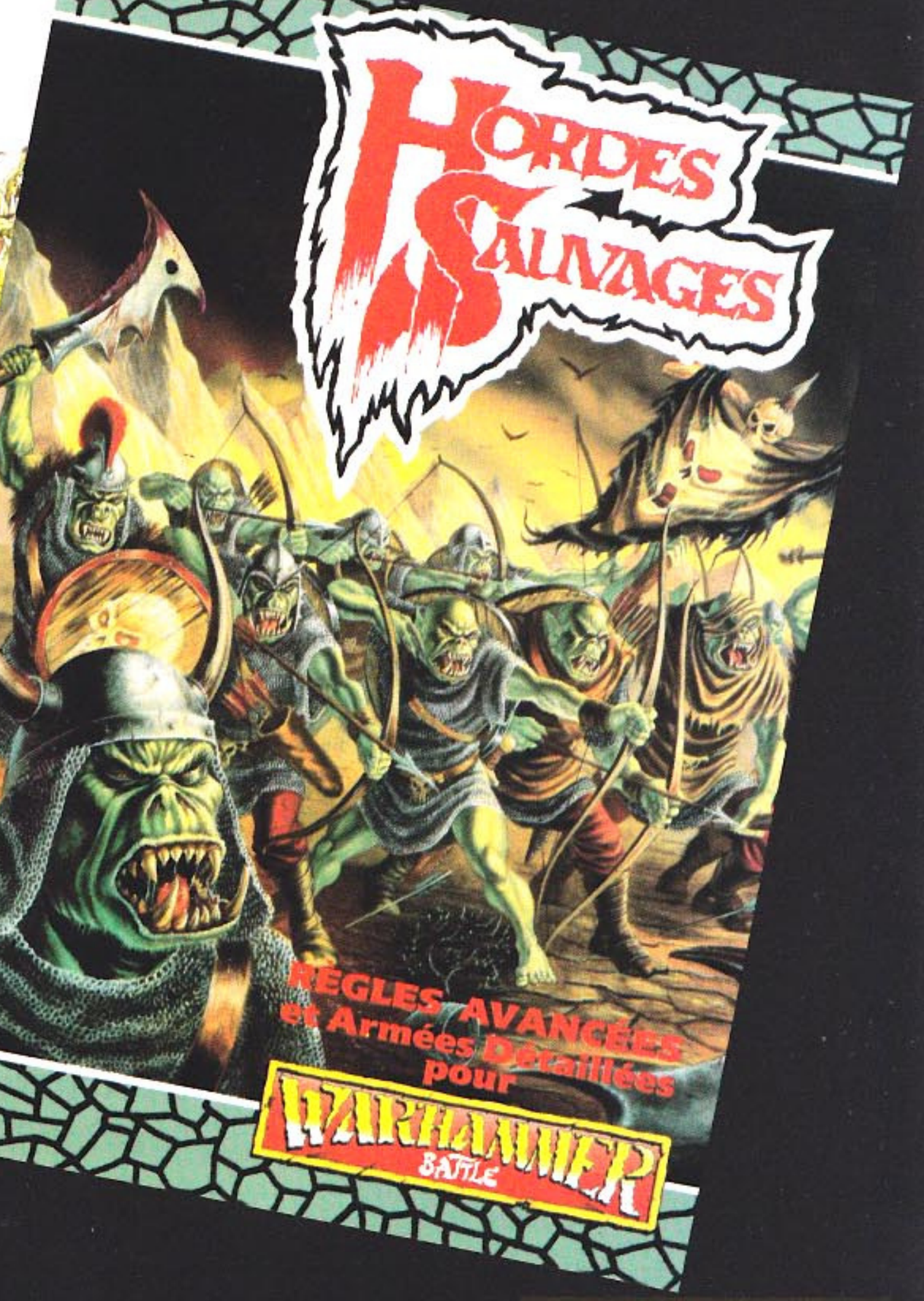
LES

HORDES SAUVAGES

DÉFERLENT SUR VOS TABLES

WARHAMMER BATTLE



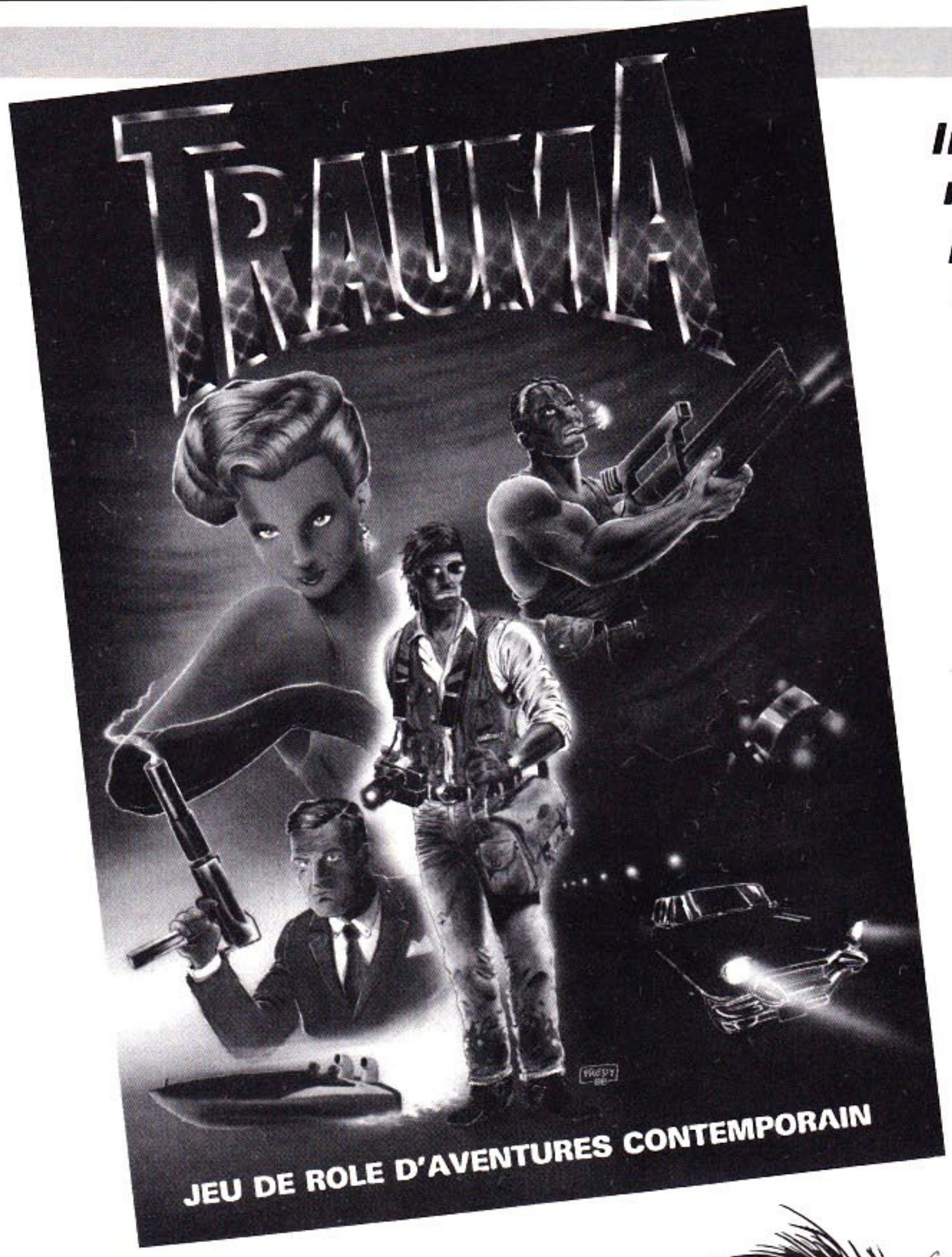


ARMÉES

Chaos
Elfes
Nains
Goblinoïdes
Morts-vivants
Elfes noirs
Skavens
humaines de l'Empire
du Nippon
du Norsca
plus mercenaires et alliés

AGMAT CITADEL FRANCE

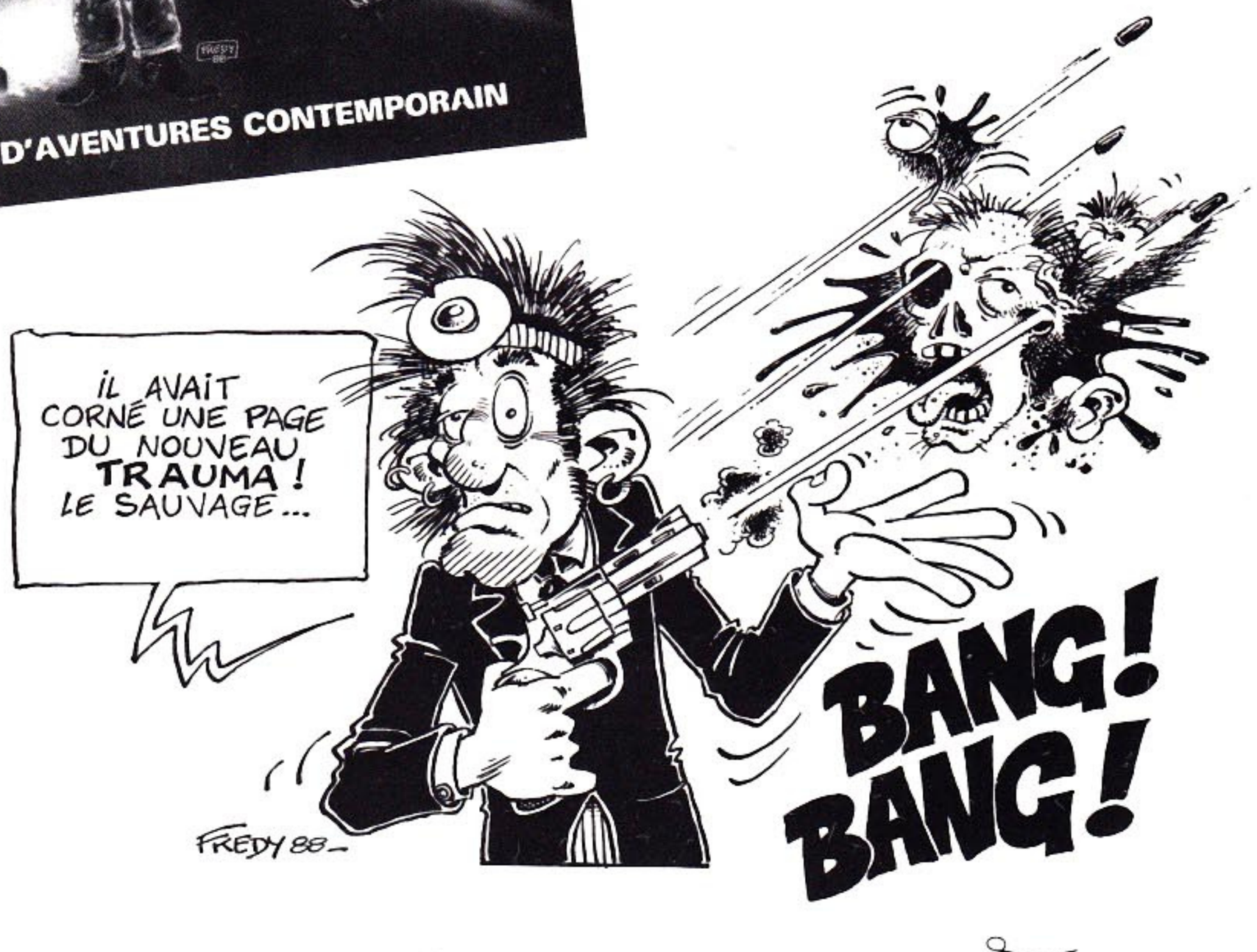
5 rue des Fêtes, 75019 PARIS



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.

NOUVEAUTES A LA LOUPE...

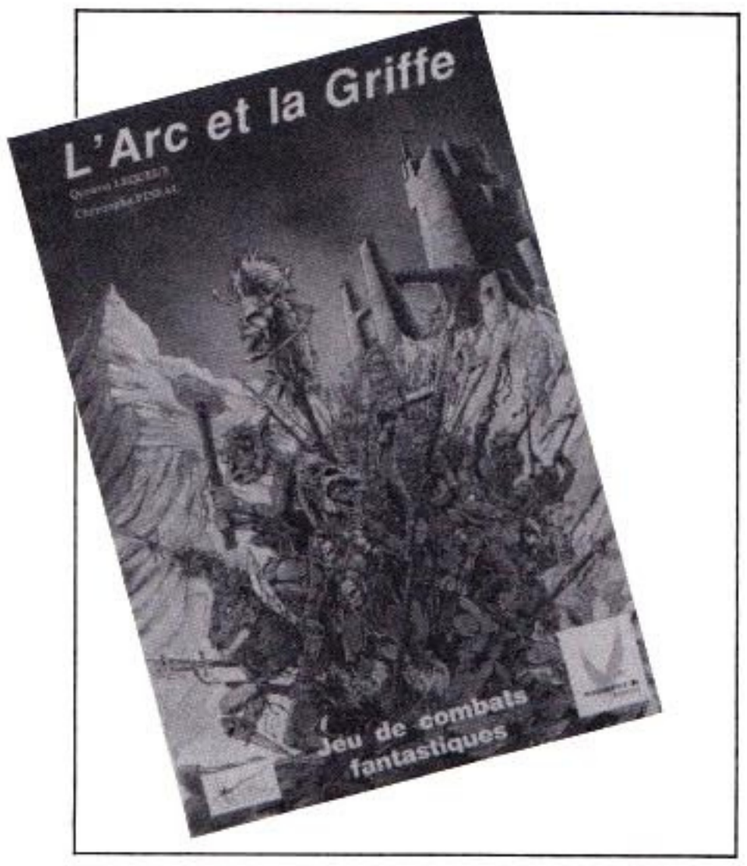
DES LA NOUVELLE VAGUE DES JEUX FRANÇAIS

LA NOUVELLE VAGUE DES JEUX FRANCAIS

Une publicité importante ayant été faite sur la masse de jeux de langue anglaise qui ont été ou qui doivent être traduits cette année, il nous a paru important de faire le point sur un sujet qui nous tient à coeur. Face à ce ''raz-de-marée'', les auteurs-créateurs français sont loin de rester inactifs, et malgré la faible part qu'on veut bien leur accorder sur le marché du jeu de rôle, leurs productions se classent facilement parmi les meilleures.

Depuis six mois sont apparus sur les tables de jeu :

- ''Légendes de la Vallée des Rois'', de Christian Caroli, chez Jeux Descartes, présente un excellent travail de recherche sur l'Egypte ancienne, adapté au système simplifié ''Nouvelles Légendes'', dont nous avons déjà parlé à plusieurs reprises, et dont nous reparlerons ...



- ''Animonde'' de Croc, édité par Croc, présenté au Salon des Jeux de Réflexion, ouvrant, par son ambiance originale, de nouvelles perspectives pour le Jeu de Rôles. Animonde développe un système de valeurs basé sur le respect du monde animal, sur la méfiance à l'égard de la violence, ainsi que sur une technologie simple et adaptée au milieu ambiant, bref, l'opposé du triste P.O.F. Déconseillé aux ''grosbills'', Animonde est réservé à ceux qui considèrent que le Jeu de Rôle est en relation étroite avec l'imaginaire, et pourquoi pas, la poésie.

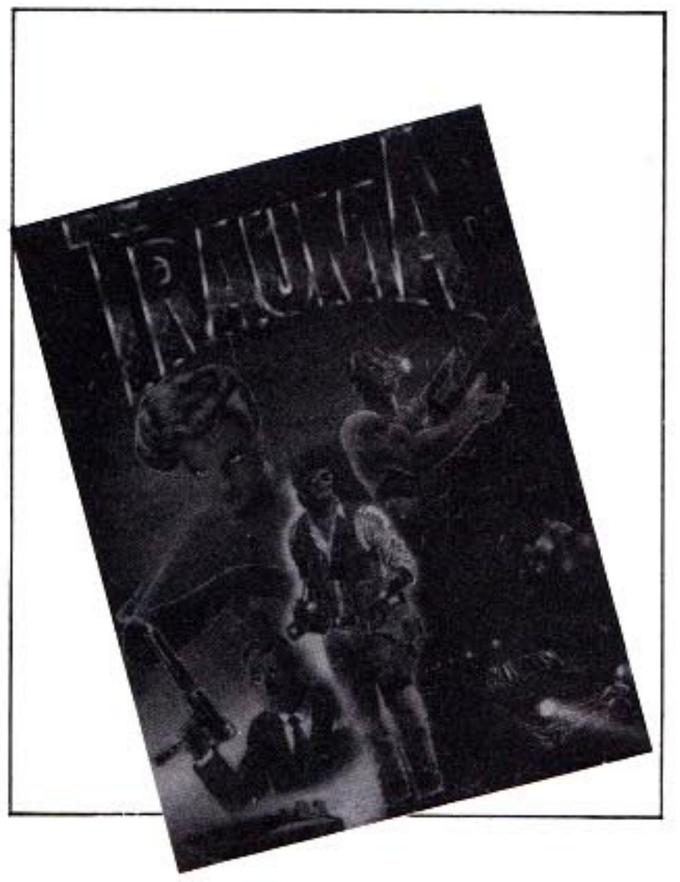
- ''Empires & Dynasties'', de Patrick Durand-Peyroles, chez... Dragon Radieux... - ce qui fait que nous sommes mal placés pour en parler !- je dirai simplement que le Monde de Reah qui sert de cadre initial à ce jeu, est lui aussi imprégné d'une ambiance bien spécifique, et qui surprendra plus d'un joueur habitué au ''médiéval'', je ne dirai pas ''fantastique'' mais plutôt ''classique''.

- ''Universom'' présenté par Siroz production, est un projet ambitieux dont les développements ne devraient pas laisser les joueurs indifférents. La conception de la collection témoigne là aussi d'une volonté de sortir des ''sentiers battus''.

- ''Trauma'' édité sous forme de livre par ''Chroniques d'Outre-Monde'' n'est pas vraiment une nouveauté puisque notre confrère l'avait déjà longuement présenté dans les colonnes de ses premiers numéros. Le nouveau ''look'' sera certainement fort apprécié des adeptes déjà nombreux de ce jeu. Il est plus facile de se référer à un livre unique qu'à une série d'articles.

La liste est loin de s'arrêter là... Des jeux plus anciens continuent petit à petit leur percée, dans les clubs notamment, grâce à un suivi plus régulier de la part de leurs éditeurs : Rêve de Dragon de Denis Gerfaud gagne de nombreux points dans le ''Hit-parade'' des jeux pratiqués dans les clubs ; la parution régulière de ''Miroirs'' d'excellente facture ne pourra qu'encourager cette tendance. ''Empire Galactique'' de François Nédélec a reçu sa consécration par la sortie récente de l'''Encyclopédie Galactique'' chez Robert Laffont... ''Maléfices'' de Michel Gaudo et Guillaume Rohmer est apprécié par un nombre croissant d'amateurs de jeu ''début de siècle''... Et ma liste est loin d'être complète...

Les contacts multiples que nous avons, à l'occasion des salons ou des rencontres de jeux, avec de nouveaux auteurs dont les cartons débordent de projets, parfois inachevés certes, mais souvent originaux, montrent que la production française n'en est encore qu'à ses débuts. De belles surprises se préparent, surtout si les éditeurs leur consacrent une part raisonnable de leur énergie. Alors Messieurs, je vous en prie, ne nous dites plus qu'en dehors des traductions ''il n'est point de salut''. Il est trop facile de se retrancher derrière un ''les joueurs boudent les produits français''. Sans nier les apports indiscutables qui peuvent encore provenir de la patrie du Jeu de



Rôle, et sans vouloir faire preuve d'aucun chauvinisme, je trouve qu'il serait domrnage de laisser nos propres créateurs désespérer devant des portes closes !



BANC D'ESSAI



BATTLETECH
Un jeu de combat blindé

Wargame édité par Fasa Corp., traduit en français par Hexagonal.

Non, pas Robotech, Battletech ! Comme notre grabouilleux chéri nous l'a déjà expliqué dans un article précédent, Battletech est un jeu plus ou moins tiré de la série de dessins animés japonais Robotech/Macross. On peut regretter que ces épisodes aient été programmés à sept heures du mat' sur la cinq.

Alors que Robotech était plus spécialement axé sur le jeu de rôle, Battletech exploite une veine plus guerrière. En effet, tous les téléspectateurs ont été impressionnés par les extraordinaires combats de robots qui rythmaient chaque épisode de la série. Ah ! Les grands coups de laser qui explosent sur les dissipeurs alors que dans un magnifique saut le droïde contre-attaque à grands coups de mitrailleuse... Eh ben là, c'est à peu près la même chose.

Bon, passons au jeu à proprement parler. D'abord un bon point : la présentation. Les cartes sont très claires, avec de gros hexagones où les magnifiques pions-robots en couleur tiennent parfaitement grâce à de petits socles de plastique. Les règles sont claires, généreusement illustrées de nombreux exemples et dessins. De multiples encadrés donnent de précieux renseignements ''historiques'' et techniques sur l'ambiance particulière de ce jeu. Le tout emballé dans une boîte solide joliment illustrée : ça fait toujours plaisir !

Les règles du jeu sont séparées en trois parties bien distinctes. Une première partie, l'entraînement aux battlemech, permet de s'habituer aux mécanismes du jeu, alors que les règles avancées, puis les règles expertes, viennent compléter cette partie d'initiation. Des règles optionnelles permettent d'introduire quelques variantes intéressantes dans le jeu.

Avant de commencer une partie, les joueurs remplissent une fiche de personnage, destinée à regrouper toutes les informations concernant leur robot. Ils peuvent choisir s'ils le désirent un des robots tirés de la série Robotech. L'état de chaque belligérant est concrétisé par des points de chaleur : plus un robot chauffe, moins il devient efficace. Heureusement que la plupart d'entre eux sont munis de dissipeurs de chaleur, qui leur permettent de résister légèrement plus longtemps.

Le système de jeu ne devrait pas dérouter les habitués. Chaque tour de jeu est divisé en plusieurs phases, plus ou moins nombreuses suivant la difficulté de règle choisie. Ce qui est moins classique, ce sont les nombreuses possibilités qui s'offrent à chacun des protagonistes : acquisition de la cible, attaques physiques, attaques à distance, incendies, sauts etc. On a rarement vu une telle profusion de détails et de précisions. Les auteurs ont même prévu un traitement particulier pour l'effet domino, quand plusieurs robots alignés tombent les uns sur les autres !

Bref, un jeu très complet, bien documenté, quelque peu complexe, certes, mais tellement varié et intéressant... Indispensable pour tous les amateurs, ce jeu se doit néanmoins de figurer dans la ludothèque du wargamer classique. En espérant qu'Hexagonal traduise les dizaines d'extensions et de scénarios sortis chez Fasa.

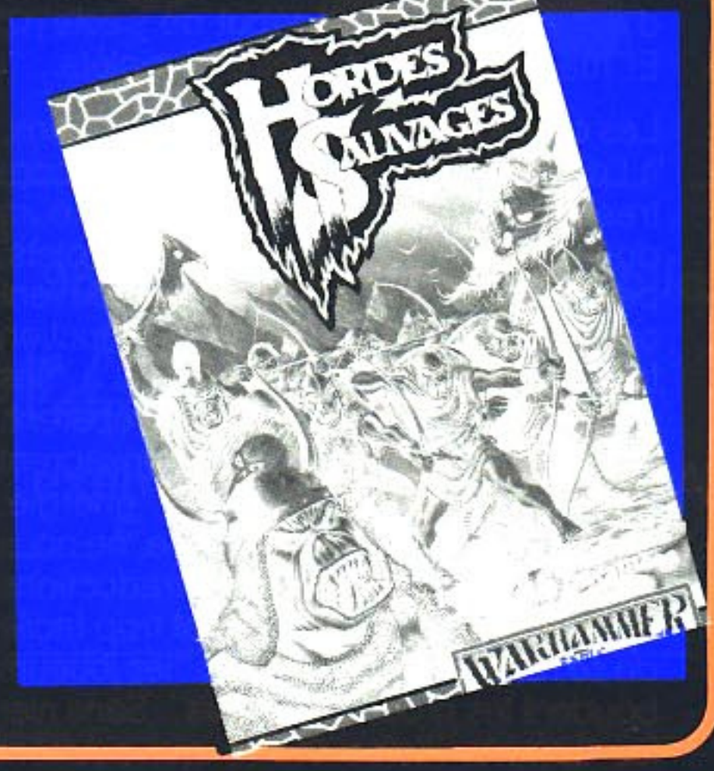
Olivier ''Notre Sauveur'' Nemoz

WARHAMMER
LES HORDES SAUVAGES

Règles Avancées pour Warhammer Battle

Nous avons déjà eu l'occasion de vous parler du Système de bataille Warhammer en V.F. (celui-ci fera d'ailleurs l'objet d'un article très prochainement dans notre rubrique ''figurines''). Le livret ''Hordes Sauvages'' est une présentation des différents types d'armées que l'on peut constituer pour chacune des dix principales races qui peuplent l'univers de Warhammer. Après quelques règles complémentaires, destinées à préciser la façon de constituer et de faire évoluer une armée (déploiement, manœuvres, arrière-garde...), la brochure aborde une étude détaillée, race par race, des principales formations. Des goblinoïdes aux elfes, en passant par les hommes-lézards, vous découvrirez une masse d'informations utiles sur les différentes créatures que l'on peut incorporer à chaque force : fiche descriptive, armes, pouvoirs particuliers... De nouvelles classes de personnage apparaissent également, tel le Commandeur, titre accordé au personnage qui dirige une armée entière (Seigneur ou Roi-Guerrier), ou l'assassin, rôle peu reluisant mais parfois fort utile dans la mise en place d'une stratégie.

Warhammer V.F. est maintenant un jeu complet disposant de nombreuses possibilités et qui ne manquera pas de séduire les figurinistes amateurs de médiéval-fantastique. Notre principal reproche à l'égard de cette traduction, est d'ordre typographique : pourquoi avoir choisi un interlignage aussi espacé ? Il rend la lecture de ''Hordes Sauvages'' particulièrement pénible et c'est dommage. A noter : une couverture magnifique et de superbes illustrations quadri en cahier central. De quoi vous donner des démangeaisons du côté du pinceau !...



ACCESSOIRES
DE JEU C.J.R.

Nouvelle venue sur le marché de l'édition, la société C.J.R. se distingue par l'originalité des produits qu'elle propose. Le catalogue de CJR ne comporte en effet que des accessoires de jeu, à savoir piste de dés ou plateau d'aventures effaçables à sec. Si ce matériel semble à première vue relever du domaine du gadget, il n'en est rien en fait après examen car il est fort astucieusement conçu. Le plateau d'aventures, par exemple, proposé en trois formats différents, et quadrillé à l'échelle des figurines 25 mm, ou présenté avec des hexagones, est d'excellente facture, et se révèle particulièrement pratique à l'emploi. Quant à la piste de dés, elle est conçue pour être facilement transportable (l'intérieur permet, par ses dimensions, de stocker vos livrets de règles ou feuilles de perso). Elle évitera au Mj de courir à quatre pattes sous la table à la recherche de ses dés au moment le plus critique du combat... *''Je t'assure que j'avais fait un... 20''*... Nous ne pouvons qu'encourager cet éditeur à continuer dans la voie de ''popularisation du JDR'' qu'il s'est tracée.

BATTLETECH®

UN JEU DE COMBAT BLINDE



LE N° 1 AUX ETATS-UNIS

EN FRANÇAIS DÈS FÉVRIER

FASA CORPORATION

Créé par FASA Corporation
Distribué par HEXAGONAL
8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

HEXAGONAL

BANC D'ESSAI...

COLLECTION "UNIVERSOM" Dernière production Siroz
SILRIN et KOROS

Dragon Radieux : Alors *Silrin* et *Koros*, que sont-ce ?

Raoul Siroz : Ce sont les deux premiers volets de la gamme Universom... d'une force évocatrice sans pareille... le summum de notre génie visionnaire...

Un ange passe.

D.R.: Hahem ! A part ça ?

R.S.: C'est un jeu de rôle dont la présentation est légèrement différente des autres. En effet, tout est axé sur une saga et un univers particuliers. Nous avons essayé de créer un monde original avec une bonne histoire. Les règles sont mises au second plan, l'important étant le dépaysement et la beauté de l'action. Chaque tome de la gamme Universom étant en quelque sorte un film de S.F. à grand spectacle.

D.R.: Et plus ou moins interconnecté les uns aux autres... Mais j'y pense, une fois utilisé, on n'a donc plus qu'à jeter le jeu ?

R.S.: Mais non, arrête tout ! Stoppe le magnéto, reviens en arrière ! Bien sûr que non, ce sont aussi des JDR complets.

D.R.: Okay Okay ! Et ces mondes sont-ils vraiment originaux ?

R.S.: Tu sais lire ?

D.R.: Oui, heu... non faut pas croire pourquoi ?

R.S.: Bref, quant tu ouvres un livre de S.F., ce qui te saute à la G.**(CENSURE)**, plus que la high tech des jeux, c'est cette ambiance qui se dégage des paysages, de la société, et du caractère des personnages. Les jeux ne prennent en compte que des systèmes et des listings d'armes et d'équipements à n'en plus finir. A la fin, on fait toujours la même chose en S.F.: des missions commando et des attaques de bases. Or, ce qui est plaisant en S.F., c'est justement le contraire. Ces jeux parlent de tout l'univers, et donc chaque pièce de leur univers est faible et peu évocatrice. Par contre, Universom met tout de suite en situation les personnages au travers d'une histoire dans un espace précis et donc riche à souhait... On se permet donc de fignoler chaque détail pour rendre le tout détonnant. Prends n'importe quel film ou roman, on découvre l'univers à travers l'histoire...

D.R.: En quelque sorte vous vous approchez plus d'histoires...

R.S.: Si tu veux, avec Universom, on peut plus s'approcher d'histoires comme "La geste des princes démons", "Dune", "Les lensmens" ou de n'importe quel roman de Vance, Heinlein, Dick et Cie... Des trucs que tu es obligé d'adapter pour tous les autres jeux, puisqu'ils ont tous réalisé un background avec un sempiternel empereur et des space commando marines et...

D.R.: Comme sur la couverture de Silrin par exemple ? Ou comme dans Whog Shrog ?

R.S.: Oui bon ben... heu... c'est vrai... mais...

D.R.: Mais ce n'est pas une critique, car on aime beaucoup ce que vous faites.

R.S.: Moi aussi j'aime beaucoup ce que je fais. Je disais donc que quand tu dois adapter un monde à un jeu déjà fait, tu en perds la substantifique moelle de l'originalité intimiste.

D.R.: Humpl ! glups ! frout frout ! mais cela peut paraître un peu dur d'accès pour les joueurs habitués à plus de classicisme.

R.S.: Mais non, les jeuderoleux sont maintenant à l'âge adulte. Et puis, rien n'empêche par contre d'adapter un tome d'Universom à un autre jeu de S.F.

D.R.: Que comptez-vous faire dans les prochains mois ?

R.S.: Tout d'abord publier deux nouveaux tomes d'Universom, j'ai cité Berlin XVIII et Whog Shrog. Puis, bien sûr notre premier bébé aura un autre petit frère : Zone+ dans lequel on va approfondir les règles de Zone, et donner plus de détails sur le milieu des zonekids, avec une petite surprise à l'intérieur. Ensuite on part en vacances, et, dès notre retour, bronzés, on bombarde deux nouveaux tomes pour Universom et un nouveau jeu qui va scier très fort : METAL FANTASY... voilà voilà.

D.R.: C'est en effet très costaud.

R.S.: Très.

D.R.: Eh bien merci de nous avoir accueillis dans votre bistrot préféré et longue vie à...

Le barman : eh ho... Ça fait 134,50 francs pour les bières.

D.R.: C'est Raoul qui paye. Tu ne voudrais pas que ton interview soit censurée ? n'est ce pas mon cher Raoul ?

R.S.: sight !

Interview de Raoul Siroz par Arthur Plancton et Timohty Banzaï.

LES ANNEES FOLLES

Supplément pour L'Appel de Cthulhu

Cette dernière production de Jeux Descartes trouve bien sa place dans ce banc d'essai où nous avons souhaité laisser une large place aux jeux français. Le Guide des Années Folles présente un premier aspect particulièrement intéressant : celui d'éditer un supplément de conception française à un jeu d'origine anglo-saxonne. Ceci dit, ce "Guide des Années Folles" est attirant pour bien d'autres raisons, ne serait-ce que pour le travail de recherche de documentation réalisé par Dominique Balczesak, son auteur.

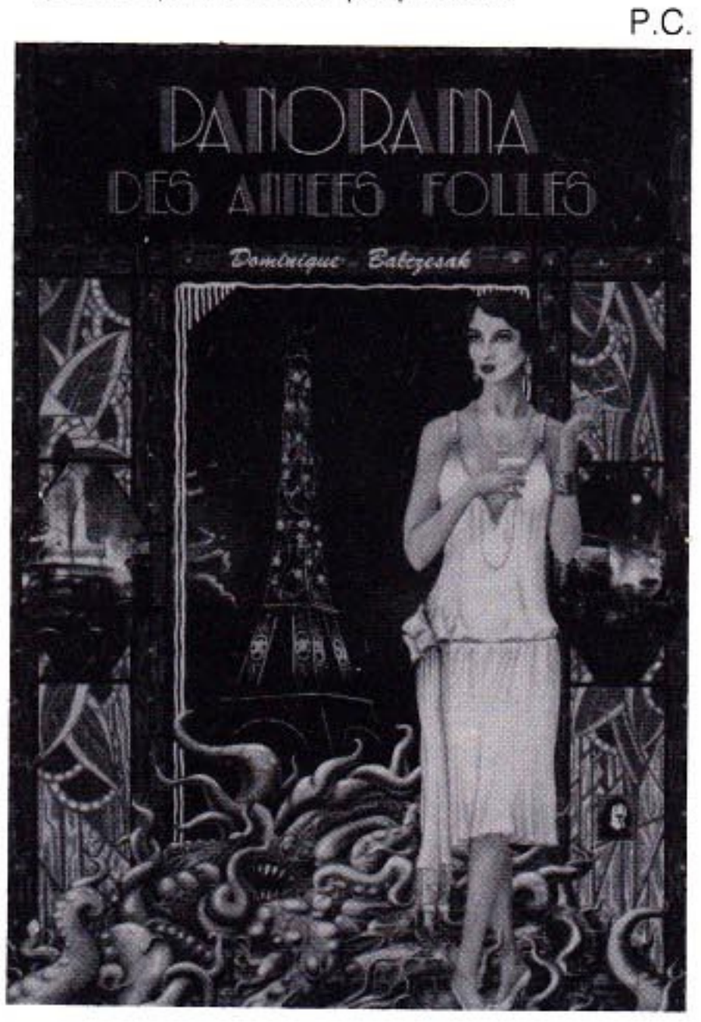
Certains seront peut-être surpris en découvrant une "aide de jeu" dont le prix est aussi élevé, si ce n'est plus, que celui de la boite de base de l'Appel. Le contenu du coffret va rapidement les rassurer : trois livrets totalisant plus de 270 pages (!), deux cartes et un paravent quadri adapté au jeu "français". Examinons un peu plus en détail les divers éléments proposés :

- le premier livret, *"panorama des années folles"*, constitue une référence documentaire générale sur les années 1920-1929, traitée par thèmes (la mode, les loisirs, les moyens de communication...), puis chronologiquement. La brochure est facile à consulter, et de plus plaisante à lire, ce qui ne gâte rien.
- le second livret important, *"Guide du Paris des Années folles"*, vous propose une visite détaillée de la capitale, arrondissement par arrondissement. Plus question pour le Gardien des Arcanes d'être "coincé" si un joueur lui demande où se trouve le siège de l'Ambassade d'Afghanistan, ou dans quel hôtel il peut descendre Boulevard Saint-Michel. Bref, de quoi jouer dans Paris pendant des jours et des jours... sans jamais en sortir.

- le dernier livret *"Règles optionnelles et Scénarios"*, contient... ce qui est annoncé dans son titre. Une partie des règles porte notamment sur la façon d'intégrer les séquelles éventuelles de la Guerre de 14 lors de la création d'un aventurier. Quant aux scénarios, eh bien ils ont le mérite de sortir du cadre classique proposé pour les aventures de l'Appel.
- ajoutez à cela un plan de Paris et une carte de la France mystérieuse et vous aurez une idée de la documentation qui est mise à votre disposition.

Mon unique critique va être une critique de "provincial" un peu déçu. J'aurais préféré une documentation moins abondante sur la capitale (112 pages + 34 dans le livret général, soit la moitié du volume total du supplément) et plus d'informations sur cette "France mystérieuse" évoquée sur la grande carte. Faute de commentaires détaillés, le Gardien des Arcanes, s'il veut l'utiliser, risque d'être obligé d'effectuer lui aussi d'importantes recherches. Cet aspect mis de côté, nous ne pouvons que féliciter Dominique Balczesak et Jeux Descartes pour le supplément de haute qualité qui nous est proposé là.

P.C.



JEUX, MODULES...

LES LAURIERS DE LA GLOIRE

SCENARIO POUR ANIMONDE

CROC

Synopsis pour le Maître de Jeu

En 21, au moment où les humains apprennent à utiliser la symbiose, l'homme de la montagne d'argent fonde, à l'aide d'un de ses bras droits, le chevalier Guarn, la célèbre 6e KRAMZER DIVISION. Cette unité d'élite est composée de 5 chevaliers, 15 soldats et évidemment 20 montures : des Kram lance-flammes particulièrement énormes. Après avoir combattu dans plus de 120 batailles, la division est dissoute en 25 et les survivants de l'unité (3 soldats et un chevalier) disparaissent.

Le scénario débute le jour où les personnages doivent se rendre à la ville de Doucebourg pour aider un ami d'un des leurs (au choix du maître de jeu) à mettre en place le bal de fin d'année au palais. Chaque type de personnage sera utile à la réussite de la mission qui lui a été confiée. Les problèmes sont bien plus nombreux que prévu, à savoir :

Le repas, préparé par un célèbre cuisinier dans un village proche, n'est pas arrivé, il a été détourné par un groupe d'enfants voleurs. Ils sont obligés de voler de la nourriture pour nourrir le "crapaud", une créature malfaisante qui a emprisonné un de leurs camarades.

Cette créature, sale, fourbe et paresseuse, n'a rien à voir avec l'intrigue générale de l'histoire, mais ajoute un peu d'action au conflit politique à venir et qui risque de "traumatiser les soldats et chevaliers du groupe."

Les personnages les plus proches de la nature auront à aller chasser le papillon dans une haute montagne où les dangers naturels leurs poseront de nombreux problèmes... Tout ça pour confectionner une robe originale à la fille du Prince de Doucebourg.

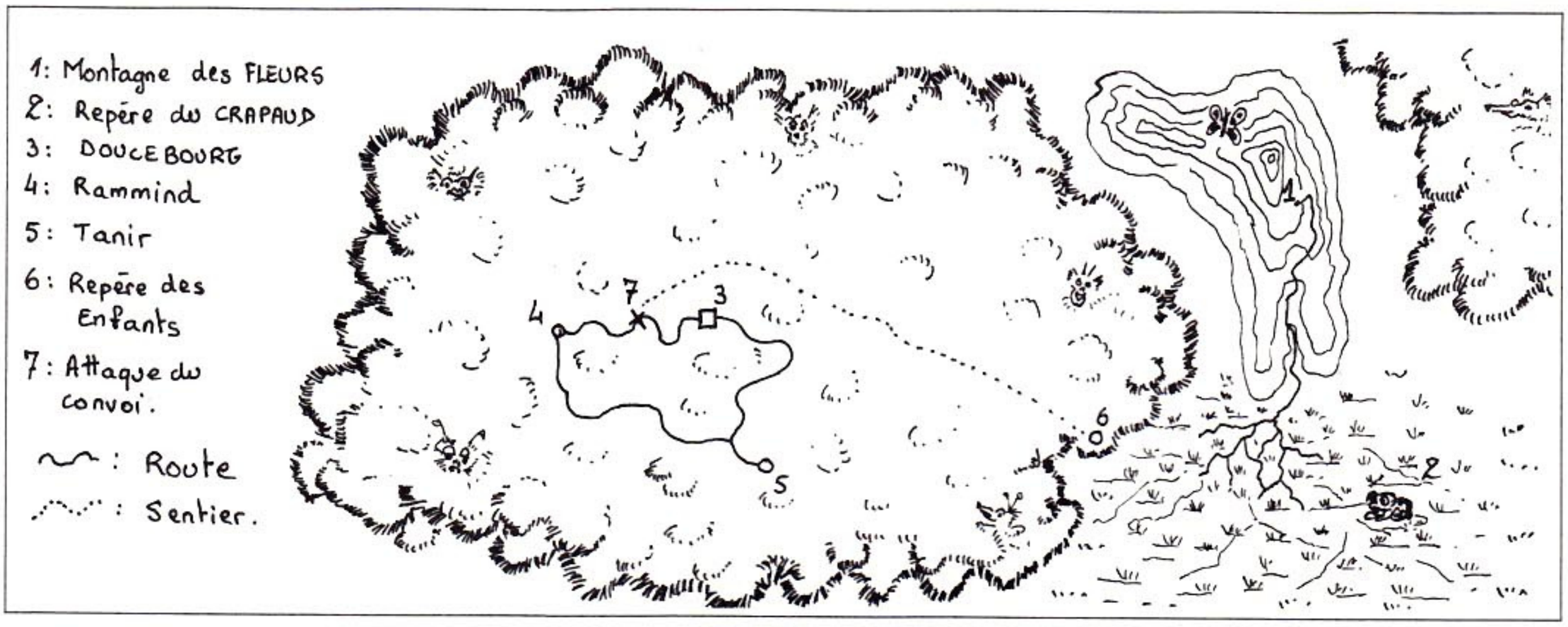
Mais ces deux intermèdes ne devront pas occulter la principale partie du scénario : les joueurs devront partir à la recherche d'un jeune homme que la fille du Prince a rencontré quand elle était petite. Elle n'a pas oublié ce garçon et souhaite l'inviter au bal. Le conseiller du Prince, Sinnekän, qui souhaite se marier avec sa fille, ne veut pas que ce jeune homme soit retrouvé, ou tout au moins qu'il assiste au bal. Il utilisera ses connaissances des lois du royaume et sa richesse pour gêner les personnages.

Le jeune homme est le descendant survivant de la 6e KRAMZER DIVISION, mais il ne le sait pas lui-même. Le niveau social de son grand-père peut lui permettre d'assister au bal, mais encore faut-il y penser, et prouver qu'il est bien le petit fils du célèbre guerrier.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

C'est la famille de Inirk au grand complet qui demande de l'aide aux personnages rassemblés devant elle : le fier Prince d'Inirk, robuste personnage à la poigne de fer, Dame Inirk, épouse du Prince, attentive aux suppliques de son peuple et Eole d'Inirk, la fille du Prince. Ils reçoivent les personnages dans une petite antichambre, à l'écart de la grande salle du trône.





Le Prince expliquera rapidement ce qu'il veut des personnages, soit la recherche d'un jeune homme qui doit se trouver dans un village voisin, Rammind. Ils devront aussi escorter, au retour, un convoi qui apportera les victuailles au palais. Il ne parlera pas du problème de robe et/ou de vol de nourriture, puisque tout cela n'a pas encore eu lieu.

LES LIEUX DE L'AVENTURE

Les alentours de Doucebourg comportent de nombreux terrains différents (forêt, marais et montagnes) et la ville elle-même est bien originale. Je vais donc décrire succintement les différents lieux où les personnages pourront se rendre, qu'ils suivent le cours de l'aventure ou qu'ils se perdent lamentablement.

De nombreuses créatures nouvelles seront développées dans des fiches séparées situées à la fin du scénario.

Doucebourg : cette ville de 200 personnes (dont 25 nobles ou bourgeois) présente la particularité d'être presque entièrement souterraine. De plus, tous les murs et les plafonds de la ville sont couverts de petits hamsters multicolores. Ces animaux, qui ne sont pas tous en symbiose, nettoient la ville et la chauffent. Cette particularité devra être mise en avant pour toute rencontre ou investigation dans Doucebourg. N'oubliez pas qu'ici, *tous* les murs ou toits sont *vivants.*

Rammind : un village situé à trois kilomètres de Doucebourg. Il n'a rien de bien original, cinquante personnes y vivent, dont le plus célèbre cuisinier du royaume et le jeune homme tant recherché.

Tanir : village "fausse piste", qui ne contient rien de bien particulier. Cinquante personnes y habitent, principalement des artisans et des chasseurs.

La forêt de Doucebourg : forêt tempérée de base, elle regorge des créatures toutes plus sympatiques les unes que les autres. Il n'y a pas de prédateurs, à part quelques mantes ou tigres arboricoles. Il semblera bien improbable à tout chasseur, même s'il n'est pas issu de ce terrain, qu'une créature non humaine puisse attaquer un convoi de nourriture (car attaque il y aura). De nombreux chemins relient les deux villages, la ville et de petits sentiers (repérables avec un jet de REP "A peine facile" - "très facile" pour un chasseur, et ajoutez 25% de bonus pour un personnage issu de la forêt tempérée).

Les marais du crapaud : appelés tout simplement "marais" par les gens du royaume. Il se peut que les personnages aient à s'y rendre (Non ? Vous êtes sûrs ?). Il est bien plus sec... relativement, qu'un marais normal. On peut y circuler à pied sans trop se salir et il est difficile de se cacher (il y a très peu d'arbres). La faune est rare, ceci à cause de l'appétit du "crapaud". Cette remarque pourra étonner un chasseur, ou un autre personnage perspicace. Cependant, seul un chasseur réussissant un jet de REP "Assez difficile" (bonus de 20% pour un personnage issu des marais) sera sûr que l'équilibre naturel est détruit pas un *très gros* prédateur.

La montagne des fleurs est appelée ainsi car elle semble posséder un énorme bouquet de fleurs en son sommet. C'est en fait un gigantesque rassemblement de papillons qui viennent y pondre leurs œufs. On peut donc y trouver toutes sortes de phalènes de types différents... et bien sûr des plus rares.

Le palais du Prince d'Inirk : c'est le seul édifice bâti en surface dans la ville de Doucebourg. Il est construit dans la souche d'un grand arbre maintenant disparu. Il comporte une cinquantaine de pièces et est couvert de hamsters, comme les autres bâtiments de la ville.

Eole d'Inirk : bien qu'elle ait le titre de Duchesse, elle reste très simple avec les personnes avec qui elle discute, et, en toute circonstance, elle refuse qu'on l'appelle "Duchesse". Il ne faut pas non plus exagérer et un personnage désagréable sera remis à sa place assez rapidement. Elle semble préoccupée lors de la première rencontre avec les personnages.

Sinnekän : conseiller du Prince, il est toujours présent à toute réunion politique. Il semble fourbe et malin. Il est évident que Dame Inirk n'a pas du tout les mêmes points de vue politiques que Sinnekän, et le Prince est souvent tiraillé entre son conseiller et sa femme. Il souhaite secrètement épouser "Duchesse Eole", comme il l'appelle, non parce qu'il l'aime mais simplement pour arriver au pouvoir un jour.

Mirliton : cuisinier de génie, il n'a que peu d'importance dans l'histoire. C'est lui qui avertira les personnages quand le convoi aura disparu. Sympathique et gai, c'est un véritable boute-en-train.

Narc Mismac : descendant du chevalier Guarn, fondateur de la 6e KRAMZER DIVISION et bras droit de l'homme de la montagne d'argent, il connaît le nom de son grand-père mais ignore ce qu'il était. Il pourra en parler seulement si on lui pose la question. Pour lui, son grand-père n'était qu'un chevalier qui a combattu, et, étant lui-même artisan, il n'aime pas le combat et la violence. Il n'a jamais pensé plaire à Eole, mais la trouve très séduisante.

EOLE D'INIRK DESIRAIT INVITER AU BAL LE CHARMANT JEUNE HOMME QU'ELLE AVAIT RENCONTRE QUAND ELLE ETAIT PETITE...

Les protagonistes

Tous les personnages importants du scénario sont décrits ci-dessous. Cependant, seuls ceux qui risquent de participer activement à l'aventure sont dotés de statistiques.

Le Prince d'Inirk : homme robuste qui mène son royaume avec une poigne de fer, relativement âgé (55 ans), il est toujours sportif. Il chasse tous les jours dans les forêts en bordure de la ville : il capture des tigres arboricoles et les relâche tout de suite après. Les tigres sont donc devenus très amis avec le Prince et ne lui refuseront jamais leur aide.

Dame Inirk : Aussi à l'aise dans la ville que son mari l'est dans la forêt, elle est une diplomate hors pair. Elle s'occupe de tout ce qui touche aux problèmes de politique extérieure (que ce soit avec les deux villages proches ou les autres royaumes).

Le crapaud : ce n'est pas à proprement parler un personnage. C'est en fait un animal qui sait parler et qui est un tant soit peu plus intelligent que la moyenne des créatures. S'il a acquis l'intelligence d'un être humain, il possède aussi un esprit malsain et pervers : il ne pense qu'à manger des plats de plus en plus sophistiqués et n'hésite pas à utiliser des stratagèmes machiavéliques - en l'occurence, le rapt d'un jeune enfant.

LES EVENEMENTS

Les événements ci-dessous sont indiqués dans un ordre qui se veut strict. Cependant,

aucune indication de temps n'est donnée, le maître de jeu devra faire intervenir les événements quand il le veut, pour le meilleur résultat ludique.

1 - La famille princière annonce aux personnages ce qu'elle désire, c'est à dire la recherche dans le village de Rammind du jeune homme.

2 - En apparté, et avant leur départ, Eole demande aux personnages d'aller lui chercher un papillon très rare : une phalène arc-de-nuit noire et argent. Elle leur dit qu'il faut le ramener vivant (bien sûr) et qu'ils pourront en trouver sur la montagne des fleurs. Elle paiera éventuellement 1000eo aux personnages matérialistes.

3 - Arrivés au village de Rammind, le cuisinier, Mirliton, demande aux joueurs des nouvelles de son convoi de nourriture qui est parti une heure avant leur arrivée et qu'ils ont dû croiser... Mais évidemment ils n'ont rien croisé... d'où un nouveau problème, à résoudre quand ils le désireront.

Les personnages de retour à Doucebourg avec le jeune homme, Sinnekän refuse qu'il fasse partie de la fête car il n'est pas noble. Preuve écrite à l'appui, il prouve qu'aucun être humain n'ayant pas un minimum de 2cm de talon ne peut se trouver à la table du Prince. Narc ayant un niveau social de 0cm, il ne peut rien y redire. Dame Inirk, et plus discrètement sa fille, tentent de s'opposer à cet état de fait.

Les trois problèmes résolus (le niveau social du jeune homme, la robe et le convoi de nourriture), la fête peut battre son plein pendant toute la nuit, à la plus grande joie des personnages et surtout d'Eole et de Narc qui découvrent un étrange intérêt à être ensemble.

LE CONVOI DE NOURRITURE

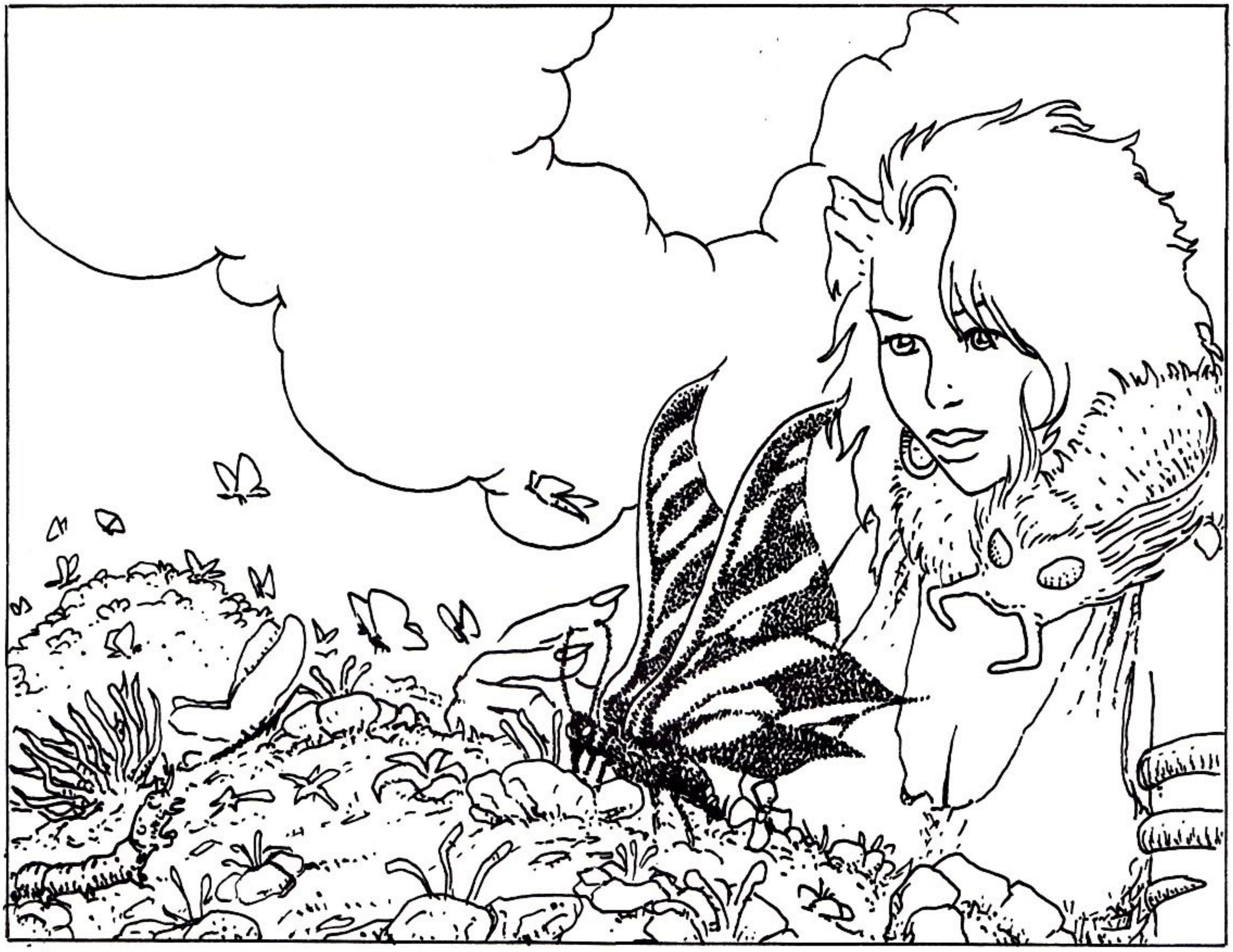
En retournant sur leurs pas, les personnages pourront rapidement trouver le convoi : les cinq porteurs sont tous ligotés à un arbre, hors de vue du chemin. Ils ont été attaqués par de jeunes enfants. Un jet de CMM réussi indique aux personnages que ces enfants venaient d'un petit sentier presque invisible et qu'ils sont repartis de la même façon.

Tous les deux kilomètres, et donc trois fois pour le trajet entier, les personnages devront vérifier qu'ils ne perdent pas le sentier. Un jet de REP réussi permettra de ne pas se perdre. Le maître de jeu consultera le tableau ci-dessous pour comptabiliser les différents ajustements.

Ajustements	Condition
-25%	Pour un personnage qui n'est pas issu de la forêt tempérée
+xx%	Pour un personnage possédant le talent de pistage
-10%	Pour un personnage autre que chasseur

Si le jet est raté, un deuxième jet, 10 minutes après, permettra éventuellement de retrouver la piste (malus supplémentaire de 20%). Un deuxième échec obligera les joueurs à abandonner les recherches (autrement qu'au hasard).

Une aide de la part d'un animal de la forêt (avec un jet de SYM "Moyen") pourra permettre de retrouver la piste sans problèmes, si les personnages sont prêts à un petit sacrifice (nourriture, cadeau, aide, au choix du maître de jeu). Arrivés au repaire des enfants, les personnages découvriront cinq enfants armés jusqu'aux dents. Ils attaqueront si les personnages sont agressifs. Une fois le jeu calmé, ce qui sera assez aisé vu le niveau de moral des enfants et leur potentiel de combat, ils expliqueront pourquoi ils ont volé le festin : ils doivent l'échanger contre la libération d'un des leurs. Le responsable du rapt est une énorme créature malveillante : le crapaud. Il est secondé par trois crapys, des crapauds plus petits et bien plus lestes.



Les joueurs vont surement vouloir régler leur compte avec la créature gourmande. Les enfants voudront bien indiquer le chemin dans les marais pour aller vers le repaire du crapaud, mais refuseront de s'y rendre eux-mêmes. Si les personnages sauvent l'enfant kidnappé, les autres enfants leur proposeront leur aide : ils porteront le festin à Doucebourg et indiqueront une route rapide pour atteindre le sommet de la montagne des fleurs (si on le leur demande). Il y a 25% de

chances qu'un des enfants souhaite suivre un des personnages (au hasard) pour mener une vie aventureuse à ses côtés. Ce jeune enfant aura immédiatement un NR de +2 envers le personnage et pourra, quand il sera grand, tisser une idylle avec le personnage si celui-ci est de sexe différent évidemment... Mais ceci est une autre histoire. Si un personnage propose d'emmener un enfant, il y a 90% de chance (au lieu de 25%) qu'il accepte.

Le repaire du crapaud est une petite vallée entièrement tapissée d'ossements et épluchures diverses. Le crapaud trône au milieu des immondices et tient le jeune enfant attaché à un crâne de KRAM tout près de lui. Les trois crapys sont cachés au milieu des ossements (jet de REP "Difficile" pour les repérer, un jet pour chaque crapys).

En cas de combat (tout à fait logique puisque le crapaud n'est prêt à aucune négociation), les trois crapys surgiront de leurs cachettes et attaqueront par surprise les personnages qui ne les auraient pas repérés (Init x2, pas de combat pour les personnages surpris, voir règles de jeu p 37). *NOTE : au moment du combat, les personnages seront à 10 mètres du crapaud, à moins qu'ils aient signalé une autre distance, et les crapys seront à trois mètres d'eux.*

Une tentative d'intimidation ne sera possible que contre les crapys, et seulement s'ils ne surprennent pas. Cependant, chaque crapys hors combat fera baisser le moral de ses congénères d'un point. La mise hors course du crapaud fera perdre trois points de moral aux crapys. Les crapys possèdent 4 points de moral, le crapaud 8.

Une fois les créatures éliminées ou enfuies, le jeune garçon pourra être libéré et tout rentrera dans l'ordre... non mais !

LA MONTAGNE DES FLEURS

Trouver la montagne des fleurs est assez aisé avec un enfant comme guide (pas de jets) et relativement compliqué sans guide (jet de REP "A peine difficile"). Une fois au pied de la montagne, les personnages qui en ont le courage pourront tenter l'escalade. Trois jets de SAU seront nécessaires pour gravir la pente. Un jet raté indique que le personnage atteint le sommet, mais est blessé par une petite chute (1d6-2 de dommages aux points de vie totaux, pas de protection d'armure). Deux jets ratés indiquent que le personnage ne peut pas monter (il peut réessayer deux heures plus tard). Trois jets ratés indiquent une chute grave (3d6 points de dommage non protégés par l'armure et non localisés). On ajuste le jet de saut avec les modificateurs suivants :

Ajustements	Condition
+xx%	Talent d'escalade
+xx%	Talent de grimper divisé par deux (il y a de nombreuses plantes).
-10%	Pour un personnage non issu de la montagne.

Arrivés en haut, les personnages auront une éblouissante démonstration de ce que le monde animal fait de mieux en matière de vêtement vivant : de multiples papillons, chenilles et phalènes. L'animal que les personnages viennent chercher n'est présent qu'en un seul exemplaire. Après l'avoir repéré (ce qui n'est pas difficile), un personnage devra s'en approcher discrètement (jet de DIS "Moyen") et l'attraper très doucement (jet de rapidité "A peine difficile"). Un jet raté oblige à attendre que l'animal qui s'est enfui atterisse à nouveau (5d6 minutes).

Toutes les dix minutes, il y a 20% de chance qu'une paralyque apparaisse et tente d'attaquer les joueurs. Elle sera assez calme et ne tentera pas de se cacher. Les joueurs peuvent croire que cette paralyque est en symbiose et il ne faudra pas les en dissuader. Cette créature n'est là que pour rendre l'attente de la phalène plus critique.

Pour redescendre, il faudra réussir un seul jet. S'il est raté, le personnage chute (1d6 + 1 de dommages, non localisés, non protégés par l'armure).

NARC MISMAC ET LA KRAMER DIVISION

Retrouver le jeune homme décrit par Eole est assez aisé (Jet de CMM "moyen"), en demandant aux habitants de Rammind ou à Mirliton. Il travaille dans une fabrique de corde et est en bien piteux état : le visage et les mains tannés par le travail. Il est cependant très beau, son regard d'acier filtrant derrière ses cheveux d'ébène. L'invitation le surprend, mais il accepte sans hésiter. C'est cette décision rapide qui peut semer le doute chez les personnages. Il a un tempérament de gagneur, de battant, et il est évident qu'une fois habillé, il sera de taille à séduire Eole. Un gardien verra en lui un être humain exceptionnel (jet de Volonté "Assez facile"). Si on lui parle de sa famille, il citera par hasard GUARN et la KRAMZER DIVISION. Un gardien ou un personnage ayant le talent de connaissance (jet "Assez facile") saura tout ce qui est dit sur la KRAMZER DIVISION dans le synopsis.

LE RETOUR AU PALAIS

Narc retrouvé, les personnages seront pris à parti par Sinnekän : il rappellera que les lois de Doucebourg indiquent qu'un personnage ayant un niveau social inférieur ou égal à 1 ne peut pas manger à la même table que le Prince. Il faudra alors démontrer que NARC est le descendant de GUARN. Il sera facile de le savoir, mais pas de donner une preuve réelle. Une seule chose peut aider les personnages : NARC possède sur l'épaule gauche un tatouage disant ceci :

Vous brûlerez avec nous
6e KRAMZER
Force Bicentenaire N20 E30

La première phrase est la devise de la KRAMZER DIVISION. En-dessous se trouve le signe du régiment.

Force veut dire "chêne" en langage des fleurs. Il est donc "évident" que Rammind possédant un chêne bicentenaire (à l'époque de la mort de son père, qui est celle de la naissance de NARC, il y a 21 ans), le chêne a donc 221 ans. Il y a trente chênes à Rammind. Un chasseur ou un personnage possédant un talent de connaissance pourra déterminer l'âge de chaque arbre et donc trouver celui qui est la base du code. Quoi ? Vous n'aviez pas compris qu'il s'agissait d'un code ?

Pour le reste, c'est du gâteau : 20 pas au Nord et 30 pas à l'Est. En creusant à cet endroit, les personnages trouveront tout l'équipement de GUARN : son uniforme en peau de KRAM et son arme (une dent de KRAM barbelée). Ainsi vêtu, il trouvera sa place à côté du Prince et dans le cœur d'Eole où il était déjà.

Note : le grand-père de NARC possédait le titre de chevalier-dragon, qui se transmet de génération en génération ; NARC est donc noble, avec un niveau social de 7. Son père, n'étant pas du tout porté sur la guerre et la gloire, a donc caché l'équipement et fait tatouer l'énigme sur l'épaule de son fils, au cas où il en aurait besoin un jour.

APPENDICE I

Nouvelles pièces de vêtement :

Matériaux :	AR		AP	PR	VE	BJ	CS
Phalène arc-de-nuit	0		+4	2500	x	x	
Peau de Kram	3		-3	1000	x	x	x

Nouvelle arme :

Arme	Type	DOM	INIT	FG	PRC	CDF	Prix
Dent de Kram	MC	d6+2	+2	-1	+10%	10	500*

**Note : un jet de précision "Assez difficile" permet de ressortir l'arme en causant 1d6+1 points de dommages supplémentaires à la partie touchée.*

La dent de Kram ressemble à une antenne de hérissor beaucoup plus petite, plus fine et de couleur d'os sculpté.

APPENDICE II

Nouvelles créatures :

HAMSTER MULTICOLORE

Lieu de vie : caverne
Fréquence : rare
Type : décomposeur
Description : ce petit animal velu ressemble à s'y méprendre à un scribouillard hilare. Joufflu et doux, il mange tout ce que les humains peuvent lui donner. Il vit environ trois ans et pèse entre 30 et 60 grammes.

Comportement : il passe le plus clair de son temps accroché aux murs ou aux plafonds à l'aide de ses petites griffes rétractiles. Il piaille tout le temps et il est quelquefois difficile de le supporter quand on n'est pas habitué.

Capture : les chasseurs ne capturent pas les hamsters multicolores : ils communiquent avec eux et les incitent à venir "coloniser" les habitations humaines.

Utilisation : ils servent principalement de chauffage et d'isolement dans les habitations souterraines (au moins 400 individus par mètre carré).

Prix : 1eo par mètre carré
FI : 4 (+)
Symbiose/contrôle : +20/-60
Rapidité : 8
Attaques : 10% (morsure)/8
Dommages : 1d6-1/-1
Armure : 0
Déplacements : 0.5
PV/SE/RES : 4/1/90
Talents : DIS : 10 SAU : 50 REP : 60

"LE CRAPAUD"

Lieu de vie : Marais
Fréquence : unique (il faut le souhaiter)
Type : superprédateur

Description : cet animal obèse ressemble à un gigantesque crapaud (4 m de haut) dégoulinant de bave et de graisse... le genre de trucs que l'on voit seulement dans les cauchemars.
Comportement : il mange tout le temps et préfère les mets fins et raffinés, mais il se nourrit la plupart du temps de carcasses en décomposition.

PERSONNAGES

PRINCE D'INIRK

Sexe : M | Origine : Montagne | Caste : Noble
Force : 7 | Rapidité : 3 | Précision : 6
Perception : 4 | Endurance : 7 | Agilité : 5
Beauté : 7 | Gaité : 5 | Aura : 3
Volonté : 5 | Age : 55
PV : 26 | SE : 6 | Contrôle max : 3
Paix intérieure : 33 | Moral : 1 | Apparence : -2
FI : 1 | Niveau social : 10
Symbiose : 35 | Contrôle : 40 | Séduction : 55
Communication : 40 (70) | Repérage : 45 | Discrétion : 45 (15)
Saut : 55 (40) | Tir : 50 | Lancer : 65
Combat : 60 (50) | Premiers soins : 35 | Résistance : 60
Défaut : -
Talents spéciaux : commandement (50%) discours (+16%)
Matériel : gilet en cuir - vêtements en tissu - couronne de corail (AP-1) - fleurherbe (55%/dom d6+1/init 4/AP-1)

DAME D'INIRK

Sexe : F | Origine : Montagne | Caste : Noble
Force : 4 | Rapidité : 4 | Précision : 5
Perception : 6 | Endurance : 4 | Agilité : 5
Beauté : 6 | Gaité : 7 | Aura : 8
Volonté : 3 | Age : 42
PV : 14 | SE : 3 | Contrôle max : 7
Paix intérieure : 42 | Moral : 1 | Apparence : 12
FI : 4 | Niveau social : 9
Symbiose : 70 | Contrôle : 55 | Séduction : 65
Communication : 95 (125) | Repérage : 45 | Discrétion : 55 (25)
Saut : 50 (35) | Tir : 55 | Lancer : 45
Combat : 43 (35) | Premiers soins : 70 | Résistance : 35
Défaut : Loyal
Talents spéciaux : héraldique (30%) commandement (80%)
Matériel : robe en aile de phalène (AP +10)

EOLE D'INIRK

Sexe : F | Origine : Ville | Caste : Noble
Force : 2 | Rapidité : 7 | Précision : 4
Perception : 5 | Endurance : 3 | Agilité : 7
Beauté : 8 | Gaité : 6 | Aura : 8
Volonté : 2 | Age : 21
PV : 10 | SE : 2 | Contrôle max : 6
Paix intérieure : 40 | Moral : 0 | Apparence : 16 (20)
FI : 5 (6) | Niveau social : 7
Symbiose : 65 | Contrôle : 50 | Séduction : 75
Communication : 70 (90) | Repérage : 35 | Discrétion : 60 (40)
Saut : 55 (45) | Tir : 45 | Lancer : 30
Combat : 45 (40) | Premiers soins : 65 | Résistance : 25
Défaut : Mentalement fragile
Talents spéciaux : maquillage (50%)
Matériel : robe en aile de phalène (AP +10)

SINNEKÄN

Sexe : M | Origine : Ville | Caste : Marchand
Force : 4 | Rapidité : 3 | Précision : 5
Perception : 6 | Endurance : 4 | Agilité : 5
Beauté : 4 | Gaité : 4 | Aura : 8
Volonté : 6 | Age : 42
PV : 16 | SE : 4 | Contrôle max : 7
Paix intérieure : 66 | Moral : 2 | Apparence : 1
FI : 1 | Niveau social : 4
Symbiose : 70 | Contrôle : 70 | Séduction : 50
Communication : 80 | Repérage : 60 | Discrétion : 55
Saut : 50 | Tir : 55 | Lancer : 45
Combat : 45 | Premiers soins : 70 | Résistance : 50
Défaut : -
Talents spéciaux : discours (+35%)
Matériel : vêtements en tissu - gilet en cuir - tigre arboricole

MIRLITON

Sexe : M | Origine : Ville | Caste : Artisan
Force : 5 | Rapidité : 6 | Précision : 6
Perception : 6 | Endurance : 5 | Agilité : 3
Beauté : 5 | Gaité : 8 | Aura : 2
Volonté : 5 | Age : 28
PV : 20 | SE : 5 | Contrôle max : 6
Paix intérieure : 70 | Moral : 2 | Apparence : 0
FI : 1 | Niveau social : 1
Symbiose : 60 | Contrôle : 70 | Séduction : 65
Communication : 65 | Repérage : 65 | Discrétion : 50
Saut : 35 | Tir : 50 | Lancer : 45
Combat : 50 | Premiers soins : 75 | Résistance : 50
Défaut : -
Talents spéciaux : Manufacture d'objets (cuisine) 65%
Matériel : vêtements en tissu

NARC MISMAL

Sexe : M | Origine : Ville | Caste : Artisan
Force : 6 | Rapidité : 5 | Précision : 6
Perception : 5 | Endurance : 5 | Agilité : 4
Beauté : 7 | Gaité : 7 | Aura : 5
Volonté : 8 | Age : 21
PV : 20 | SE : 5 | Contrôle max : 7
Paix intérieure : 65 | Moral : 3 | Apparence : 2
FI : 1 | Niveau social : 1
Symbiose : 70 | Contrôle : 60 | Séduction : 65
Communication : 70 | Repérage : 65 | Discrétion : 50
Saut : 60 | Tir : 70 | Lancer : 40
Combat : 50 | Premiers soins : 55 | Résistance : 55
Défaut : Impulsif
Talents spéciaux : Manufacture d'objets (50%)
Matériel : masse de carabe (50%/dom d6+2/init 5/AP-1) - combinaison de cuir

LES ENFANTS

Sexe : M/F | Origine : Forêt tempérée | Caste : Aventurier
Force : 3 | Rapidité : 6 | Précision : 7
Perception : 7 | Endurance : 3 | Agilité : 9
Beauté : 5 | Gaité : 3 | Aura : 4
Volonté : 5 | Age : 12/14
PV : 14 | SE : 3 | Contrôle max : 6
Paix intérieure : 40 | Moral : 4 | Apparence : 1
FI : 1 | Niveau social : 0
Symbiose : 60 | Contrôle : 60 | Séduction : 50
Communication : 40 | Repérage : 70 | Discrétion : 70
Saut : 75 | Tir : 70 | Lancer : 55
Combat : 45 | Premiers soins : 50 | Résistance : 40
Défaut : -
Talents spéciaux : -
Matériel : vêtements en tissu - arbaguèpe (75%/dom d6/init 8/AP-1)

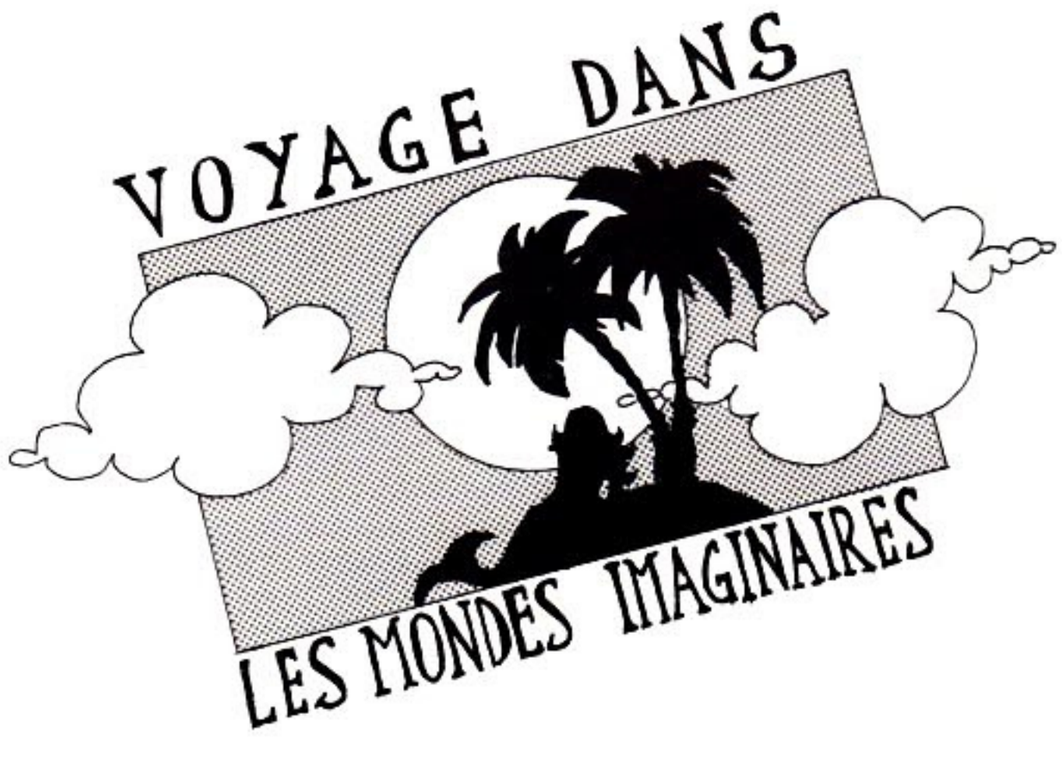
LES PORTEURS

Sexe : M | Origine : Forêt tempérée | Caste : Artisan
Force : 8 | Rapidité : 5 | Précision : 5
Perception : 4 | Endurance : 6 | Agilité : 3
Beauté : 3 | Gaité : 6 | Aura : 4
Volonté : 7
PV : 24 | SE : 6 | Contrôle max : 5
Paix intérieure : 56 | Moral : 8 | Apparence : -5
FI : 1 | Niveau social : 0
Symbiose : 50 | Contrôle : 40 | Séduction : 45
Communication : 60 | Repérage : 45 | Discrétion : 50
Saut : 40 | Tir : 50 | Lancer : 60
Combat : 50 | Premiers soins : 60 | Résistance : 70
Défaut : -
Talents spéciaux : -
Matériel : vêtements en cuir

FI : 7(-)
Symbiose/contrôle : -100/100
Rapidité : 2
Attaques : 25% (pattes) /5/80% (Morsure)/15
Dommages : 1d6-1/-2/2d6+2/+1
Armure : 5
Déplacement : 0.1
PV/SE/RES : 44/11/120
Talents : DIS : 60 SAU : 00 REP : 95

CRAPYS

Lieu de vie : marais
Fréquence : très rare
Type : prédateur
Description : cet animal ressemble à un être humanoïde batracien *(un homme-grenouille quoi !)* haut de 90 cm et de couleur vert foncé tirant sur le marron.
Comportement : être malin et furtif, le crapys n'a cependant aucune réaction humaine : le fait d'être bipède, seul, peut faire penser aux êtres humains. Il vit environ dix ans et se nourrit presque exclusivement de proies qu'il chasse à l'affut.
Capture : le chasseur doit simplement entrer en symbiose avec eux.
Utilisation : aide précieuse pour tout chasseur de marais (il fait office de compagnon et de chien), il est totalement repoussé par tous les êtres humains d'autres terrains. Prix : 150eo
FI : 4 (-)
Symbiose/contrôle : +20/-10
Rapidité : 6
Attaques : 50% (morsure)/5
Dommages : 1d6/+1
Armure : 2
Déplacement : 2
PV/SE/RES : DIS/90 SAU : 60 REP : 80



2 - LE

Nous poursuivons le voyage entrepris dans le précédent numéro du Dragon au cœur des mondes imaginaires, qu'ils appartiennent à la littérature fantastique ou à l'environnement des jeux de rôle. Après avoir exploré Glorantha, l'un des Univers servant de référence au jeu Runequest, nous vous proposons de découvrir un autre monde ludique, celui de HARN.

PREMIERS PAS DE L'EXPLORATEUR

Avant de donner naissance au système de Jeu de Rôle "Harnmaster", le Monde de Harn a été conçu pour être utilisé comme Univers multi-jeux médiévaux fantastiques. De nombreux joueurs américains ou anglais l'ont par exemple rapidement adopté comme cadre pour leurs campagnes de "Donjons & Dragons", règle de base ou avancée. Il faut dire que l'Univers créé par Robin CROSSBY ne manque pas d'attraits ni de charme. Sa cohérence et sa logique interne, d'abord, puis son développement considérable en ont fait l'une des références mondiales en la matière.

Le "Monde" ne s'appelle pas Harn, en réalité, mais Kethira, une planète située quelque part, dans un espace temps parallèle au nôtre. Kethira comporte trois continents, et les océans couvrent plus des deux tiers de sa superficie. Harn est simplement une île, assez vaste (de la taille de Madagascar, à titre de référence), située au Nord-Ouest de l'un de ces continents, Lythia. L'Univers ludique proposé est donc vaste, et ouvert aux apports personnels des maîtres de jeu, puisque dès l'introduction du premier volume de l'"Encyclopedia Harnica", l'auteur précise que seuls Harn et Lythia seront décrits en détail et que les lecteurs peuvent intégrer leurs propres créations au cœur de l'Océan Haonic, à l'Ouest du monde connu. Le terme d'encyclopédie peut être utilisé sans abus en ce qui concerne les différentes publications sur Harn : de nombreuses extensions, cartes détaillées, modules... ont été publiés par Columbia Games. Conçus pour être rassemblés dans un classeur, et former ainsi un ouvrage conséquent, les différents livrets réunissent une masse de documentation loin d'être négligeable. En dehors du problème certain de la langue, une donnée risque de rebuter le lecteur français, c'est le prix de revient de l'ensemble de l'Encyclopédie.

On retrouve en lisant la description du monde de Harn l'ambiance de l'œuvre de Tolkien, et d'autres auteurs célèbres du Médiéval-fantastique. Ce fait est logique puisque le créateur de Harn s'est inspiré de sources identiques ou voisines. Les références de N. Robin Crossby se situent dans le médiéval historique anglais, dans les sagas nordiques ou germaniques ainsi que dans les mythologies grecque et romaine. Toutes ces sources documentaires ont cependant été bien assimilées, et l'auteur a su éviter, dans l'ensemble, l'aspect mosaïque assez déplaisant, particulier à certains mondes. La population de Harn n'est pas une collection de monstruosités, et les dangers mortels ne guettent pas les aventuriers au détour de chaque ruelle ou de chaque bosquet. Le monde vit, à un rythme historique normal, et les personnages joueurs ou non joueurs devront s'y intégrer.

DU HAUT DU MONT WYNAN ...

Après une traversée mouvementée depuis la côte de Lythia sur la mer d'Ivae, nous allons découvrir petit à petit les différents aspects de l'île de Harn. Le climat océanique tempéré explique facilement la masse de végétation luxuriante qui s'y développe. Les routes sont rares, les précipitations fréquentes et abondantes, bref les voyages d'agrément ne sont pas évidents. Il existe de plus certaines zones habitées par des peuplades relativement peu civilisées, et les risques encourus lorsqu'on les traverse sont difficiles à évaluer.

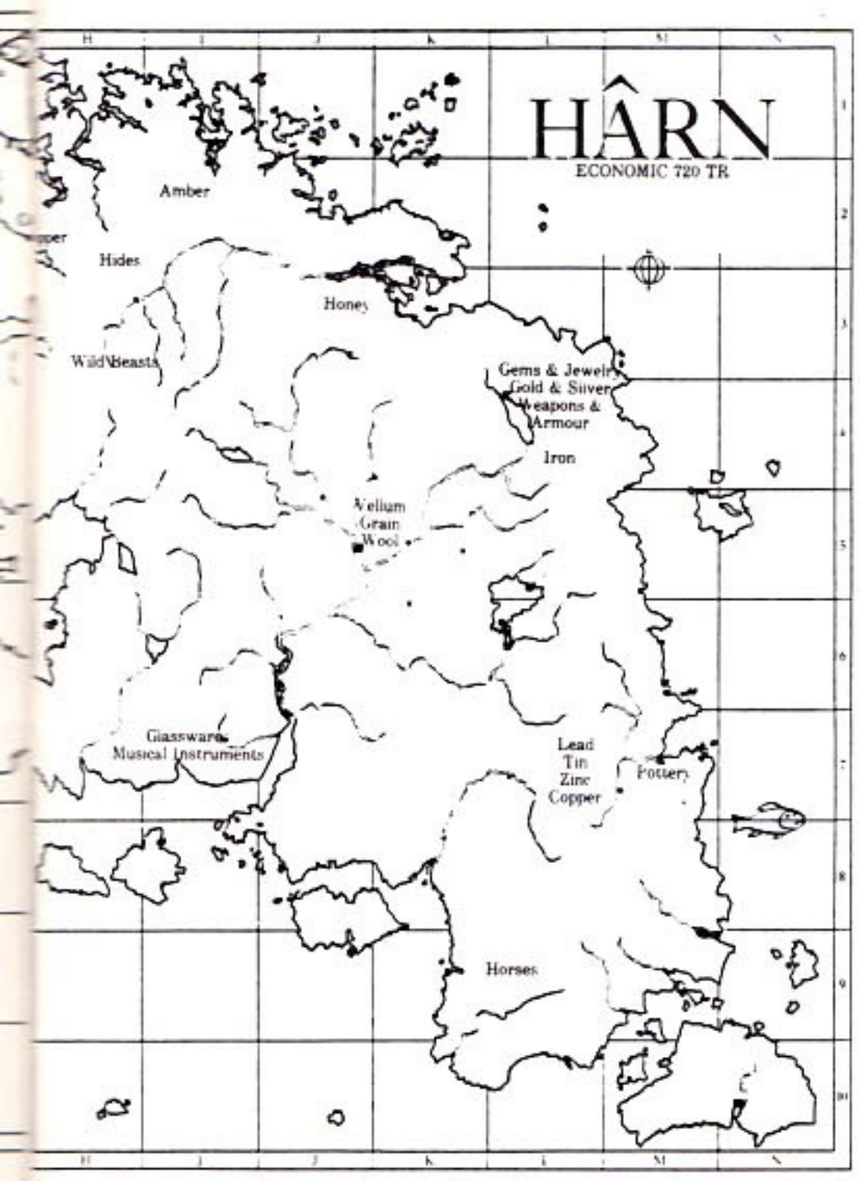
Le partage de l'île en différents royaumes s'explique par une histoire particulièrement mouvementée. Il existe sept grandes contrées civilisées : cinq d'entre elles vivent sous régime féodal classique, l'une est au stade pré-féodal, et la dernière est dominée par une ploutocratie (un sénat dont les membres sont élus... à vie). Ces sept grands royaumes réunis comptent environ 670 000 habitants humains. A leurs côtés, on trouve également Elfes, demi-Elfes, nains, et Orcs. Sur Harn, ces dernières créatures sont baptisées "Gargun".



L'économie du monde de Harn est essentiellement agraire, les artisans vivant surtout dans les villes. Les travailleurs de la terre sont pleinement intégrés au système féodal, alors que les habitants des cités sont généralement "libres", comme cela est fréquent dans l'environnement médiéval historique. Le commerce est contrôlé de façon extrêmement stricte par les guildes, mais les échanges ne sont pas développés sur une échelle importante. La plupart des régions vivent en autarcie et n'importent ou n'exportent que les minerais ou le sel. Comme nous l'avons indiqué plus haut, la faiblesse du réseau routier, et surtout son insécurité, n'encouragent guère le trafic des caravanes.

Pour faire face aux aléas d'une vie quotidienne parfois rude, ou trouver une réponse satisfaisante aux questions qui les angoissent, les habitants de Harn peuvent se référer à un panthéon de divinités plutôt conséquent. La mythologie telle qu'elle est décrite dans l'ouvrage de référence "Livre du Panthéon", écrit par l'érudit Nala-Uroh, comporte en effet dix divinités majeures et quelques centaines de divinités mineures. Chaque Dieu important est désigné par un nombre impressionnant de titres. Depuis Agrik, "maître des quatre cavaliers", jusqu'à Siem "maître des Sei-

MONDE DE HÂRN



gneurs du Rêve", en passant par Naveh, "marchand de la mort", un choix important de cultes est proposé aux futurs "initiés". Leur avancement dans la hiérarchie dépendra plutôt cependant de leur habileté politique que de leur ferveur religieuse. A cause du morcellement que nous venons de décrire, l'influence globale de chacune des églises dans la société de Harn est réduite.

L'histoire de Harn est complexe et riche en rebondissements. Les légendes évoquent l'existence, 15 ou 20 000 ans avant les temps présents, d'un Empire formé par ceux que l'on nomme maintenant les "Maîtres de la terre" ou les "Anciens" à défaut de connaître le nom qu'eux mêmes se donnaient. Ces premiers habitants sont réputés avoir eu d'étranges pouvoirs, tel celui de changer le temps, de se déplacer instantanément, ou de contrôler l'esprit des créatures inférieures. Ils ont disparu un jour de la surface du monde, et le peu de choses que l'on sait d'eux provient de certains vestiges qu'ils sont sensés avoir laissés. Après leur départ survint une période que l'on nomme "années perdues" et dont on ne conserve aucun souvenir. Le troisième âge de ce monde fut celui des Sindarin. Il débute dix mille ans auparavant, et il a laissé un souvenir de paix et d'abondance. Les hommes débarquèrent sur Harn lors des migrations barbares considérables qui eurent lieu depuis Lythia. Les premiers arrivants se soumirent aux Rois Elfes qui gouvernaient alors l'île et la prospérité dura encore quelques siècles sur Harn. Mais l'influence des hommes grandissait, et le Monde entra dans une nouvelle ère de tourments : batailles, pillages et complots entraînèrent la création puis la disparition d'une multitude de royaumes plus ou moins stables. Je n'entrerai pas ici dans le détail de ces conflits, longuement décrits dans le livret "Harnview" du module de base. Là n'est point mon propos dans cette présentation, je dirai simplement que cette histoire mouvementée, supportée par une chronologie détaillée, est l'un des charmes du monde de Harn.

L'AVIS DU BIBLIOTHECAIRE

Cette transition va me permettre de parler un peu plus en détail des différentes publications disponibles sur Harn. Certaines d'entre elles seront peut-être difficiles à trouver, mais sachez que l'on peut s'en procurer la majeure partie sans trop de problèmes.

Indispensable pour commencer, l'acquisition du "Harn Master Module", comportant une superbe carte détaillée de l'île (l'une de celles dont je trouve le choix des teintes le plus réussi), ainsi que deux livrets, "Harnview" (dont sont extraites en partie les informations que j'ai commentées dans cet article), et "Harndex". Harndex est en fait un index détaillé et commenté de 64 pages, explicitant dans l'ordre alphabétique les différents termes employés par l'auteur. Cette présentation est un peu déroutante. Pratique lorsque l'on cherche des informations sur un sujet précis, elle constitue un handicap assez gênant lorsque l'on veut synthétiser plusieurs aspects, et avoir une vision globale d'un événement ou d'un lieu. Personnellement, j'aurais préféré un "Harnview" plus important dans le module de base, même si cela devait se faire au détriment de l'Index.

Le premier complément que vous pourrez vous procurer ensuite se nomme "Les Cités de Harn". Il présente en détail sept des principales villes de l'Ile. Chacun des chapitres comporte une carte générale en couleurs, le plan détaillé de certains bâtiments importants (temples, citadelles, auberges) et une description exhaustive des lieux fréquentés généralement par les aventuriers. Le Maître de jeu aura ainsi des indications sur la catégorie à laquelle appartient chaque auberge, et une idée des prix pratiqués. Les plans sont faciles à consulter, bien qu'un peu sommaires à mon goût. Ce type de supplément est d'une aide considérable pour un maître de jeu souhaitant laisser ses joueurs "errer" à l'aventure dans un contexte urbain. Je signale à ce sujet que ce type de documentation peut être utilisé en dehors du Monde de Harn. Les cités décrites sont suffisamment conventionnelles pour être intégrées à d'autres univers. Si vous avez créé votre propre monde et que la cartographie n'est pas votre fort, vous aurez plaisir à vous référer à "Cities of Harn".

Conçu un peu sur le même principe que le précédent, le livret sur les Dieux de Harn vous permettra d'approfondir vos connaissances sur la mythologie de ce monde. Les dix cultes principaux sont présentés en détail. Les illustrations portent sur les ornementations des temples, les costumes et les insignes des différents ordres religieux. Ce supplément plus impliqué dans le Monde de Harn que "Cities" paraît par contre difficile à "exporter" dans un autre Univers.

Sur un principe proche de celui adopté pour les "Terres du Milieu", vient ensuite toute une série d'extensions centrées sur l'étude de telle ou telle région particulière du Monde. De "Azadmere" à "Melderyn" ce sont plus d'une dizaine de brochures qui vous sont proposées (d'où ma remarque sur la lourdeur de l'investissement au début de cette étude...). Toutes ne sont pas indispensables, sauf au "collector", et le maître de jeu pourra décider de n'aborder en détail que la région du monde où ses joueurs évoluent, ou bien de réaliser lui-même ce travail, en s'inspirant des préceptes donnés dans le module de base.

En conclusion de cette étude, je ne peux que féliciter l'auteur pour le travail de création accompli. Harn a été conçu pour n'être ni un monde minuscule, surdétaillé mais isolé, dans lequel les joueurs tourneraient rapidement en rond, ni un territoire immense sur lequel pratiquement tout resterait à créer. Je crois que ce but est parfaitement atteint. Le fait d'examiner à la loupe une partie seulement d'un monde important et de laisser planer le doute sur le restant des terres émergées, permet à la fois de satisfaire les joueurs aimant évoluer dans un univers structuré, et ceux souhaitant pouvoir intégrer leurs propres créations.

Paul Chion

A LA DECOUVERTE DES UNIVERS DE JEU

NOUVELLE INEDITE

UN SEUL ETRE VOUS MANQUE...

FRANCK DREVON

Ils avaient détruit sa vie, ils avaient tué sa femme. Voilà maintenant un mois que cela avait eu lieu, un mois pour les retrouver. Un mois déjà. Mais il n'avait plus la notion du temps. Les jours s'égrainaient au fil de sa haine et de son désespoir. Qu'est-ce-qu'une minute, un jour, un siècle, lorsque l'on a serré dans ses bras sa femme morte, froide... assassinée. Pour elle non plus le temps n'existait plus.

Maintenant, il était là, sur le mur de la propriété, fixant les fenêtres illuminées de leur villa, lucioles inertes suspendues dans la nuit... nuit, jour, elle, lui, eux, mort, vengeance... Il l'avait enterrée près de leur maison, vers le petit bois. Puis il était parti à leur recherche. Un mois pour retrouver leur trace, avec comme guide, seule compagne, sa haine, une haine qui bout en lui, qui le ronge, une haine pour eux. Et ils étaient tous là. Il les voyait dans leur salon, comme il les vit, il y a un mois, près de la maison, dans le petit bois. Ils étaient là, bien au chaud... Froid, vie, mort, elle, eux, feux, haine, lui !

Il y avait eu ces trois coups de feu, trois trous d'où s'était écoulée la vie de sa femme. Cette vie, c'étaient eux qui la lui devaient. Il les avait vus après les trois détonations, vers leurs voitures. Ils n'avaient pas réussi à retrouver le corps. Il avait déjà vérifié, toutes les voitures étaient là, alignées dans la cour. Et à leur côté gisaient les deux dobermans, brisés, écartelés. Oui, elles étaient alignées comme les trois balles dans le flanc de sa femme... elle, lui, amour... tuer !

Il descendit du mur et commença à traverser le parc à la pelouse entretenue, aux buissons taillés. Si elle voyait ça, elle qui aimait tant la nature sauvage. Boule... haine, sang, vengeance, eux ! Ils discutaient, près de la cheminée, trois hommes, trois femmes, deux enfants, quelle différence les séparait de lui ? Ils tuaient avec plaisir, l'homme est le plus grand des prédateurs. Mais il n'y avait pas de prédateurs dans cette pièce, il n'y avait que des tueurs. Dans leur sang il n'y avait que la joie d'assassiner, l'ivresse d'ôter la vie gratuitement. Dans le sien il y avait elle. Ils n'auraient pas dû s'attaquer à elle. Quelles différences ?... L'instinct, la vengeance, la furie, l'animal !

Un cri... une femme face à lui, derrière la porte vitrée... cassée. Attaquer ! Il entendit le bruit mou de ce sac de chair s'écrasant contre le mur de la propriété. Peur ? dans les yeux, dans les cœurs, comme dans les derniers cris de se femme. Il bondit. Fureur, sang, bête, crocs... eux !

Vengeance. Il lâcha le dernier cadavre, décapité, sans vie. Lui aussi pouvait l'ôter. Quelles différences avec elle ?

Plus aucune. Les enfants étaient étendus, inconscients. Il les avait juste mordus. Il leur avait fait un don. Eux seraient de véritables prédateurs, alors ils comprendraient. Il resortit de la propriété. Il serait près d'elle avant le lever du jour. Un de plus sans elle... Lui, désespoir, mourir !





PHILIPPE VIALON - STEPHANE AZIBERT

Avertissement au maître de jeu

Ce scénario s'adresse plutôt à des joueurs confirmés. C'est particulièrement important pour le personnage de Svanea - qui pourra également être jouée par le maître de jeu.

Les personnages, au nombre de 4 ou 5 de préférence, devront avoir des compétences comprises entre 60% et 80% pour les plus hautes. De plus, l'un d'entre eux au moins devra parler l'Oriental.

Le maître de jeu, quant à lui, devra bien connaître les quatre systèmes de magie de RuneQuest.

Certains éléments du scénario font appel au supplément *"Gods of Glorantha"*, (les Dieux des Iles d'Orient). Cependant, il n'est pas obligatoire de posséder ce supplément pour jouer cette aventure.

Si la campagne du maître de jeu ne se déroule pas sur Glorantha, il peut très facilement adapter cette histoire et l'île de Xanthia à son propre univers.

Ambiance

Cette histoire se situe dans les îles d'Orient, sur l'île de Xanthia, dans le monde de Glorantha.

L'ambiance générale se rapproche de celle des îles sud-asiatiques de notre bonne vieille terre. Le climat en est tropical, la population de race jaune et de petite taille (moyenne 8.9.). Les habitants sont civilisés. Trois langages coexistent sur l'île :
- *le Shankorien,* dialecte de l'île
- *"l'Oriental"*, la langue commune des îles d'Orient (attention, il ne s'agit pas du "Marchand" des règles de RuneQuest, ce dernier ayant été propagé par les marchands du culte d'Issaries en Genertela surtout).
- *"l'Oriental ancien"*, forme primitive de *"l'Oriental"*, parlée par les adorateurs d'Océon exclusivement.

Dernières précisions : les chevaux sont très peu nombreux sur l'île : une dizaine ! Ils ont été importés par la famille royale pour son usage personnel. Enfin, sachez que la monnaie utilisée dans les îles d'Orient n'est pas le lunar, mais le "Talis" (1 Talis : 1 sou).

Prologue pour le maître de jeu

La malédiction des rois de Shankor

Dans les temples de Xanashank, dieu de l'île de Xanthia, les prêtres racontent comment la première reine de Shankor, il y a 500 ans, séduite par un Héros, mais abusée par un démon du Chaos ayant pris l'apparence du Héros, eut des rapports coupables avec ce dernier. Depuis, régulièrement, un enfant naît dans la dynastie shankorienne avec la marque du Chaos sur le corps... désignant ainsi son destin : la Mort dans les marais.

Les prêtres oublient de dire que le Héros, apprenant les faits, partit aussitôt en quête d'un objet, de quelque chose pouvant exorciser la malédiction, effacer ce qui avait été fait. Après bien des épreuves et beaucoup de temps, il découvrit ce qu'il cherchait, sous la forme d'une sombre épée aux étranges pouvoirs. Hélas, il mourut sur le chemin du retour et la malédiction ne fut jamais effacée.

Svanea, la fille du démon

A peine née, Svanea fut emportée dans les marais, loin de la cité, et abandonnée, nue et sans défense, face aux innombrables dangers des eaux dormantes.

Mais le destin ne voulut pas sa mort, et mit l'enfant sur le chemin du vieil ermite Djëtarius, ancien précepteur du Roi, chassé pour avoir essayé de comploter contre la famille royale. Djëtarius reconnut la marque sur la hanche de l'enfant et vit en elle l'arme de la vengeance. Il la recueillit et l'éleva comme sa propre fille, lui apprit à vivre dans les marais et lui enseigna son art... En effet, un esprit des marais qu'il avait découvert pendant son exil et qu'il était le seul à adorer, lui avait conféré des pouvoirs.

Elève douée à l'extrême, Svanea apprit vite et bien. Les sombres créatures des marais lui obéirent mieux encore qu'à l'ermite. Neuf années s'écoulèrent ainsi. Alors, Djëtarius lui révéla enfin qui elle était, lui parlant de la malédiction et de son héritage, et lui apprenant l'existence de sa sœur jumelle, Estherelga, née quelques instants après elle et future reine de Xanthia.

Hélas, Djëtarius mourut peu après, sans achever son œuvre, et Svanea se retrouva à nouveau seule et abandonnée. Un jour, en fouillant dans les affaires de l'ermite, elle découvrit le parchemin de la quête du rêve... Ne sachant pas lire, elle le cacha sur elle.

Elle quitta les marais quelques temps plus tard et rejoignit le temple tout proche des adorateurs d'Océon. Les prêtresses l'accueillirent avec tendresse et l'élevèrent dans leurs croyances, lui enseignant leurs connaissances et les pratiques du culte.

En ce soir de ses 23 ans, la tempête souffle dans le cœur de Svanea, comme sur la mer et sur la terre. Autour d'elle, il n'y a que cris et pleurs, sang et mort. Sans relâche, les sombres guerriers venus de Shankor sur des galères de guerre sèment la mort autour d'eux dans une tuerie frénétique.

Svanea lutte au milieu de ses sœurs qui se défendent bravement et meurent fièrement. Puis elle fuit, poussée par une force supérieure. Elle court vers les falaises proches, se cache, tremblante, dans un fourré, sous la pluie battante. La douleur de ses blessures est telle qu'elle sombre dans l'inconscience.

Note : la reine Estherelga a appris que sa sœur jumelle, Svanea, "la fille du démon", était vivante, à l'abri du temple étranger d'Oceön. Poussée par les prêtres de Xanashank qui soupçonnent - à tort - les adorateurs d'Oceön et leur protégée de fomenter un complot contre eux, Estherelga a ordonné aussitôt de la tuer. La garde royale, les officiers supérieurs et les prêtres sont les seuls à savoir que le massacre du temple a pour premier but la mort de Svanea. Le restant

SCENARIO RUNEQUEST

des troupes l'ignore, évitant ainsi la propagation de la nouvelle et une panique générale.

La tempête (début de l'aventure)

Par une terrible nuit de tempête, au cours de sa longue traversée, une sombre nef tente en vain d'éviter les côtes de l'île de Xanthia. Ballottée par la houle furieuse, embarquant des paquets de mer qui déferlent sur le pont et les hommes, la nef oscille dangereusement entre les nombreux récifs. Soudain, elle s'immobilise brutalement dans un craquement aigu de bois brisé, envoyant les hommes, le mât et le reste de ses voiles par-dessus bord, couchant le vaisseau de travers dans un fracas de bois déchiqueté et le sourd grondement des flots en furie.

Le maître de jeu aura proposé aux joueurs telle mission qui les aura amenés à faire ce voyage. Bien sûr, ils ne sauront pas à l'avance que ledit voyage va tourner court.

Nos aventuriers se retrouvent ainsi en pleine panique, dans un enfer d'eau rugissante. *Leur rappeler que les armures ne sont pas conseillées pour la natation ! Quelques jets sous Nager seront les bienvenus, avec bien sûr une pénalité de -20%.* Après avoir lutté une grande partie de la nuit contre les éléments déchaînés, nos aventuriers, épuisés et désespérés, parviennent enfin sur la plage en compagnie de quelques compagnons d'infortune, qui ne survivront pas très longtemps à ce naufrage. Tous s'écroulent de fatigue. *Cependant, ne les noyez pas tout de suite : si cela se produisait, supposez qu'ils échouent sur la plage et survivent...*

Premières rencontres

Svanea ne sort de son cauchemar que pour découvrir le visage d'un démon cornu penché sur elle, et dont les intentions sont évidentes. Dans un hurlement, elle jaillit du fourré en se débattant entre les pattes du Broo.

Au même moment, les aventuriers sont réveillés, la tempête s'étant calmée, par des hurlements de femme accompagnés de grognements. Ils peuvent voir, à une quinzaine de mètres, en haut de la falaise, un Broo agressant une jeune femme à la longue chevelure noire. Réussissant à s'échapper, elle dévale tant bien que mal le sentier de la falaise, et vient s'écrouler dans les bras d'un aventurier (au choix du maître de jeu... ou du hasard). Les autres doivent affronter le Broo. Après l'avoir éliminé, ils peuvent faire la connaissance de la malheureuse. Elle est dans un état de fatigue extrême et porte de nombreuses blessures. Sa tunique de lin bleue et blanche est à moitié déchirée. Un sac de toile pend à sa ceinture. *Il contient, écrit en Oriental, le texte de "la Quête du Rêve". Si un aventurier se procure le parchemin d'une manière ou d'une autre, et s'il sait lire l'Oriental, il apprendra "la Quête du Rêve".* S'étant un peu remise, Svanea raconte aux aventuriers la destruction du temple d'Oceön, dans la nuit, par les soldats de la reine de Shankor (capitale de l'île). Elle a fui pour pouvoir venger ses prêtresses-sœurs ainsi que les adorateurs du temple des brumes (Oceön), massacrés au cours de cette longue nuit sanglante. Pour ce faire, elle espère retrouver la fabuleuse épée noire mentionnée dans "la Quête du Rêve". D'après ce qu'elle croit savoir, cette épée aurait de grands pouvoirs

SVANEA, A PEINE VENUE AU MONDE, FUT ABANDONNEE DANS LES MARAIS...

et isolerait actuellement un territoire tabou dans les marais *(Note : ce territoire est tabou pour les canards comme pour les Broos et sert de frontières entre eux).* Svanea espère pouvoir utiliser l'épée pour abattre la Reine. Elle demande aux aventuriers de l'aider dans l'accomplissement de sa vengeance. S'ils sont réticents, elle précisera qu'elle est la seule à pouvoir les guider sur l'île, que les marais sont infestés de Broos et les environs immédiats de soldats shankoriens à la recherche d'éventuels survivants du temple. Si les aventuriers s'attardent trop longtemps dans la crique, une patrouille de 4 à 5 soldats les découvrira et les attaquera sans crier gare. Ne prêtant attention qu'à la présence de Svanea, ils pensent avoir affaire à des réchappés du massacre, même si leurs vêtements désignent les aventuriers comme des étrangers.

Dans les marais

Avant le départ du groupe, il faudra régler un "détail" : Svanea n'est pas très présentable. Laissez les joueurs s'ingénier pour lui trouver des vêtements en meilleur état que sa tunique, mais s'ils n'y pensent pas Svanea elle-même leur fera remarquer qu'elle ne peut pas voyager comme ça.

En se dirigeant vers les marais, le groupe rencontre quelques survivants qui reprennent espoir en voyant Svanea : une prêtresse encore vivante... Elle tente de les réconforter et leur conseille de se cacher, en attendant le jour, très proche, où elle les vengera avec l'aide des aventuriers. Le groupe reçoit un débordement de remerciements chaleureux.

Si tout va bien, il faudra aux aventuriers quatre bonnes journées de marche dans les marais avant d'atteindre l'épée noire. *Jets sous connaissance des Marais pour Svanea - un jet par jour.* Les aventuriers ne rencontrent des Broos ou des Canards que s'ils s'égarent sur leurs territoires respectifs. Le groupe pourra éventuellement faire d'autres rencontres sympatiques *(50% de chance par jour au choix du maître de jeu).* Voir table ci-dessous :

Table des rencontres dans les marais

1d6	rencontre
1	un python
2	un grand crocodile
3	2 ou 3 alligators
4/5	une limnide (Naïade des Marais)
6	un vomieurve

En outre, il y a 15% de chance par jour de tomber sur des sables mouvants. *Jet sous DEX x 3 pour éviter de s'enliser - jet sous Nager -30% en cas d'enlisement.* Enfin, chaque personnage devra réussir chaque jour un jet sous CON x 5 (CON x 6 pour Svanea, du fait de son habitude des marais) pour éviter d'attraper la fièvre des marais (affecte la CON, voir règles).

L'îlot

Au soir du quatrième jour - si tout s'est bien passé - le groupe finit par aborder un îlot de terre ferme au milieu des marécages. Un silence étrange pèse sur l'endroit noyé dans les brumes. Aucun chant d'oiseau, aucun mouvement dans l'eau ne viennent le troubler.

La silhouette sinistre et torturée d'un arbre imposant se dessine devant eux. Une impression de puissance s'en dégage, rayonne littéralement et vient traverser toutes les fibres de leurs corps. Si les personnages s'approchent du tronc, ils peuvent constater que celui-ci est creux. S'ils réussissent un jet sous chercher -30%, ils aperçoivent le pommeau d'une épée enfouie dans la terre à l'intérieur du tronc. En fouillant, en plus de l'arme, ils peuvent trouver les restes désagrégés d'un squelette et des débris de cotte de maille rouillés.

Que quelqu'un ramasse l'épée, et les volutes de brouillard s'élèveront du sol pour prendre l'apparence d'un guerrier, décharné et livide, brandissant une épée trop "lourde" pour lui. Si un personnage a déterré l'épée, un jet sous POU x 5 lui permettra de remarquer qu'il s'agit de la même : une épée batarde. *L'apparition est en fait le spectre du Héros décrit dans la légende "la Quête du Rêve". Voir règles.* Ce spectre affecte l'INT, et emplit sa victime, dès qu'elle est touchée, de visions effroyables - visions du passé du spectre :

Un soir de tempête, une femme au bord de la mer, de dos, ses longs cheveux noirs flottant dans le vent. Un monstre marin surgit des flots, sa gueule bardée de crocs s'approche, il se transforme, prend forme humaine, s'accouple avec elle. La vision se fige.

FRUSTATION, HAINE,
DESIR BRULANT DE VENGEANCE.
Partir, loin très loin

Quête
Chercher
Rêve
Rêve impossible, chercher le rêve.
Un long chemin, une longue quête initiatique, semée d'embûches, de violence, de morts.
Des démons.
Ils m'assaillent, s'engouffrent dans mon esprit, prennent possession de moi. *NON !*
A l'aide !
Une EPEE, des doigts se referment sur le pommeau, gagnent de la force. La volonté se tourne contre les démons
EXORCISER,
EXORCISER LES DEMONS.
Magie !
Puis le silence, le calme, la paix.
La vision se fige.

Les marais
le brouillard
Retourner vers elle
la voir
la sauver
la délivrer du démon
FATIGUE
Un arbre
le silence
NOIR...

Ces scènes ne seront visibles que pour les personnages qui auront perdu des points de vie à cause de l'attaque du spectre ; elles seront progressives et fonction de la durée du combat. Ce facteur temps est laissé à l'appréciation du maître de jeu.

Une fois que les personnages touchés auront reçu ces visions, ils pourront communiquer avec le spectre : celui-ci ne "parlera" pas spontanément, mais répondra aux questions : aux joueurs de trouver celles qui leur importe. Le spectre répondra encore par des visions, donc il n'y aura pas de barrière de

langue. Par contre, quelles que soient les visions, elles sont extrêmement désagréables : ceux qui les reçoivent se sentent malades, ont l'impression de délirer , d'avoir la fièvre, ont mal au crâne...

Après ces événements, il faudra au minimum 2 jours pour que le groupe sorte des marécages et atteigne le premier village.

Enfin du repos !

Au sortir des marais, même Svanea ne pourra résister au désir de passer la nuit dans le petit village, paisible et accueillant, qu'ils découvrent. Ce village est suffisamment éloigné de Shankor : ses habitants n'ont jamais vu le visage de la Reine.

L'arrivée des aventuriers est très remarquée. S'ils hésitent, faites intervenir le chef du village, ou toute autre personnalité, à les inviter à rester. A la veillée, le chef du village fait le récit de la légende de la malédiction des Rois de Shankor, du moins ce qu'en racontent les prêtres dans les temples et les sanctuaires de Xanashank. Il parle un "Oriental" très approximatif : 20% pour le comprendre. *Par la suite, Svanea essaiera d'éviter les autres villages, plus proches de la cité, où l'on est très probablement au courant de la destruction du Temple des Brumes.*

En route pour Shankor

Selon le chemin suivi, il faudra aux aventuriers un à deux jours pour atteindre les alentours de Shankor.

Dès lors, les choses sont claires dans l'esprit de Svanea : elle veut s'introduire dans le palais pour tuer la Reine. Pour ce faire, elle créera une diversion.

Si un joueur incarne Svanea, à lui de se débrouiller pour établir un plan. Si elle est jouée par le maître de jeu, son plan est le suivant :

Première étape : attendre la tombée de la nuit, se rendre dans un village côtier proche, et voler une barque. Ensuite, appeler le démon marin et attendre son arrivée (quelques heures). Svanea sentira sa présence sans le voir.

Deuxième étape : se diriger ves le palais par la mer après avoir préalablement lancé le sort de Brumes pour couvrir leur approche. Pendant le trajet en barque, des remous secouent brusquement le frêle esquif. Un jet réussi sous Scruter -30% leur permet de repérer la longue ligne sinueuse des remous qui suivent la barque ou d'apercevoir deux yeux écarlates à la surface de l'eau à quelques mètres de distance. C'est une bonne occasion de faire peur à vos joueurs, profitez-en !

Troisième étape : au moment où le petit groupe accostera au pied du palais, le démon attaquera l'autre extrémité de l'île royale, du côté où se trouve la garnison. Ensuite les aventuriers devront escalader les murs - hauteur 6 m - rendus glissants par les embruns et la brume. Jet sous Grimper -10%. Si tout va bien, ils aboutissent sur les terrasses du palais.

Bien entendu, si les aventuriers ont une meilleure idée, ou s'ils veulent aider la reine, ou encore essayer d'exorciser Svanea grâce à l'épée, laissez-les faire. Soyez prêts à improviser !

Au palais

Derrière ses fortifications, la cité de Shankor occupe tout l'estuaire. En son centre s'élève le palais de la Reine de Xanthia. D'une architecture orientale, il est bâti sur un soubassement en pierre supportant des constructions en bois richement décoré, sculpté, aux nombreuses incrustations en ivoire, et aux bas-reliefs laqués.

La plupart des gardes du palais se précipiteront pour prêter main forte à la garnison, d'autres patrouilleront dans le palais, d'autres encore resteront auprès de la Reine. Svanea relancera un sort de Brumes - s'il lui en reste ! - et tentera de profiter de ces dernières ainsi que de la confusion générale pour pénétrer dans le palais au nez et à la barbe des gardes des terrasses.

Si le groupe tombe sur des gardes, et ce malgré le sort de Vision des Brumes de Svanea, ils s'écrieront : *"La fille du Démon !"* ce qui risque d'être embarrassant pour elle ! Il peut s'ensuivre une course-poursuite dans le palais entre les différents protagonistes. A partir d'ici, tout dépend des personnages. Une confrontation finale entre les deux sœurs, et à laquelle les aventuriers pourront participer, serait cependant intéressante. Si elle se produit, notez la présence de deux prêtres auprès de leur Reine, et n'oubliez pas qu'elle possède le sort de téléportation. Le cercle d'accueil correspondant se trouve dans ses appartements.

Le nombre de gardes royaux restant dans le palais est laissé à l'appréciation du maître de jeu.

Annexe

Le spectre et l'épée

Le spectre rencontré dans l'aventure est spécial, dans la mesure où il est lié à l'Epée Noire. Il ne cherchera pas à tuer ceux qui toucheront l'épée, seulement à les blesser suffisamment pour qu'ils puissent recevoir les visions qu'il leur envoie. Le but de ces visions est de faire participer les personnages. Pour réussir à communiquer avec le spectre, il faudra réussir un nouveau jet de POU x 5. Il cessera d'attaquer quiconque aura vu les visions et prendra l'épée dans le but de mettre un terme à la malédiction du Démon et d'exorciser Svanea dans un premier temps.

L'épée a deux raisons d'être :
- exorciser le Démon qui habite les "filles-Démon" de la maison royale de Shankor (Svanea).
- tuer le Démon, *le monstre marin*, qui est à l'origine de la malédicition : il vit toujours dans les profondeurs en attendant l'heure où il sera appelé par une de ses descendantes pour détruire Shankor et/ou détrôner les Dieux de l'île pour être lui-même adoré.

Utilisation des pouvoirs de l'épée :
- pour exorciser : le personnage qui détient l'épée doit opposer dans un premier temps ses points de magie, auxquels viennent s'ajouter ceux du spectre (50), à ceux de Svanea. Ceci permet de "scinder" son âme en deux personnalités distinctes : la sienne propre et celle du Démon. (L'INT et le POU de Svanea tombent chacun à 16). Ensuite, un deuxième jet est nécessaire pour chasser le Démon du corps de Svanea (POU du Démon : 70). Cette partie de l'âme du Démon rejoindra son corps (le monstre marin) immédiatement.



SCENARIO RUNEQUEST

L'ILE DE XANTHIA.



† : épée Noire.

B : tribu de BROOS

C : tribu de Canards

SHANKOR



1 : Palais 2 : Grand temple de XANASHANK. 3 : Phare

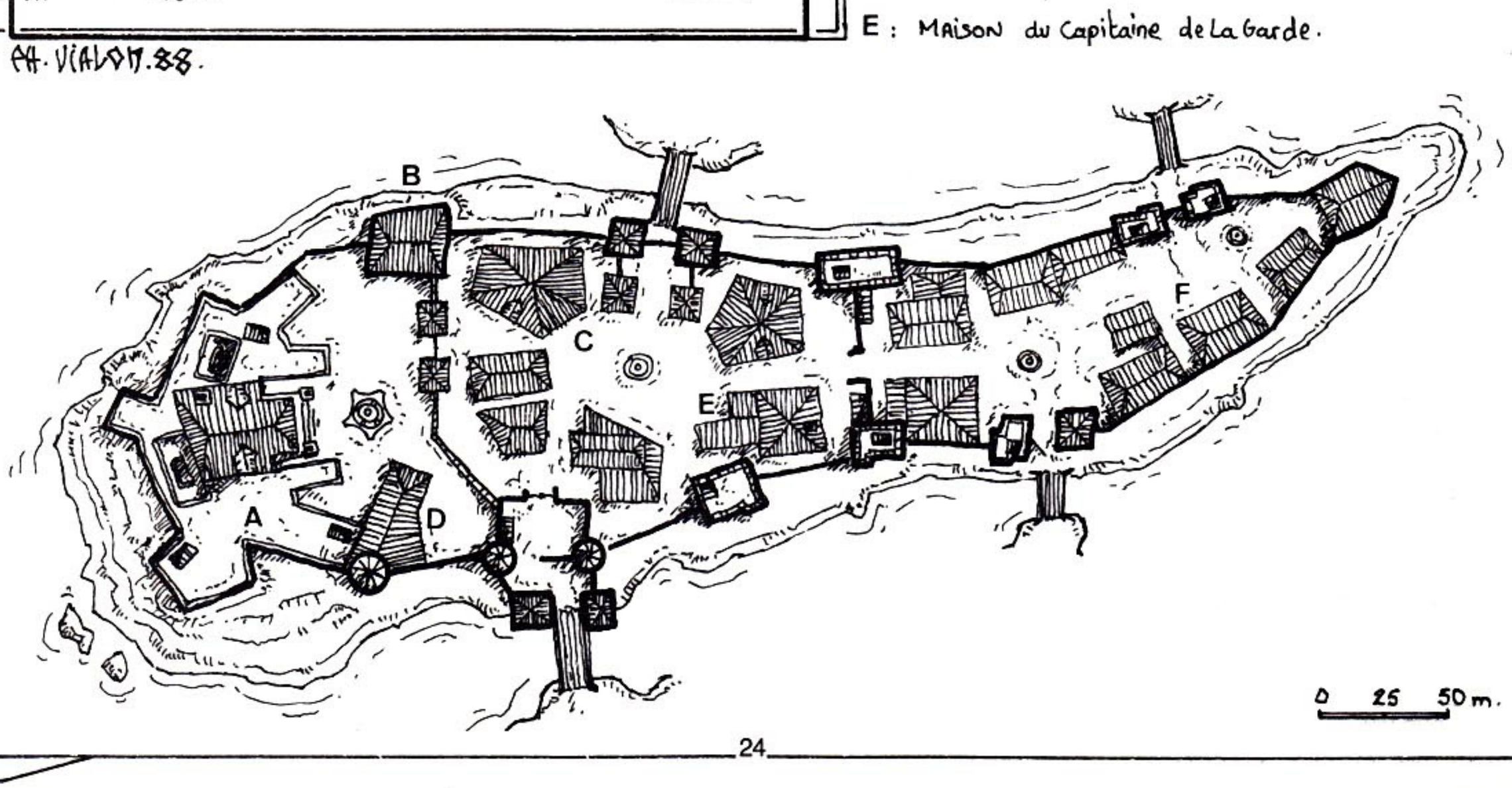
4 : Quartiers des Marchands

5 : Temple de CHALANA AROY.

6 : Ancienne ShanKOR 7 : Port de Guerre

8 : Quartiers des riches.

LE PALAIS.



A : Palais. F : Garnison.

B : Temple de XANASHANK

C : Administration

D : Garde RoyALE

E : MAISON du Capitaine de La Garde.

AA. VIALOT. 88.



Pour tuer le Démon :

il faudra se battre physiquement contre lui à l'aide de l'épée ! Les compétences de combat utilisées pour l'Epée seront celles du spectre, soit 100 %. De plus, l'Epée confère au personnage une protection de 20, pour la durée de ce seul combat. Les dégâts qu'elle inflige augmentent de + 5d6, ceci également contre le Démon uniquement. Le seul moyen de vaincre définitivement le Démon est cependant de planter l'Epée dans sa tête et de l'y laisser. Ainsi le Démon retournera dans les profondeurs et l'Epée le tiendra en échec éternellement, si grande est la haine qui la maintient et que le spectre voue au Démon.

Alors que le démon s'enfonce dans les abysses, le spectre parle une dernière fois au personnage, lui faisant jurer de faire bénir par la reine (qui acceptera sans problème) ce qui reste de lui. Ainsi trouvera-t-il la paix.

Le Démon (le monstre marin) :
il ne s'agit en fait que d'un Serpent de mer doué (entre autres) d'une INT de 21 et d'un POU de 70.

L'île de Xanthia

Quelques chiffres de population

- le Temple des Brumes comptait avant sa destruction à peu près mille fidèles. Moins de deux cents ont survécu au massacre et se sont réfugiés dans les massifs montagneux proches du Temple.

- Shankor compte quelque 10 000 habitants, le double si l'on inclut la vallée et les villages côtiers.

- Il y a environ 500 Broos répartis en trois tribus, dans les marécages. Le type le plus répandu, vu leur mode de reproduction et le milieu, est le type alligator : tête d'alligator sur un corps poilu, et toutes sortes d'horreurs dans le genre. Des raids sur les villages de la vallée sont toujours à craindre. Tous ces Broos sont porteurs de la racornite (fièvre des marais). Voir les règles pour leurs caractéristiques.

- Les deux tribus de Canards du Nord comptent au total approximativement 900 membres. Ils utilisent exclusivement la magie de bataille. Voir les règles pour leurs caractéristiques.

Les Dieux et les Temples :

Xanashank : Dieu de l'île de Xanthia
Runes associées : l'Eau et l'Homme
Pas de magie de bataille, mais de la sorcellerie
Magie runique : *Sorts communs :* Adoration de Xanashank - Divination - Extension - Invoquer Ondine - Sanctification.
Sorts spéciaux : Commander Ondine - Flotter - Trouver banc de poissons.

Nouveau sort : Trouver banc de poissons - Un point - A Distance, Temporaire, Non cumulable, Réutilisable. Ce sort fait légèrement rougeoyer tous les bancs de poissons qui sont à portée. Ce rougeoiement n'est visible que pour le lanceur du sort et traverse jusqu'à un mètre de pierre, terre ou métal.
Temples :
- un grand Temple à Shankor
- un Temple mineur dans le palais de Shankor
- des sanctuaires dans les villages côtiers.

Oceön : Ex-Dieu de l'île des Brumes, Dieu des Brumes et de la Méditation brumeuse
Runes associées : l'Eau, l'Air et la Maîtrise.
Pas de magie de bataille, mais de la sorcellerie
Compétence exigée : arts martiaux.
Magie runique : *Sorts communs :* Adoration d'Oceön - Divination - Sanctification.
Sorts spéciaux : Bouclier des Brumes - Brumes - Vision des Brumes.

Nouveaux sorts :.Brumes - Un point - A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable. Ce sort crée des brumes qui se propagent rapidement dans un rayon de 100 mètres à partir de la prêtresse qui l'a lancé. Chaque point augmente l'épaisseur des brumes et réduit toutes les compétences qui dépendent de la visibilité de 10%. Ce sort est cumulable jusqu'à 6 points seulement.
. Vision des Brumes - Un point - A Distance, Temporaire, Non cumulable, Réutilisable. Ce sort permet de voir normalement à travers des brumes et annule tout malus dû au manque de visibilité.
. Bouclier des Brumes - Deux points - A Distance - Temporaire, Non cumulable, Réutilisable. Ce sort crée cinq points d'armure magique, mais il ne peut être lancé que dans des brumes (visibilité à -10 au minimum).
Temples :
- un Temple majeur (le Temple des Brumes, détruit au début de l'aventure).

Dormal : Dieu des marins.
Temples :
- Un Temple majeur dans le grand Temple de Xanashank à Shankor
- Des sanctuaires dans les villages côtiers.

La Mère Du Riz : Déesse du Riz.
- Des sanctuaires dans les villages de l'intérieur de l'île.

Ashanga : Dieu local des voleurs.
- Un Temple mineur, probablement dans l'ancienne Shankor. Sa localisation est changeante.

Chalanna Arroy : Déesse de la guérison
Temples :
- Un Temple mineur dans le quartier des marchands de Shankor.
- Des sanctuaires dans les villages (ils enseignent "Restaurer CON").

Document : parchemin écrit en Oriental

La Quête du Rêve...

Je cherchais, parmi monts et prairies...

Le globe sanglant se levait lentement et commençait à étendre ses bras de lumière pourpre sur les nuages de coton blanc-gris. Le vent, doucement, souleva la cape d'un bleu sombre, ornée d'une croix rouge vif, de l'homme. Il était grand et mince comme son épée noire. Sa monture, un cheval tout de blanc immaculé, s'arrêta brusquement devant le paysage vomi par l'enfer qui se présentait à lui. Puis l'homme la vit...

Une femme nue, beauté ultime au milieu de ce chaos d'ossements de toutes sortes. Perdue dans ses pensées, elle ne semblait pas l'avoir entendu.

Une voix profonde et grave la sortit de son rêve, et, d'un mouvement plein de grace féline, elle se retourna.

"Que fait une créature si belle en cet enfer ?"

"J'attends..." répondit-elle.

Elle fixa le guerrier et il se perdit dans le bleu ciel de son regard, puis... les ténèbres.

Il s'endormit dans ses bras, et, à travers le silence profond de l'obscurité, il les entendit, ces voix, roulant dans un grondement tel des chutes d'eau...

Elle s'était blottie contre lui, et il sentait son corps chaud contre le sien. C'était une créature adorable, toute en courbes douces et rondeurs voluptueuses, mais aucune joie ne l'habitait et son regard exprimait la peur.

"O, mon seigneur. Ne vous aventurez point en mon ventre. Je vous aime du plus profond de mon âme, mais mon corps est un piège de beauté et je ne veux pas vous perdre. Les démons de l'enfer qui me possèdent veulent vous tuer par mon amour, qui a déjà tué nombre de valeureux guerriers."

Il la regarda avec tristesse et soupira.

"Je ne vois pas en toi le danger que tu dis, femme, mais je vois ta tristesse et ta lassitude de la vie. Par amour pour toi, je lutterai à tes côtés avec toutes mes forces et celles de mon épée. Je ferai fuir de ton corps les démons qui te possèdent."

Et sur ce, les voix hurlèrent de rage et déferlèrent dans la tête du courageux guerrier. Bientôt, ce dernier céda et hurla à son tour. Son épée fendit l'air comme pour tuer un ennemi. Mais, dans un sursaut de courage, le guerrier reprit son sang-froid et lutta, lutta jusqu'au soir... Les pouvoirs de l'épée et son amour l'emportèrent sur les démons qui s'enfuirent en poussant des cris d'épouvante.

"Qui êtes-vous, mon seigneur ? Vous avez réussi là où d'autres ont échoué... Et que cherchez-vous ?

- Peu importe le nom, mais je suis le dernier de ma race et ce que je cherche est introuvable. Mais je ne désespère pas car je suis en Quête du Rêve...

Je cherchais parmi monts et prairies...

Personnages

Tous les % tiennent compte de l'ENC, les points de fatigue également

Svanea

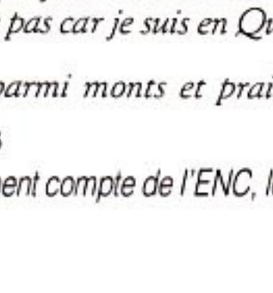
Race : humaine, Pays/Clan : Shankor, Age : 23, Sexe : F, Origine sociale : noble, Culture : civilisée, Religion : Oceön, Occupation : Prêtresse d'Oceön/ Magicienne

FOR : 11, CON : 14, TAI : 10, INT : 21, POU : 18, DEX : 17, CHA : 15

ATTRIBUTS PRINCIPAUX
BONUS AUX DEGATS : 0, MOUVEMENT : 3,
DEX MRA : 2
TAI MRA : +2
MELEE MRA : =4

Points de fatigue : 25, **Points de vie** : 12, **Points de magie** : 18

Localisation armure/PdV



COMPETENCES

Agilité (+8), Canoter 53, Nager 63
Communication (+18), Shankorien 48, Oriental Ancien 58
Connaissance (+11), Artisanat, Bois 51, Arts martiaux 51, Conaissance du marais 61, Lire/écrire une langue, Shankorien 31, Oriental Ancien 51
Discrétion (-1), Déplacement silencieux, Se Cacher 29, **Manipulation (+19)**, **Perception (+17)**, Ecouter 42, Scruter 52

Armes
+19 mod. A% +8 mod. P%, Arme : poing, dégâts : 1d3, MR 7 A% 56 P% 43

MAGIE (+23)
Cérémonie 68, Enchantement 43, Invocation 43, Intensité 70

Sorts

Pouvoirs hérités à la naissance
- appeler et contrôler - dans une certaine mesure - le monstre marin. Coût : 1 point de POU sacrifié lors de l'appel. Dure tant qu'elle reste réveillée. Endormie ou tuée, le Démon ne fuit pas forcément mais n'est plus contrôlable.
- Indétectabilité, même contre une Divination, de sa véritable nature (les aventuriers devront réfléchir).

Magie de bataille enseignée par l'ermite (90%).
- Dissipation de la magie 6
- Contrôler (Alligator, grand crocodile) (3). *Plus puissant que le Contrôler classique : ne nécessite pas que les points de magie de la victime soient réduits à 0.*
- Démoralisation (2)
- Ecran spirituel 2

Magie runique (100%)
- Adoration d'Oceön - 2 x bouclier des brumes - brumes 8 - Divination 2 - Sanctification - 3 x vision des brumes

Sorcellerie INT libre : 6
- Traiter les blessures 75%
Régénération 60%

Estherelga

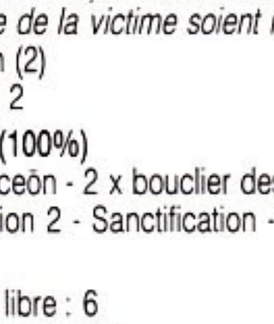
Race : humaine, Pays/Clan : Shankor, Age : 23, Sexe : F, Origine sociale : noble, Culture : civilisée, Religion : Initiée de Xanashank, Occupation : Reine de Shankor

FOR : 11, CON : 14, TAI : 10, INT : 16, POU : 18, DEX : 17, CHA : 15

ATTRIBUTS PRINCIPAUX
BONUS AUX DEGATS : 0, MOUVEMENT : 3
DEX MRA : 2
TAI MRA : +2
MELEE MRA : =4

Points de fatigue : 25, **Points de vie** : 12, **Points de magie** : 18

Localisation armure/PdV



COMPETENCES

Agilité (+8), Canoter 33, Nager 53,
Communication (+13), Baratin : 48, Eloquence : 58 Shankorien 63, Oriental 53
Connaissance (+6), Con. des Humains : 41, Lire/écrire une langue, Shankorien 66, Oriental 46
Discrétion (-1), **Manipulation (+14)**
Jouer d'un instrument : Flute-Coquillage : 44
Perception (+12)
Armes, +14 mod. A% +8 mod. P%, Arme : kukri dégâts : 1d4+3, MR 7 A% 54 P% 28

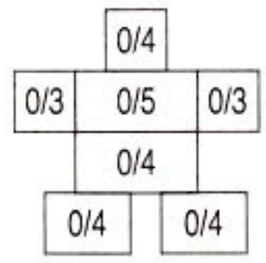
Sharkys, Prêtre de Xanashank

FOR : 13, CON : 12, TAI : 10, INT : 15, POU : 17, DEX : 11, CHA : 15

Déplacement : 3, **Points de vie** : 11, **Points de fatigue** : 25, **Points de magie** : 27

DEX MRA : 3

Localisation armure/PdV



Compétences

Lire/écrire le Shankorien : 85%, Cérémonie : 90%, Invocation : 75%, Enchantement : 60%.

Magie runique (100%)
Adoration de Xanashank - Divination 2 - Extension 3 - Sanctification - Invoquer Ondine - Commander Ondine - Flotter 3 - Trouver banc de poissons x 2

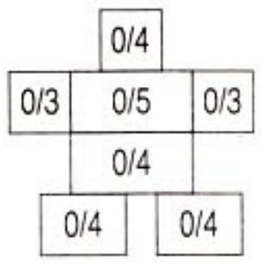
Sorcellerie INT libre : 11, Intensité 65%, Durée 50%, Portée 50%, Animer Eau 45%, Boomerang 60%, Résistance aux dégâts 85%, Traiter les blessures 70%

Ashana, Prêtresse de Xanashank

FOR : 9, CON : 14, TAI : 9, INT : 17, POU : 20, DEX : 13, CHA : 13

Déplacement : 3, Points de vie : 12,
Points de fatigue : 23, Points de magie : 30
DEX MRA : 3

Localisation armure/PdV



Compétences

Lire/écrire le Shankorien : 90%, Cérémonie : 90%, Invocation : 85%, Enchantement : 45%,
Magie runique (100%), Adoration de Xanashank, Divination 3, Extension 2, Sanctification, Invoquer Ondine x 2, Commander Ondine x 3, Flotter 1, Trouver banc de poissons

Sorcellerie INT libre : 10, Intensité 70%, Durée 45%, Portée 35%, Boomerang 40%, Neutralisation de la magie 80%, Paralysie 70%, Résistance aux dégâts 85%, Régénération 35%, Traiter les blessures 85%, Vision mystique 60%

Le prêtre et la prêtresse disposent tous deux d'un Esprit de Pouvoir (POU = 10 pour chaque) lié dans une amulette qu'ils portent autour du cou. Les points de magie indiqués en tiennent compte.

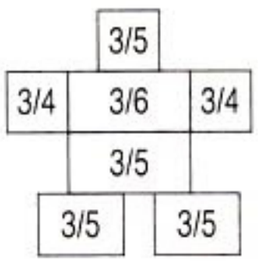
Gardes Royaux, Initiés de Xanashank

Leur nombre est à déterminer par le maître de jeu

FOR : 13, CON : 15, TAI : 11, INT : 12, POU : 13, DEX : 14, CHA : 11

Déplacement : 3, Points de vie : 13,
Points de fatigue : 8, Points de magie : 13,
Mêlée MRA : 3 + 2 = 5

Localisation armure/PdV



Compétences

Déplacement silencieux 30%, Ecouter : 50%, Scruter : 55%, Parler Shankorien : 40%, Parler l'Oriental : 20%

Armes	RA	Att. %	Par. %	Dégâts	Pts
Naginata (lance à deux mains)	6	60	50	2d6+2	10
Kukri	8	40	35	1d4+3	8
Arc composite	1/RA	65	10	1d8+1	7

Magie : Sorcellerie INT libre : 9 (Intensité 40%) - Renforcer les dégâts 45% - Résistance aux dégâts 30% - Traiter les blessures 50%
Magie runique (80%) - Flotter 1, une seule utilisation

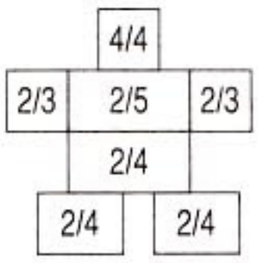
Possessions : armure de cuir bouilli laquée et peinte (bleu marine et or). Carquois de 20 flèches (ENC 10).

Turgor, Capitaine de la Garde, Initiés de Xanashank

FOR : 15, CON : 16, TAI : 10, INT : 14, POU : 15, DEX : 16, CHA : 10

Déplacement : 3, Points de vie : 13,
Points de fatigue : 11, Points de magie : 15,
Mêlée MRA : 2 + 2 = 4

Localisation armure/PdV



Compétences

Ecouter : 40%, Scruter : 45%, Parler Shankorien : 30%, Parler l'Oriental : 20%

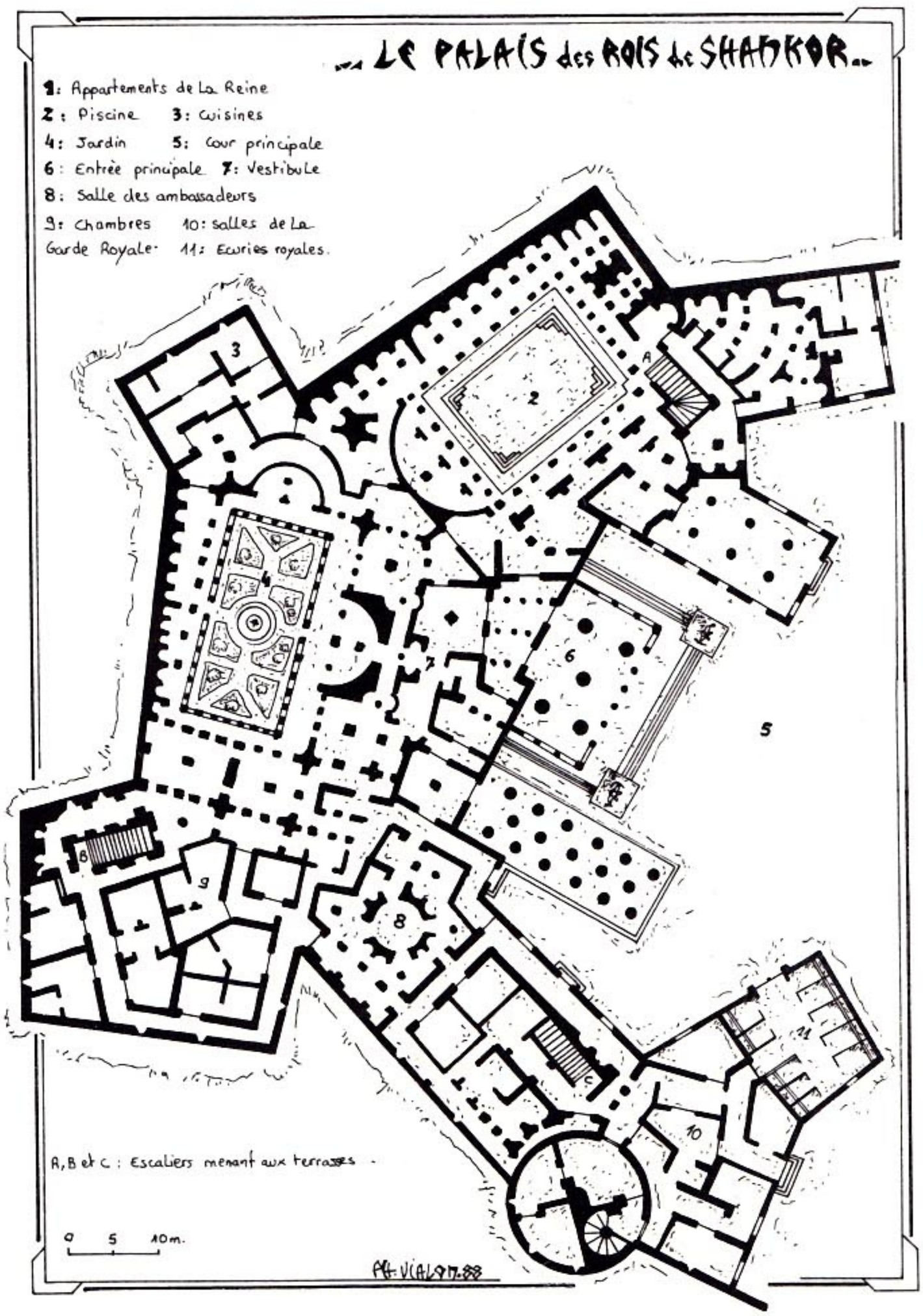
Armes	RA	Att. %	Par. %	Dégâts	Pts
Naginata	7	50	45	2d6+2	10
Kukri	9	40	35	1d4+3	8
Arc composite	1/RA	50	10	1d8+1	7

Magie : Sorcellerie INT libre : 10 (Intensité 30%) - Résistance aux dégâts 30% - Traiter les blessures 50%
Magie runique (80%) - Flotter 1, une seule utilisation

Possessions : armure en cuir souple, peinte (bleu clair et or). Carquois de 20 flèches (ENC 10).

Les soldats de Shankor

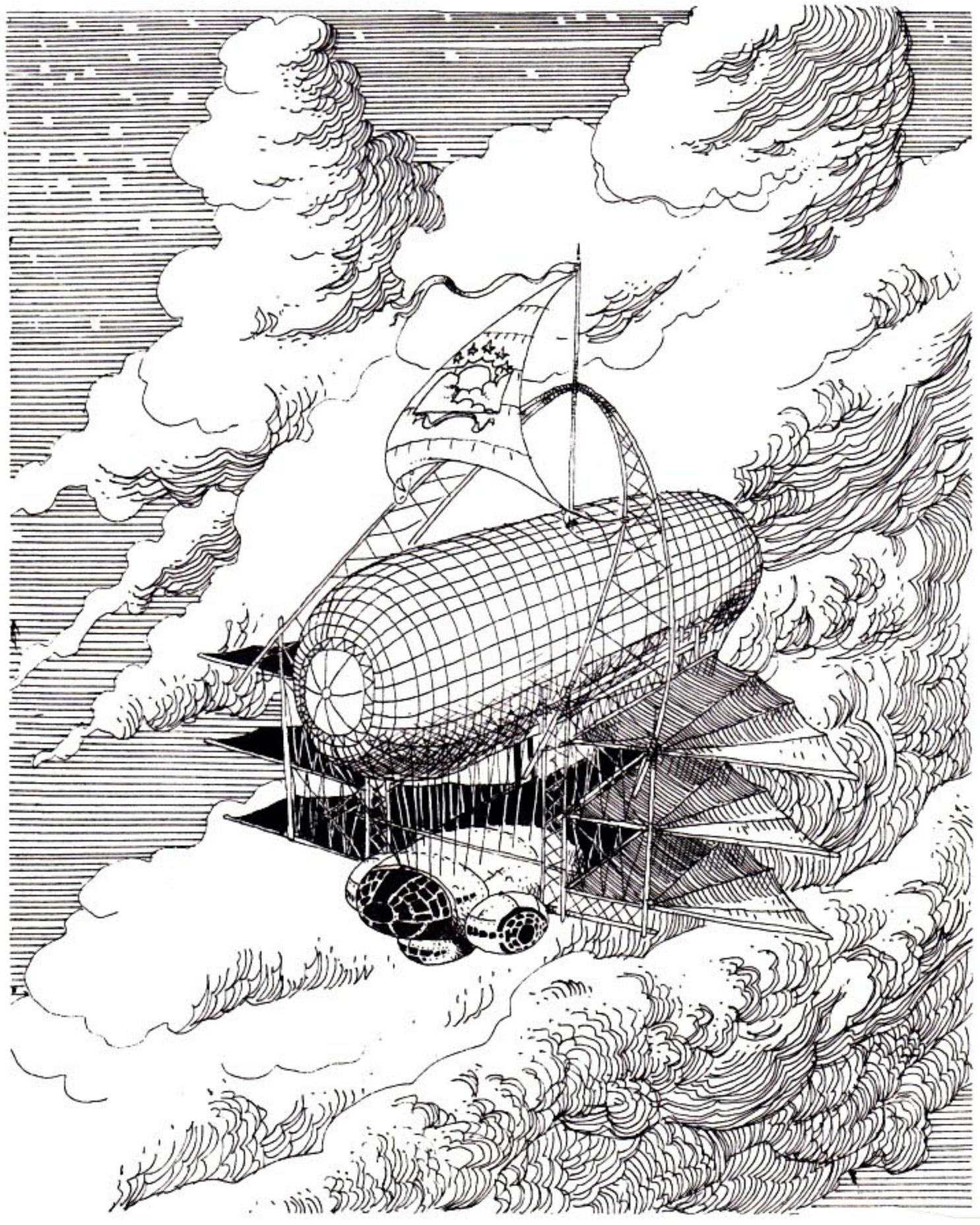
FOR : 12, CON : 13, TAI : 9, INT : 12,POU : 13, DEX : 13, CHA : 11



LES ETRANGERS

ANTOINE BORDIER

NOUVELLE INEDITE



Dans la solitude de l'air glacé des hauteurs, l'Eole dérivait paresseusement sous le soleil. Ses ailes diaphanes à demi-repliées, le long dirigeable cherchait un courant...

Assis face à la baie vitrée, le seigneur duc Markus Hiriska de Vassilis contemplait l'horizon brumeux et le damier miroitant des salines. Seul dans le grand salon tendu de draperies de l'aéronef, il survolait les étendues dont il était le maître pour l'éternité, lui et sa descendance... Sur la mer au loin, un voilier gracile traçait son fin sillage d'écume. Sortant de l'ombre, un servant silencieux déposa près de son maître une coupe de métal ciselée. Le seigneur était jeune, drapé dans son manteau d'écarlate. Un boucle d'argent retenait sa chevelure noire de jais...

Dans le ciel d'azur, l'Eole amorça une manœuvre. Les voiles aériennes se déployèrent. Sous la lumière du couchant, l'aéronef reprit sa course majestueuse.

La nuit était tombée lorsqu'il vint planer dans le ciel de Vassilis, la vaste cité des hommes. Les lumières de la ville répondaient au froid scintillement des étoiles innombrables de la nuit sans lune du monde d'Ivinia.

Dans le salon, le servant reparut devant son seigneur, lui remettant avec déférence un petit rouleau de papier d'Alméry. Markus Hiriska reconnut au bas du message le sceau personnel du premier opérateur. Il le parcourut, son regard un instant s'assombrit...

Derrière les écrans filtrants, l'éclatante lumière bleutée du soleil blessait encore leurs yeux accoutumés aux ténèbres de l'espace profond, aux éclairages artificiels du bord. A travers l'immense halle des conseils du lourd atronef, la foule acclamait l'ouverture des panneaux protecteurs masquant les verrières panoramiques. Se retournant vers l'assemblée, le maître de vaisseau Jenri Vertecolline tenta d'un geste d'imposer le silence. Les navigateurs avaient interrogé les cartes du cosmos, sondé les infaillibles mémoires artificielles du vaisseau-monde ; l'étoile s'appelait Oméga-Draco. La planète que, depuis un an et plus, leurs téléescopes ne quittaient jamais, était la seconde dans le système. Un monde bleu aux vaporeuses brumes d'eau. Ils s'appelaient les migrants. Le léviathan d'acier qui les portait était la nébuleuse blanche. Leurs ancêtres avaient fui un monde lointain, dominants chassés par l'impétueuse force de leurs dominés avides de liberté. Des générations durant, ils avaient erré, seigneurs sans sujets.

Les collecteurs d'impôts de son altesse Markus Hiriska, envoyés en mission à Bental, ne revinrent jamais en rendre compte...

Pour se rendre à Bental, misérable village de pêcheurs des marais levants, il fallait quitter Vassilis par le grand bief des terres intérieures, puis errer, des heures durant, parfois éternellement, à travers l'inextricable labyrinthe des canaux du marécage. Le véhicule affecté à cette mission était une pétaradante barge à moteur.

Aux moustiques dévorants, les dignes fonctionnaires opposaient voiles et diffuseurs d'essences végétales, sous l'œil goguenard des pêcheurs du bief. Leur tâche consistait à effectuer le recensement des biens et des personnes, à lever l'impôt en conséquence. Le travail était ingrat, les quelques piécettes qu'ils pouvaient tirer de la misérable agglomération de huttes en branchages de salier payaient à peine l'inconfortable voyage... *"Tous égaux face à la taxe et la loi"*, clamait la propagande du bon duc. Les pêcheurs des marais levants partageaient avec les paysans des rives du Gris-Fleuve les frais d'une justice aussi équitable... Pourtant, cette année-là, 524e de la dynastie régnante des Vassili-

SOUTENUE PAR D'AUDACIEUSES ARCHES DE PIERRE BLANCHE, UNE LARGE CHAUSSEE DALLEE MENAIT A LA VILLE HAUTE...

des, 1e jour du mois du soleil bleu, le début de l'été, les pêcheurs n'accueillirent pas la barge à coups de harpons. Du reste, à l'étonnement des percepteurs, les pêcheurs n'étaient pas seuls à les regarder accoster au débarcadère. Comme à l'accoutumée cependant, nul ne vint assister le débarquement de leur précieuses personnes. Suivant leurs maîtres, des servants portaient des brûle-parfums pour combattre l'odeur de poisson qui régnait en ce lieu. Tenant d'une main la badine de rélier aquatique, symbole de la corporation, les tablettes de l'autre, ils commencèrent à dénombrer les quelques biens que les pêcheurs n'avaient pas dissimulés dans les bois proches. Evoluant parmi les pirogues, les claies de séchage et les harpons à pointe de fer, ils ne pouvaient ignorer les étranges personnages intrus parmi les indigènes. Le collecteur Varmus prit sur lui d'interroger l'un d'eux. A distance respectueuse se tenait le soldat chargé d'assurer la protection du trésor public récolté. Les étranges vêtements serrés renforcés de pièces rigides en métal de couleur déconcertaient les fonctionnaires. Il était de plus évident que ces gens refusaient d'entendre le Wlamish, langue officielle que les gens civilisés d'Ivinia se devaient de parler. Le percepteur Varmus s'impatientait. Le soldat se fit menaçant. Il n'eut pas le temps d'armer son arbalète. De sa ceinture, le premier des étrangers décrocha un long tube de métal noir. Une gerbe mortelle de flammes blanches jaillit...

Cette année, les pêcheurs de Bental n'acquitteraient pas la taxe. Les cendres des collecteurs et de leur suite disparurent dans l'eau trouble du canal.

Sur les quais de pierre du grand bief, vingt gardes ducaux s'apprêtaient à embarquer, envoyés en quête des percepteurs, disparus depuis trois jours déjà. Les cottes de maille jetaient sous le soleil un éclat bleuté. Les magasins des arbalètes étaient approvisionnés. Soudain, une embarcation à fond plat s'approcha, fendant l'eau dans le fracas de son moteur à échappement libre. L'officier allait commander la manœuvre de débordement. Les soldats ne cachèrent pas leur soulagement : le retour de la barge qui allait maintenant accoster leur épargnerait le marais. Nul fonctionnaire ducal ne semblait cependant présent à bord. Un grand silence se fit ; marchands et pêcheurs avaient cessé leurs activités. Les regards se tournaient vers les nouveaux arrivants qui prenaient pied sur le quai. L'officier fixait, interloqué, le personnage suspect à la vêture grotesque, presque indécente, qui s'approchait de lui. Quelques pêcheurs barbares du marais profond accompagnaient les nouveaux arrivants. L'un d'eux se fit interprête de leur volonté. Le seigneur Jenri Vertecolline et ses compagnons désiraient, expliqua-t-il laborieusement dans son patois vulgaire, rencontrer le maître de la cité, le seigneur Markus Hiriska. L'officier battit en retraite vers les bâtiments administratifs du port des terres intérieures. Jenri Vertecolline n'attendit pas son retour. Piloté par quelques pêcheurs, il prit le chemin de la résidence ducale.

Soutenue par d'audacieuses arches de pierres blanches, une large chaussée menait à la ville haute. Le cortège se frayait avec peine une route à travers la foule mouvante, toujours étonnée, amusée parfois, à la vue de l'étrange individu. Le palais gouvernemental de Vassilis était une antique forteresse grise construite alors que les premiers colons d'Ivinia disputaient le monde à une nature prodigieusement puissante et hostile ; sur les hautes tours au toit pentu flottait l'étendard bleu et blanc de la famille régnante. Sa position la mettait à l'abri des inondations qui, périodiquement, recouvraient les quartiers bas. Le grand hall aux mosaïques marines était désert de la tourbe des solliciteurs qui s'y pressaient ordinairement. Pourtant, les gardes d'apparat ne s'opposèrent pas à l'entrée du seigneur Vertecolline, pas même à celle de son étrange escorte. A peine considérèrent-ils sa tenue avec stupeur... En colonnes impeccables une compagnie de soldats fit alors son apparition et vint s'aligner sur le pourtour de la salle des pas perdus. Un huissier poudré annonça l'entrée du seigneur Fédor d'Anshasen, maître des audiences du duc. Le digne personnage, drapé de la toge blanche des secrétaires gouvernementaux, descendit majestueusement le grand escalier de marbre bleu. Nulle requête n'était présentable. Le seigneur n'était pas présent, actuellement en voyage loin de la capitale... Le maître des audiences se retira. Les soldats, d'un seul mouvement, pointèrent leurs arbalètes vers le petit groupe puis se replièrent vers l'escalier avant de quitter la salle. Deux d'entre eux restèrent en garde devant la haute porte. La scène avait duré moins de deux minutes. Toujours accompagné de ses pêcheurs, Jenri Vertecolline prit le parti de se retirer à son tour. Nul ne fit opposition à leur départ. Seules les explications d'un pêcheur hâtivement formé aux méthodes de communication universelles employées par les migrants lui avaient permis de comprendre le bref discours. Comment l'étranger aurait-il pu savoir que les oriflammes hissées sur les tours annonçaient la présence du seigneur au palais ? Les pêcheurs illettrés qui l'escortaient ignoraient ces choses-là...

Lorsqu'il revint au port, ses compagnons s'étaient sans l'attendre dispersés. A distance, quelques sergents montaient une garde respectueuse. Empruntant la digue des marchands, il s'enfonça dans les quartiers laborieux.

Lorsque tomba la nuit sur Vassilis une foule s'était formée sur les quais du Gris-Fleuve. Précédée de porteurs de torches, la masse des artisans et des commerçants, des pêcheurs et des portefaix convergeait vers les embarcadères du grand bief. Certains contemplaient encore, dans le creux de leur main, les pièces de métal jaune prodiguées par les étrangers en échange de perles de Bijaz, de bijoux d'argent finement ciselés.

Les étrangers s'étaient établis sur un petit îlot abandonné. De la berge, une longue pirogue se détacha, emplie de gardes. Un murmure de colère parcourut la foule lorsque les gendarmes, prenant pied sur l'île, tirèrent l'épée. Alors, ces derniers, s'avançant dans le végétation exubérante, sabrèrent les saliers et les lianes rampantes, préparant ainsi l'emplacement du camp des étrangers. Alors la foule d'un seul élan s'élança en avant. Les pirogues et les barques des pêcheurs, les radeaux de transbordement et les canots à moteur de l'administration furent lancés sur le fleuve limoneux. Certains se jetèrent à l'eau et gagnèrent l'îlot à la nage. Tous vinrent assister les gardes dans leur tâche. Des pêcheurs allumèrent un grand feu de bois d'épave. Pour éloigner les moustiques, les étrangers tendirent des écrans vibrations. Les musiques qui résonnèrent cette nuit-là n'étaient pas celle des trompettes d'airain de la citadelle...

Et les étrangers parlèrent à la foule. La langue qu'ils employaient, faite de racines communes et de symboles universels ancestraux, était par tous comprise. Ils contèrent leur histoire, leur arrivée dans le monde d'Ivinia, ils contèrent la Nébuleuse Blanche, le lointain soleil de la Terre. Ils expliquèrent les secrets séculaires oubliés du voyage cosmique, évoquèrent l'antique savoir des humains unis. Il n'y avait dans leur voix aucune animosité, aucune magie des mots. Ces gens étaient pourtant des seigneurs, les simples habitants de Vassilis se représentaient leur formidable puissance et pourtant n'en avaient nulle crainte. Eux n'étaient pas pillards et sans l'ombre d'un doute étaient détenteurs d'une sagesse incommensurable...

Les brasiers se mouraient lorsque parut l'aube à l'horizon des marais levants. Comme à regret, le peuple s'était dispersé vers la ville silencieuse. A peine un léger clapotis était audible de l'îlot des migrants. C'était l'instant choisi par le groupe des nageurs furtifs. Un sifflement strident déchira la brume matinale. Théron Hamigano, le guetteur des étrangers, veillait. Dix silhouettes à demi-nues, depuis l'eau s'étaient élancées. Quelques poignards fendirent l'air et allèrent, étrangement déviés, se perdre dans le fleuve. Un flot d'énergie s'abattit. Dix ombres étaient par le feu anéanties...

Sur l'îlot, l'odeur hideuse et la fumée des corps brûlés montèrent dans l'air froid...

Lorsque le soleil apparut enfin, Noble Jenri Vertecolline prit place à bord d'une grande pirogue à l'équipage de rameurs. Empruntant les canaux, il remonta en direction de la citadelle immobile. Au lever de l'astre bleu, une agitation fébrile

s'empara soudain de la cité lacustre. Un grondement ininterrompu semblait monter de toutes parts, se propageant le long des quais et des rampes surpeuplées. Les soldats saluèrent l'entrée du seigneur étranger qui franchit le pont-levis et s'engagea dans les corridors animés du palais. Une foule bigarrée allait et venait sans but à travers les halles et les portiques à ciel ouvert, sous les regards impassibles des chefs d'œuvre du statuaire Vassilide.

Assis sur le haut trône ancestral de jade stellaire, paré des attributs de son pouvoir illimité, entouré des hauts dignitaires et des officiers de la maison ducale, Markus Hiriska de Vassilis était immobile. L'annonce du visiteur ne lui fit pas quitter son attitude hiératique. Jenri Vertecolline salua selon la coutume des migrants. Le regard figé dans le vague, le duc parla. La voix était grave, le ton monocorde. *"Nous savons ce que vous êtes, les premiers visiteurs extra-planétaires qui posèrent le pied sur Ivinia depuis l'arrivée de nos ancètres. Nous savons d'où vous venez, vous l'avez conté au peuple. Vous avez aussi fait montre de votre science. Que désirez-vous ?"* Jenri Vertecolline posa sur le jeune monarque* un regard de glace. Sa réponse ne se fit pas attendre.

"Ivinia." Un frisson parcourut l'assistance qui jetait sur l'étranger des regards de stupeur. Le seigneur Markus Hiriska restait de glace. Il reprit la parole : *"Vous et vos compagnons ne constituez qu'une avant-garde. Nous le savons, des étrangers semblables ont pris pied à Gerden, à Sivéna dans la mer des brumes et encore dans les marais, à Ildish. Chacun peut, la nuit, apercevoir la lumière de votre astronef orbiter autour de notre monde. Vous clamez la noblesse de votre sang. Vous exhibez votre puissance. Pour nous vous n'êtes que des errants sans foi ni loi."*

Venue de la ville, une sourde rumeur montait jusqu'au cœur de la forteresse. Des murmures inquiets parcoururent l'assemblée. Un sourire ironique se dessina aux lèvres de l'étranger. Il répondit, impassible :

"Peu me chaud vos tergiversations stériles. Voici plus de vingt générations que Vassilis subit le joug d'une dynastie décadente. Depuis ce même temps les migrants errent dans l'abîme cosmique en quête d'un monde propice. Laissez les premiers habitants faire leur choix..." Derrière lui la rumeur s'était faite clameur ininterrompue. *"Vous n'êtes plus maître des esprits, Markus Hiriska"* ajouta-t-il.

"Entendez-vous nous condamner à vivre parmi les barbares de la banquise hyperboréenne ? ou préférez-vous nous livrer à la populace enragée ?" s'enquit le duc.

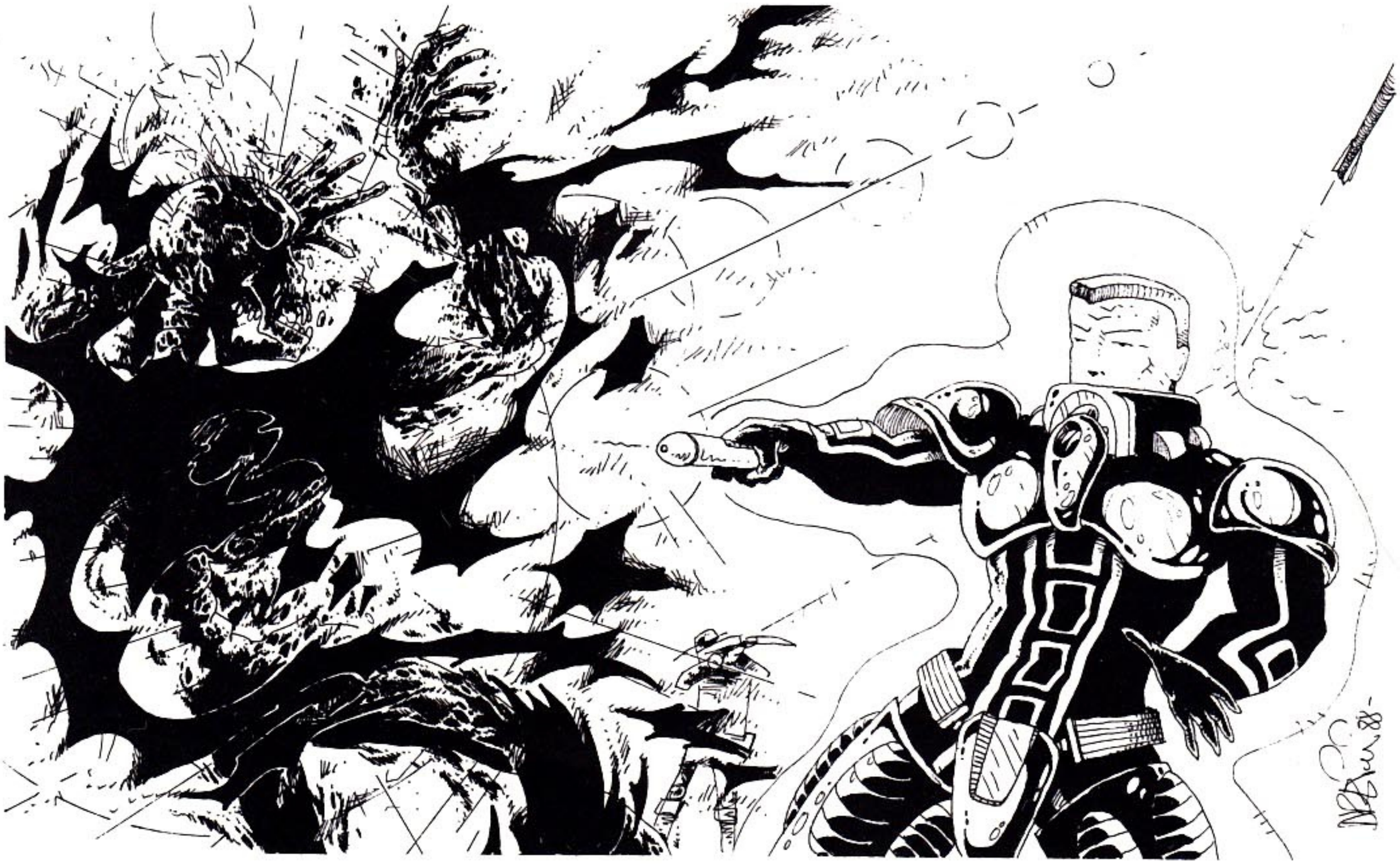
"Ce monde est vaste. Partez au loin, là où nul ne connaît encore votre histoire, mais pressez-vous..." lui répondit son interlocuteur. Alors le duc se leva. Bondissant de l'arrière, deux arbalétriers lâchèrent leur trait. Vertecolline porta la main à sa ceinture, abaissant un champ de force. Deux carreaux frappèrent le vide et tombèrent sur le sol, brisés. Plusieurs officiers, l'épée tirée, croisèrent le fer en parade devant leur seigneur. Ce dernier brandit encore le poing, la voix cassée :

"Prends garde que ton étoile ne sombre point, aventurier !..."

A travers Vassilis la grande cité lacustre, à travers le Wlamishland, par toutes les terres équatoriales d'Ivinia montait sans retenue la même clameur. Le vent venu d'outre espace emmènerait tout. Déjà une hétéroclite flotille de dirigeables et de voiliers multicolores cinglait vers la haute mer, laissant en arrière le delta du Gris-Fleuve. A bord des nefs des airs et des mers s'était entassée la foule des nobles et des courtisans, le cœur empli de désespoir et de rancœur...

Resté seul dans le palais déserté, Jenri Vertecolline gravit les quelques marches qui le séparaient du trône vacant. Il ramassa le manteau d'écarlate abandonné. Son sourire ironique ne l'avait pas quitté...

**Sur Ivinia, le titre de duc est à prendre au sens étymologique, du latin dux : chef. Le duc de Vassilis n'est lié d'aucun hommage vassal. Il est monarque absolu.*



PRENDS GARDE QUE TON ETOILE NE SOMBRE POINT, AVENTURIER !

Le monde de TREGOR

Chroniques

LES SANDARS

UN PEUPLE ETRANGE DU MONDE DE TREGOR.

2e PARTIE

JOUER UN GUERRIER SANDARS

Après avoir donné, dans le dernier numéro du Dragon Radieux, un aperçu d'ensemble de la société Sandars dans le Monde de Trégor, il convient maintenant d'examiner les différents avantages ou contraintes que comporte pour un joueur le fait de vouloir incarner un personnage de cette race. Voici pour commencer quelques observations concernant la création d'un PJ guerrier.

Remarque : il est fait référence dans le paragraphe ci-dessous au système de règles avancées de Donjons et Dragons. Celui-ci, malgré ses défauts, reste en effet l'un des plus employés avec le Monde de Trégor. Les joueurs utilisant d'autres systèmes pourront aisément faire les conversions en utilisant par exemple le SMJ proposé par Dominique Laporte dans le D.R. N° 13.

PREMIERS ELEMENTS

Je rappelle que Guerrier est l'une des deux classes seulement accessibles aux Sandars dans le jeu, l'autre étant celle de voleur. Point de Magicien ou de Clerc Sandar, sauf à titre d'exception, uniquement pour un PNJ, et hors du "Gedden Sandar" originel.

Il existe trois degrés principaux dans l'échelle de la classe ETTEN, correspondant à la Caste militaire. Après expérimentation, il convient d'adopter à mon avis les équivalences suivantes :
- Cyt-Etten correspond à Guerrier Niv.1 et 2
- Inu-Etten correspond à Guerrier Niv.3 à 5 (inclus)
- Eden-Etten correspond à Guerrier Niv.6 et plus.

Le titre d'Eden-Etten ne peut s'obtenir qu'après réussite de l'épreuve dite d'"impression", correspondant à la réalisation par le guerrier de la pleine maîtrise de ses pouvoirs Psi particuliers. En cas d'échec à l'épreuve, le titre et les qualifications y afférentes ne seront pas accordées par le MJ. Le candidat malheureux pourra tenter à nouveau l'impression de son Entullanh, lors de son passage au septième, puis à une dernière reprise lors de son passage au huitième niveau. Trois échecs concécutifs rendent le guerrier définitivement incapable de porter le titre d'Eden-Etten. L'usage veut alors que le candidat malheureux mette un terme à la captivité de son pensionnaire, généralement par une mise à mort, dont les conséquences sont lourdes pour le moral.

L'EPREUVE D'IMPRESSION

Le guerrier devra acquérir et pouvoir conserver son Entullahn, un scarabée doré (de la taille du poing fermé environ), ou une libellule bleue (taille double de la libellule que nous connaissons). L'acquisition ne pose pas de problème essentiel. Elle pourra se faire dès le passage au troisième niveau : le PJ intéressé par le passage ultérieur de l'épreuve pourra acheter l'animal (10 000 po minimum), le découvrir au cours d'une aventure, ou le recevoir en récompense de la part d'un employeur (occasion rêvée pour le MJ de créer un scénario à ce sujet). La conservation de l'Entullanh n'est possible, par contre, que si le personnage réussit le jet initial "capacités Psi", prévu par la règle. Compte tenu de ses capacités particulières, d'origine génétique, déjà mentionnées antérieurement, ce jet est adapté de la manière suivante :
- première tentative : résultat du dé pourcentage supérieur ou égal à 80 (en appliquant les bonus prévus dans la règle),
- deuxième tentative : résultat du dé pourcentage supérieur ou égal à 70 (“),
- troisième tentative (et dernière) : résultat supérieur à 60.

Cette tentative pour apprivoiser l'insecte et le transformer en Entullanh ne peut être réalisée que trois fois, lors des passages aux niveaux 3, 4 et 5. L'échec signifie que l'animal s'est enfui (d'une manière ou d'une autre) ou qu'il a trépassé. Le guerrier doit donc en racheter ou en reconquérir un autre. Deux niveaux sont considérés comme nécessaires pour créer le "lien" mental avec le 3ème Œil. Donc un personnage qui ne pourra conserver son Entullanh qu'à partir du passage au niveau 5 devra attendre le niveau 7 pour tenter l'impression.

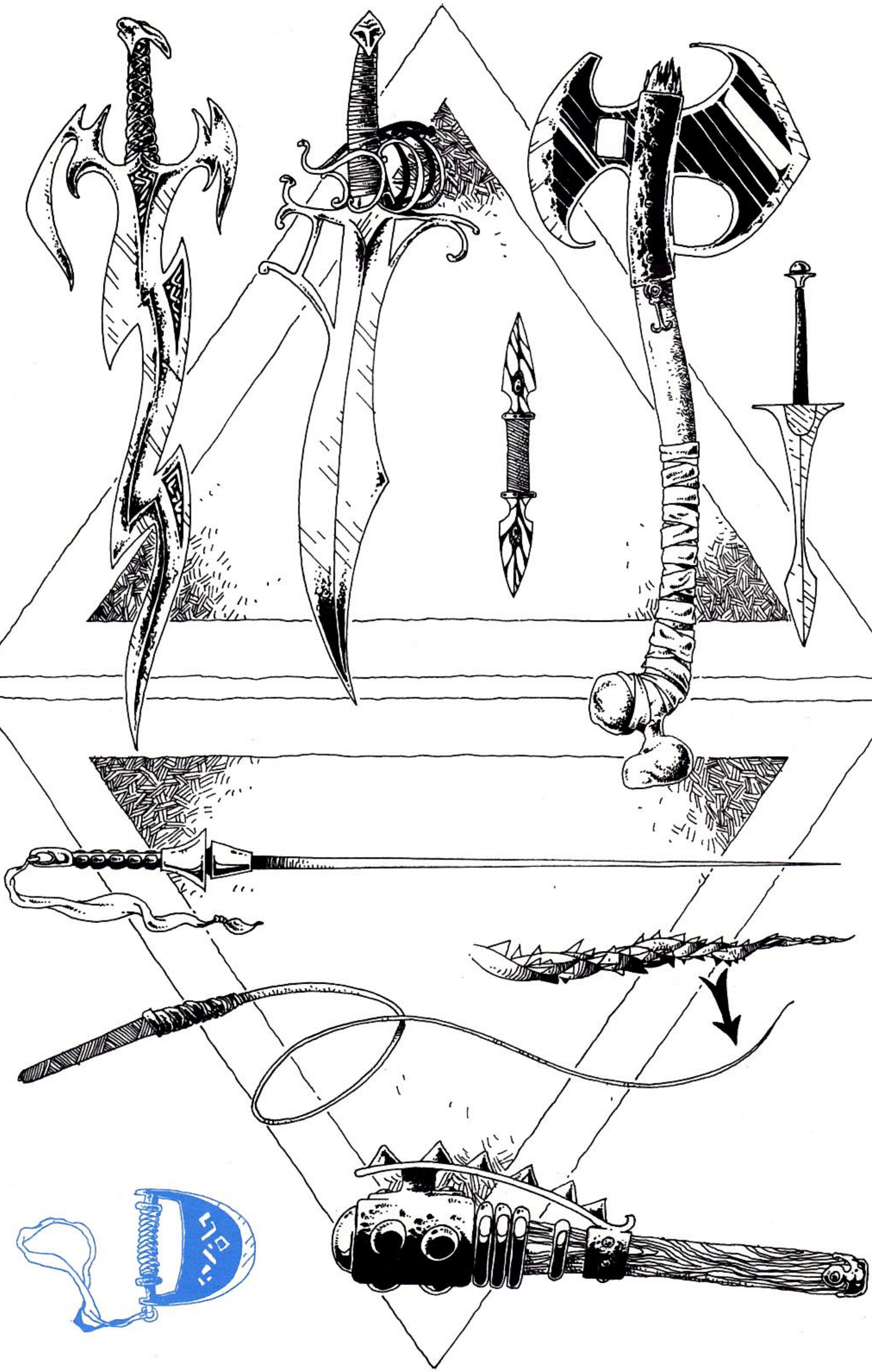
Note : Le MJ cherchera un autre moyen de quantifier cette notion de durée, s'il se réfère à un système de règles ne faisant pas jouer celle de niveau.

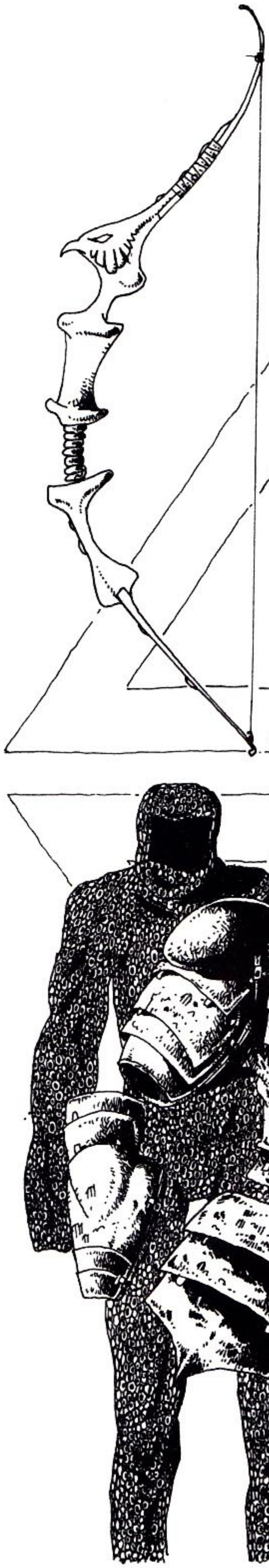
Sur le plan technique, l'épreuve de l'impression est ultra simple puisqu'elle ne comporte qu'un jet de dé, permettant de déterminer si le guerrier maîtrise la discipline "télépathie et contrôle d'un animal", adaptation particulière de la discipline "télépathie" prévue par les règles. Ce jet se fera sur un dé à dix faces et l'on ne retiendra que trois résultats significatifs :
- 10 : réussite immédiate
- 1 ou 2 : poursuite de l'épreuve, c'est à dire nouveau tirage, jusqu'à la réussite ou à l'échec.

Sur le plan du "rôle" à proprement parler, le MJ devra faire de ce vulgaire jet de dé un événement considérable dans la vie du personnage. L'épreuve elle-même est tentée devant un "comité restreint", mais en cas de réussite se déroule ensuite une cérémonie rituelle extrêmement importante au cours de laquelle est remis l'Ullurh, bracelet finement ouvragé indiquant le nouveau rang social du vainqueur. La place me manquant dans ces "Chroniques", je reviendrai ultérieurement sur ce cérémonial. Je fais confiance à l'imagination du MJ pour mettre en place le décor grandiose indispensable. Le comité jugeant de la réussite de l'épreuve doit comporter au moins un Ins-Etten. Quant à la cérémonie suivante, sachez qu'elle revêt une importance suffisante dans la vie collective pour qu'y participent de nombreux dignitaires de chacune des autres classes de la société.

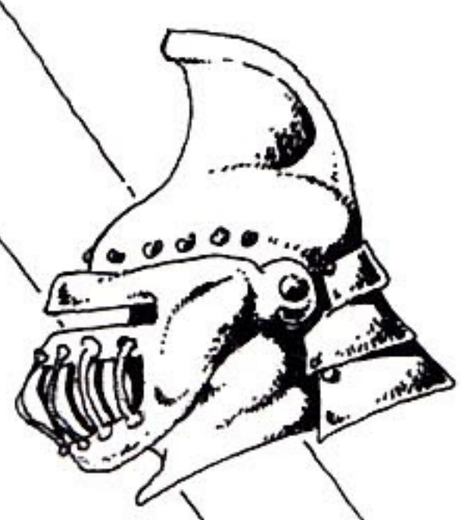
Note au sujet de l'Entullanh : il est nécessaire que le MJ fasse comprendre à ses joueurs que les insectes recherchés par les futurs Eden-Etten ne sont pas de "quelconques punaises" grouillant sous les pierres des chemins, mais appartiennent à des espèces rarissimes que l'on ne peut rencontrer que dans les Monts sauvages du Gedden Sandar. Pendant la période où il conservera l'animal avec lui, le guerrier sera considéré comme étant "en apprentissage". Il devra témoigner d'un minimum d'attention (nourriture, tendresse... pourquoi pas ?) à son prisonnier.

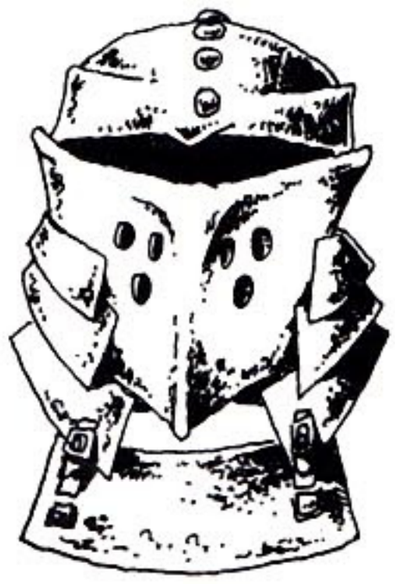
Note au sujet de l'Ullurh : l'origine et la technique de fabrication de cet objet sont inconnues. Ce bracelet est non seulement une marque honorifique, mais aussi un accessoire particulièrement utile, puisqu'il permettra au guerrier de dépenser moins d'énergie mentale lorsqu'il exigera un service quelconque de son Entullanh (consommation moindre de points de pouvoir)

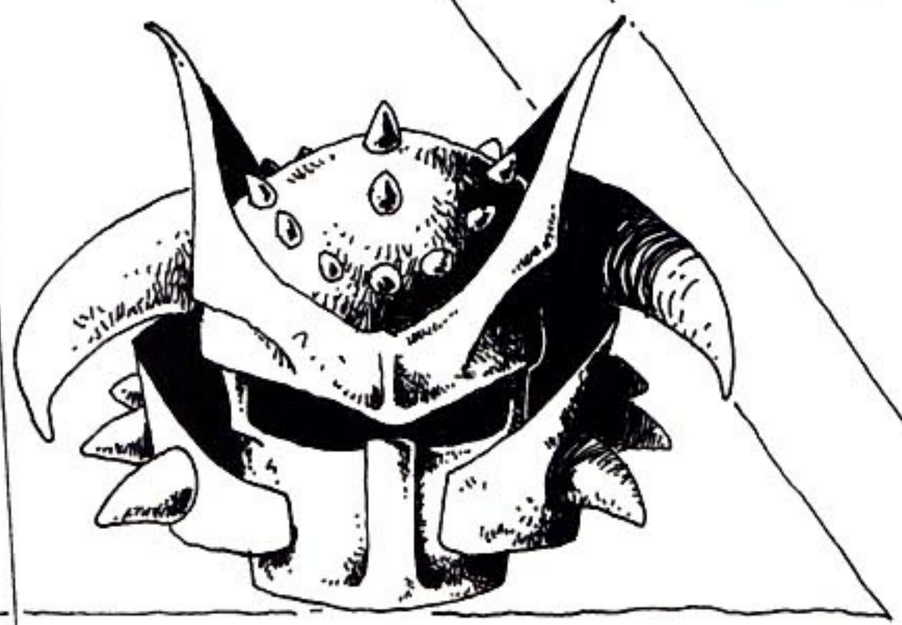


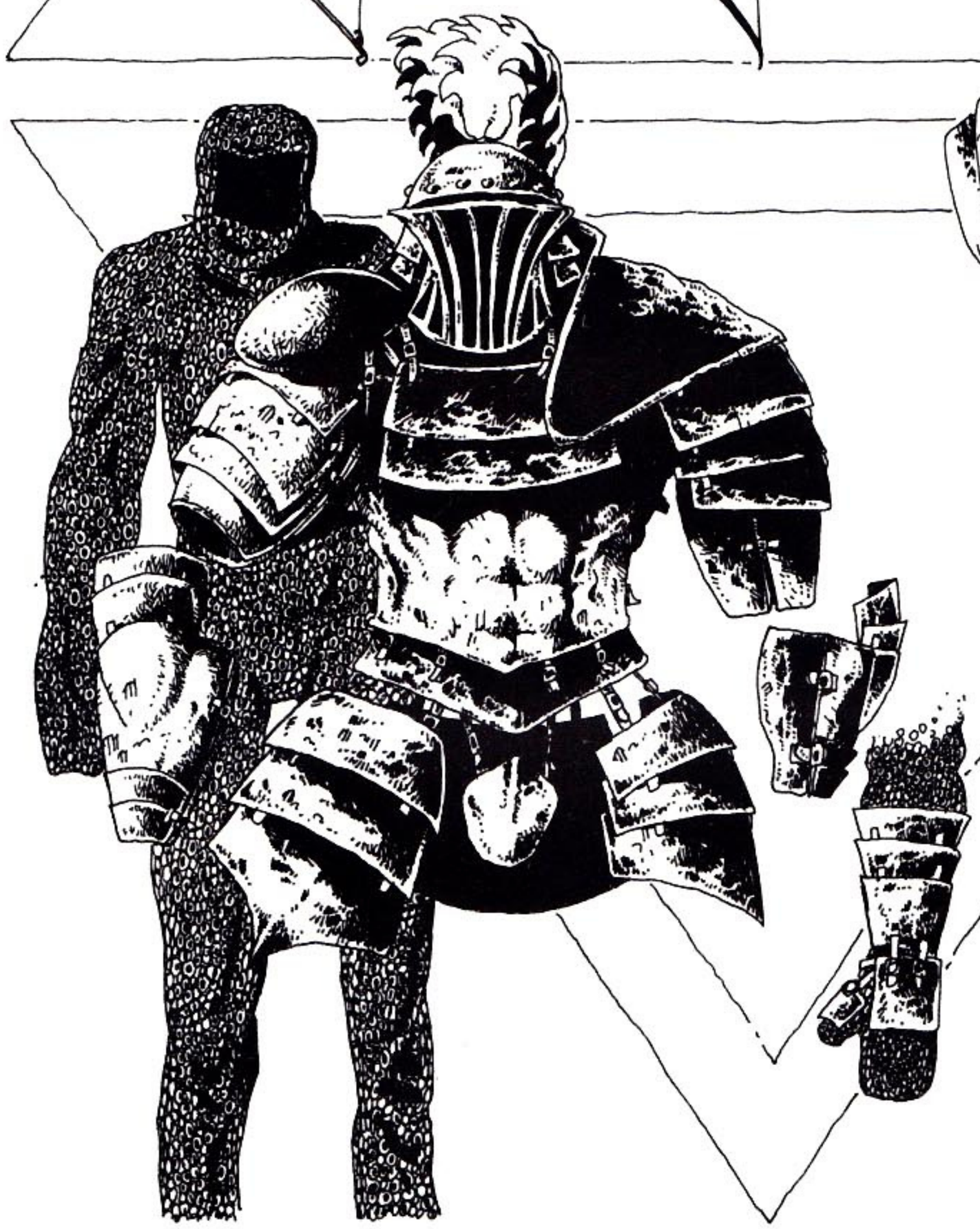


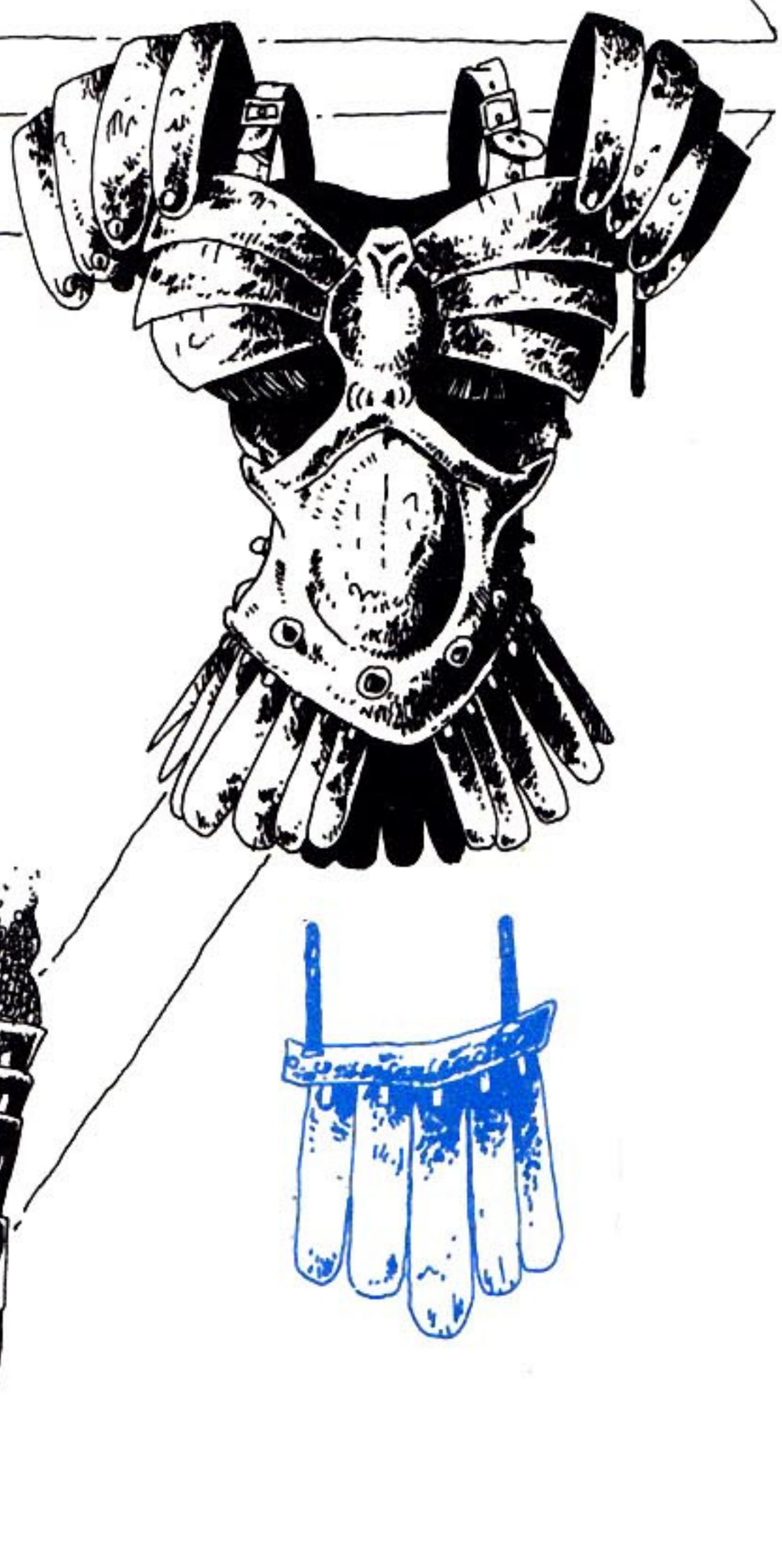












Cette façon d'aborder les pouvoirs Psi bouleverse quelque peu celle prévue par le système AD&D. Les guerriers Eden-Etten sont en effet considérés comme ne possédant, en tant que pouvoirs Psi, qu'une "discipline" particulière, et une seule. Celle-ci, par contre, leur donne plus de possibilités que celles envisagées dans le manuel des joueurs. Ceux qui n'apprécient pas ce comportement "sacrilège" à l'égard des règles peuvent très bien continuer à considérer les Sandars uniquement comme des PNJ particuliers.

POUVOIRS PARTICULIERS CONFERES PAR L'IMPRESSION

Nous allons, en référence notamment avec les règles avancées de D&D, examiner les possibilités qu'offre aux Eden-Etten cette relation télépathique bien spécifique. Première particularité, la liaison entre les deux êtres en communication est permanente, et n'est soumise à aucune restriction de distance, ni interrompue par aucune barrière, et ce, tant que l'Entullanh est vivant. Les mouvements de l'insecte seront par exemple toujours soumis au contrôle de son maître. Une concentration minimum (pas d'autre action dans le même round, mais pas de temps d'attente) est nécessaire pour que l'Eden-Etten puisse percevoir ce que voit son Entullanh. Attention, et c'est là la deuxième particularité, l'œil d'un insecte n'est pas une caméra vidéo pivotant sur un pied. Les libellules et les scarabées dont il est question ici possèdent un œil composé et donc un champ visuel important. Mais ils ne perçoivent qu'un nombre limité de couleurs, et transforment les formes précises en ombres ou en tâches. Les Eden-Etten ne sont guère capables d'expliquer le phénomène mental auquel ils participent. Ce qui est certain c'est que la vision qu'ils reçoivent de l'insecte se traduit plus par un "pressentiment", parfois mal interprété, que par une "image" bien définie.

Les avantages de ce "troisième œil" ne manquent pas, notamment la possibilité, lorsque leur insecte est sorti de sa prison dorée, de parer facilement aux attaques de dos, ou la capacité de localiser un adversaire dissimulé. Cet utilisation de l'Entullanh en tant qu'Œil est cependant épuisante (10 pts de force par round, avec bracelet, 50 pts sans - les points de force étant calculés suivant la formule donnée dans le manuel).

Un deuxième avantage procuré par la possession de l'Entullanh se situe au niveau de la résistance physique et morale du personnage. Un guerrier Eden-Etten résistera mieux qu'un autre à la douleur ou aux pressions morales. Le premier point n'a pas de conséquences ludiques directes si l'on se réfère aux règles AD&D mais en aura si l'on utilise un système de simulation possédant les notions de seuil d'évanouissement ou de résistance à la douleur. Le second point aura une incidence par exemple sur la capacité de défense face à une attaque PSI ou à une attaque par sortilège. La défense utilisée sur le plan PSI sera assimilée à une "barrière mentale" ; quant aux sortilèges, la résistance du guerrier sera calculée en décalant les lignes du tableau d'un niveau (niveau 8 pour un Eden-Etten 7... etc).

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES CONCERNANT LES GUERRIERS

Le fait de rester Inu-Etten n'empêche pas la progression de niveau prévue dans les règles, du moins jusqu'à un certain stade. En ce qui concerne les grades suivants dans l'échelle : celui de Ins-Etten pourra être atteint aussi bien par les Inu-Etten que les Eden-Etten. Par contre, le titre suprême de Kel-Etten ne pourra être accordé qu'à un guerrier possesseur d'un Entullahn et donc du "troisième Œil".
- le titre d'Ins-Etten correspond au niveau 8 des règles de AD&D
- le titre de Kel-Etten correspond à un niveau supérieur à 14 (le MJ confronté à ce problème fixera le niveau exigé pour ce titre suprême en tenant compte de sa propre campagne, et du groupe de joueurs concernés).

En ce qui concerne les limitations de niveau en fonction de la classe, clause particulière au jeu AD&D, ceci revient à dire que les guerriers Eden-Etten sont assimilés sur le plan racial aux humains et n'ont donc point de limitation de niveau. Les guerriers Inu-Etten sont, sur ce plan, comparés aux demi-Elfes (sans restriction sur la force). Cette discrimination risquant de créer un déséquilibre dans le jeu, puisqu'après tout les Eden-Etten disposent déjà d'avantages conséquents, elle est compensée par une clause particulière concernant les risques encourrus en cas de perte de l'Entullanh. Dans la brochure de base présentant le Monde de Trégor il est spécifié que *"privé de son Entullanh, un guerrier risque la folie complète ou l'amnésie, et que si cet événement se produit au cours d'un combat, le guerrier est - au mieux - complètement désorienté pendant un bon moment..."*. Voyons les conséquences ludiques de cet énoncé :

- si l'Entullanh est tué au cours d'un combat, l'Eden-Etten sera considéré comme étant immédiatement en état de choc psychologique, et par conséquent incapable de décider et de coordonner le moindre mouvement d'attaque ou de défense. Il perdra tout bonus lié à sa dextérité, ainsi qu'à son bouclier, et verra en plus sa classe d'armure augmentée de 2. Pendant une durée égale à 2D6 rounds, il ne pourra faire aucun geste réfléchi. Ce délai écoulé, le MJ procédera à un jet secret dont les résultats seront examinés sur la même base que le jet d'impression à savoir :
- 10 : dommage minimum, le guerrier perd son titre d'Eden-Etten, et redevient un Inu-Etten d'un niveau plus bas (ex. un Eden-Etten du 8ème niveau deviendra un Inu-Etten du 7ème niveau, avec toutes les modifications logiques qui en découlent).
- 1 ou 2 : le jet est recommencé au round suivant, le guerrier restant en état de choc. Tout autre résultat signifie soit la mort, soit un état de folie grave. Dans ce dernier cas, le personnage n'a plus accès à la caste Etten, et devient Mahamani, c'est à dire PNJ esclave incorporé à une cohorte de travailleurs.

Ces conséquences sont lourdes, mais elle sont à la mesure de la puissance du guerrier Eden-Etten. Il ne s'agit bien entendu que de propositions. Vos critiques ou suggestions éventuelles trouveront leur place dans le supplément "Chroniques de Trégor" qui paraîtra prochainement. Nous envisagerons également des clauses particulières permettant d'adapter ce type de PJ à d'autres systèmes de simulation qu'AD&D. Rendez-vous aux prochaines Chroniques, nous aborderons alors l'étude de quelques bâtiments ou lieux importants du Gedden Sandar.

Paul CHION

ATLAS DE TREGOR
116 P. — 140 F
UN GUIDE INDISPENSABLE POUR TOUTES VOS AVENTURES !
DISPONIBLE DES A PRESENT DANS VOTRE MAGASIN DE JEUX HABITUEL OU SUR COMMANDE (VOIR P. 36)

la COMPAGNIE des JEUX de RÔLE

Présente

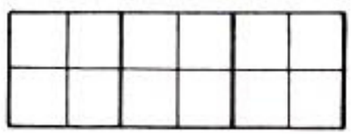
LES PLATEAUX D'AVENTURE

2 MODELES :

PLATEAUX BLANCS EFFAÇABLES A SEC
EXISTENT EN PLUSIEURS FORMATS
MODULABLES ENTRE EUX.

MODELE QUADRILLE

...A L'ECHELLE DES FIGURINES
DE JEUX DE ROLE



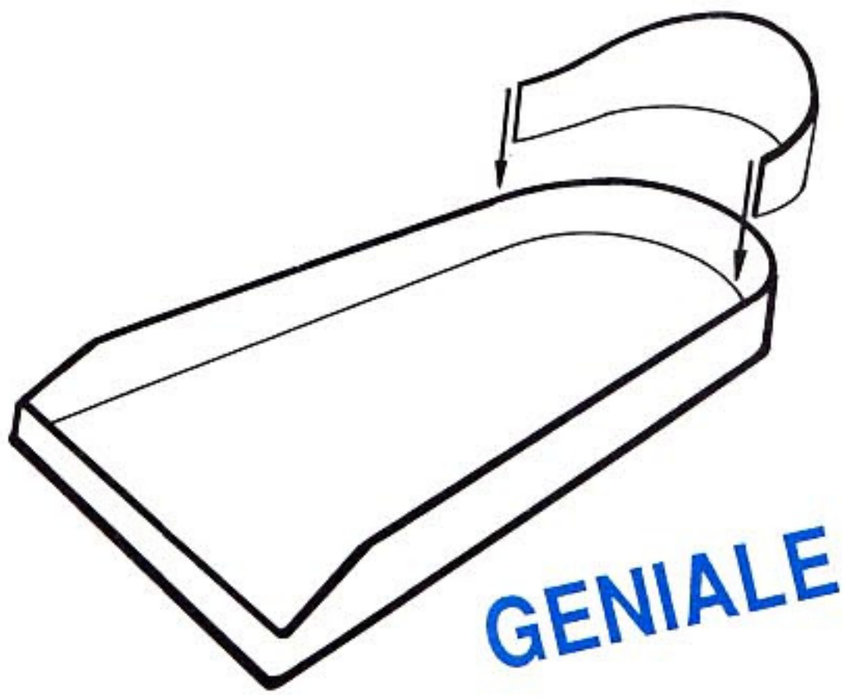
MODELE "HEX"

TRAME D'HEXAGONES DE 2,5 cm
COMPATIBLE AVEC TOUS
LES WARGAMES



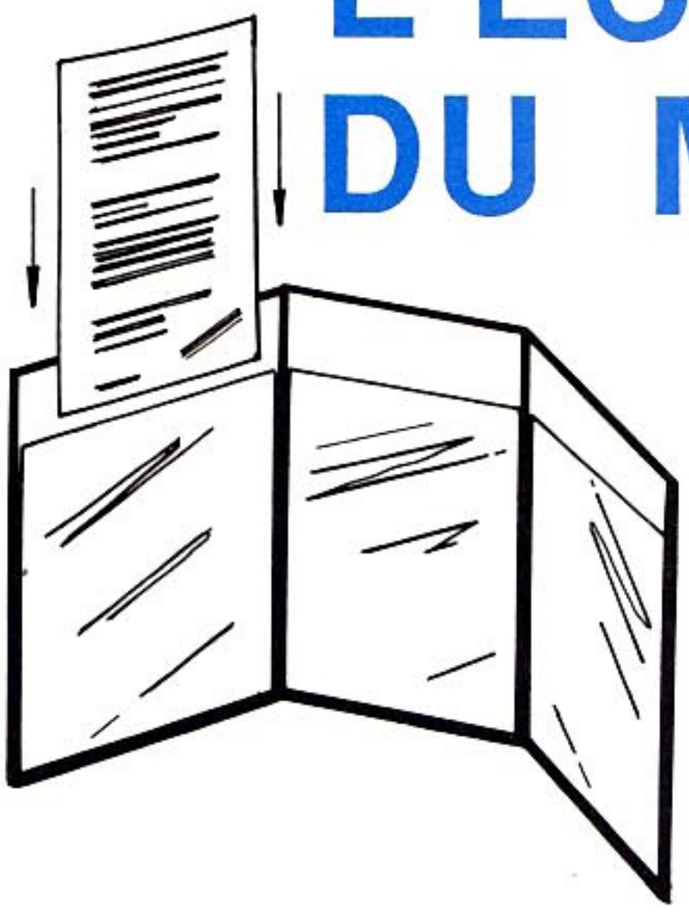
LA PISTE INFERNALE

PISTE DE DES SPECIALEMENT CONÇU
POUR LES JEUX DE ROLE :
FORMAT, DESIGN, ASTUCES...



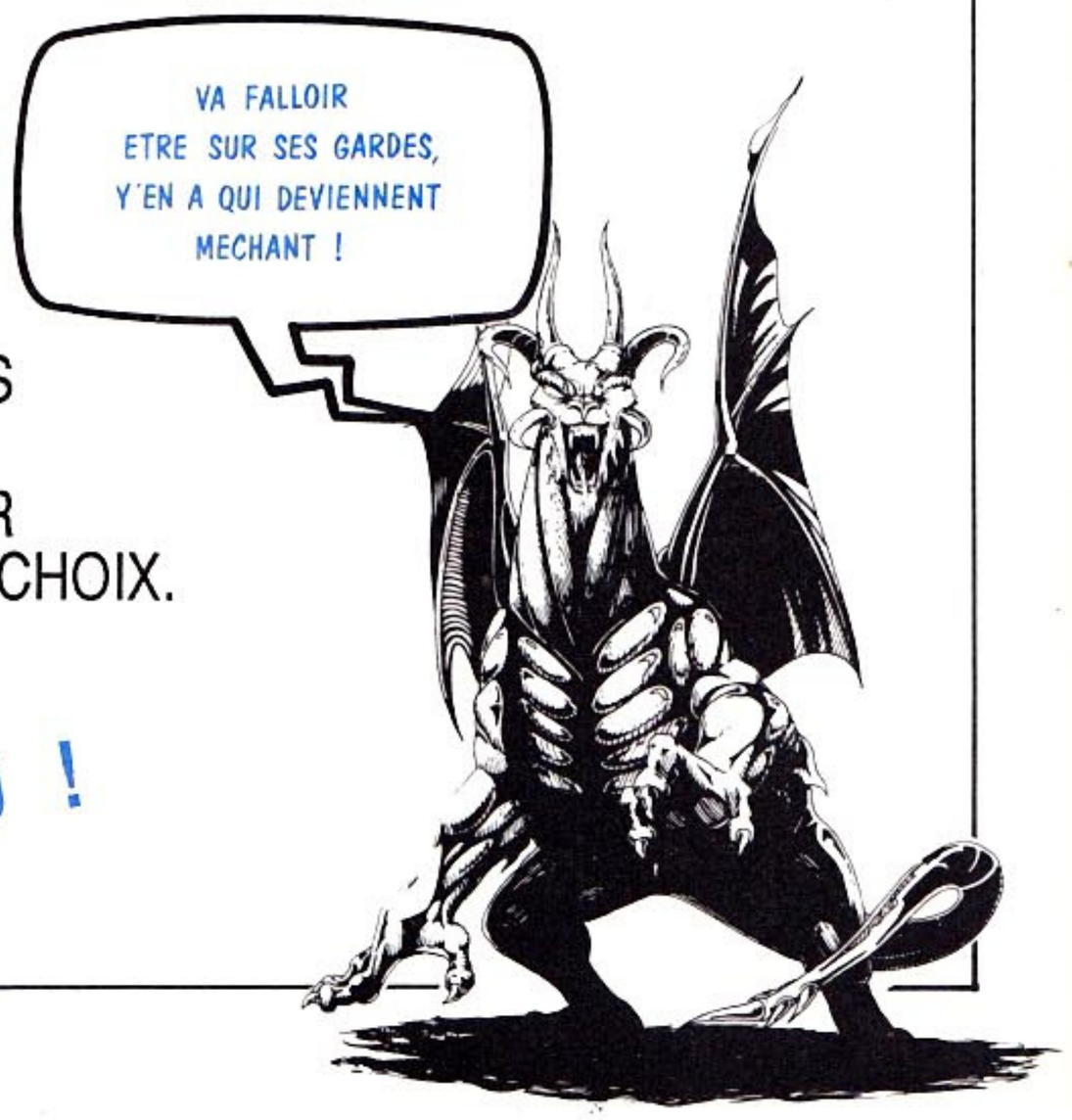
GENIALE !

L'ECRAN DU MAITRE



VALABLE POUR TOUS
LES JEUX DE ROLE
AU MAITRE D'INSERER
LES TABLES DE SON CHOIX.

NOUVEAU !



EN VENTE CHEZ TOUS LES SPECIALISTES

CJR 19, rue du Dr Arnaudet 92190 Meudon

"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.

BON DE COMMANDE

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 60×80

☐ **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)

ABONNEMENT

• 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, HORS SERIE (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 : . . . . . .

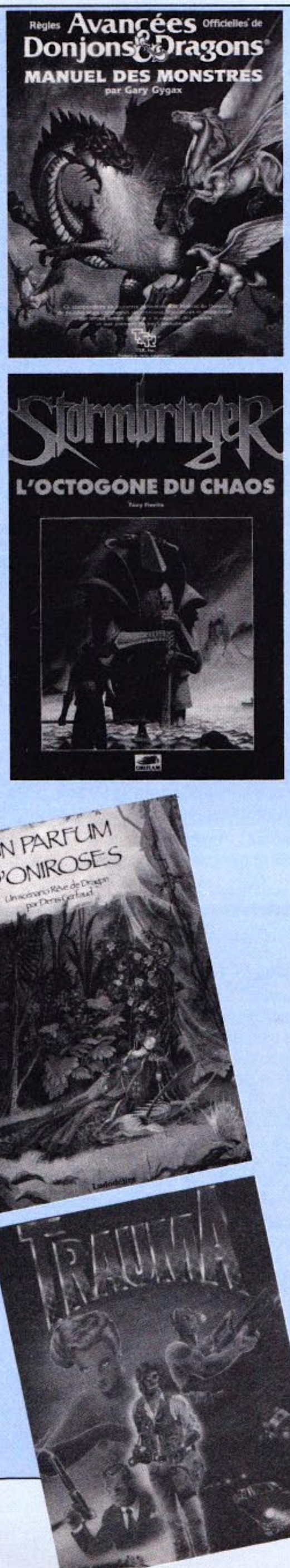
(facultatif) AGE : . . . . . .

PROFESSION : . . . . . .

Editions DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL

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

COUP D'ŒIL



VITRINES

FIRMES FRANÇAISES

ACAL

Tiens, encore un nouveau ! Cette société présentait au salon un jeu nommé **Rio Ranchos.** Rio Ranchos est un jeu de plateau intéressant, mais qui pêche par une présentation un peu cheap. Les joueurs contrôlent un ranch et doivent étendre leurs propriétés avec force coups bas, parties de poker et duels au pistolet.

AGMAT-CITADEL

Les **Hordes Sauvages** vont déferler sur vos tables de jeu ! Ce premier supplément en français pour Warhammer Battle contient les règles avancées du jeu et détaille consciencieusement les diverses armées en présence. (voir présentation détaillée dans la rubrique ''banc d'essai'').

CROC Corp

Animonde, le seul jeu de rôle de Romantic-Fantasy connu à ce jour, vient de sortir. Il se cache timidement dans un petit cocon décoré par Mézières, le Semeur de Rêves. Découvrez l'univers poétique de ce jeu en parcourant ses textes, découvrez ce monde fabuleux où le métal et l'agressivité sont pour notre plus grand plaisir absents.

AUJOURD'HUI COMMUNICATIOON

Trauma is back. Il s'agit de la version livre du classique jeu de rôle paru dans Chroniques d'Outre Monde. Présenté dans un livret format Players Handboock (décidément c'est la mode !), les règles regroupent le système de base du premier Chroniques et toutes les règles additionnelles parues par la suite. Parfait, les Traumatos n'auront plus à se balader avec leur vieille pile de COM de base ! Seule ombre au tableau à mon goût : il est dommage que les nombreux croquis illustrant les paragraphes sur les armes ne soient pas un peu plus léchés...

EDITIONS DRAGON RADIEUX

Je me demande toujours comment je vais réussir à caser dans un texte si bref toute la liste d'adjectifs que le chef m'a demandé d'employer. Bon, je sens que je vais les balancer en vrac : mirrrobolant, fantastique, époustouflant, ébahissant, beau, renversant, superbe, pas cher, solide, défiant toute concurrence, éblouissant, coloré, nouveau. Non, je déraille ! **Empires et Dynasties** est (enfin) sorti. Au fait, chef, au sujet de ma petite augmentation...

Avec tout ça, **l'Atlas de Trégor** a pris du retard. M'enfin, il est maintenant disponible en boutique, et contrairement à ce qu'annonce la publicité - mensongère - de l'éditeur, et même le baratin de la quatrième de couverture, il comporte 116 pages et non 108 ou 100.

HEXAGONAL

Battletech, version française du classique wargame hi-tech, est sorti depuis un petit bout de temps déjà. Retrouvez donc vos combats de robots favoris, blastez-vous la tête à grands coups de laser, allez-y, c'est fait pour ça ! Attention : les règles sont assez compliquées, ça n'est pas un jeu pour débutants. La présentation est soignée, les cartes sont claires et les pions sont beaux : que demande le peuple... En tout cas, le jeu a une côte infernale aux States.

Il n'en va pas de même à notre goût en ce qui concerne la présentation de l'**Antre de Shelob**, scénario en français pour JRTM. La photocomposition de cet ouvrage est à la limite de l'insupportable ! Les caractères sont difficiles à lire et les lignes se touchent les unes les autres à certaines pages. Dommage, car l'histoire par elle-même est intéressante.

JEUX DESCARTES

Pas mal de nouveautés chez Tonton Descartes en ce moment.

Tout d'abord, côté **Appel de Cthulhu.** La venue de Sandy Petersen au Salon des Jeux de Réflexion, Porte de Versailles, a poussé un peu plus en avant encore ce jeu déjà fort bien placé dans notre Hit-Parade national. La sortie du **Guide des Années Folles**, était donc un événement particulièrement attendu de tous. Grâce à ce nouveau supplément, nous allons enfin pouvoir rencontrer les créatures issues de l'imagination de Lovecraft, dans un décor ''bien de cheu nous''. Présenté dans une boîte de format classique, ce supplément contient deux livrets présentant un panorama des années folles ainsi que des Règles Optionnelles et un scénario, un guide du Paris des années folles et un petit set d'accessoires (écran adapté, carte de la France mystérieuse, plan de Paris). Bref un supplément plus que consistant.

Vient ensuite **Maléfices**, qui bénéficie d'une nouvelle édition, plus luxueuse. La présentation reste à peu près la même, mais la boîte contient maintenant de véritables cartes de Tarot en couleur, plus une planche de petits personnages à découper qui s'emboîtent sur des socles à la Blood Bowl. ''Maléfices'' poursuit son chemin tranquille, comme beaucoup d'autres jeux français, et gagne chaque jour de nouveaux adeptes.

Suprématie est la traduction du célèbre jeu de plateau *Supremacy* (non ? Si !). Chaque joueur contrôle l'une des super-puissances mondiales et cherche à dominer ses adversaires, à s'emparer de leurs ressources et de leurs territoires. Pour ce faire, il utilise tous les moyens mis à sa disposition : blocus économique, guerre conventionnelle ou atomique...

Ce boardgame politico-économique contient une belle carte en couleur, des billets de banque tout jolis, une certaine quantité de pions et de cartes, plus tout un tas de petits champignons atomiques rigolos ! A mi-chemin entre le Risk et Diplomacy, ce jeu de plateau devrait en séduire plus d'un. Un conseil cependant, préférez les parties à 5 ou 6 joueurs plutôt qu'à trois, le mécanisme du jeu n'en fonctionnera que mieux.

Suite du programme, en vrac :

Dans la série *''léger retard sur le programme''*, **Star Wars, The role Playing Game,** version tout ce qu'il y a de plus fransousich, devrait faire une apparition remarquée dans vos boutiques en Avril-Mai.

Dans la série *''et pour dans pas longtemps ?''* les bloodbowleux pourront s'exciter dans la **Zone Mortelle**. C'est en fait la première extension pour Blood Bowl, le seul jeu de ballon un tant soit peu intelligent sur terre. Les connaisseurs trouveront dans cette nouvelle boîte une floppée de nouvelles règles, de nouvelles équipes et une extension intéressante du système de jeu en Championnat. Au fait, les deux trois premiers zigotos qui s'étaient fait avoir en se ruant comme des bœufs sur les premières boîtes de Blood Bowl peuvent maintenant se procurer l'errata qui leur manque. A noter : cet errata est à présent fourni dans les boîtes de base.

VITRINES (SUITE)

Dans la série *"et pour bientôt ?"*, Descartes nous promet la traduction de **WHFRPG, The Warhammer Fantasy Role Playing Game** (FNDLCF : BURPS ?), puis celle de **James Bond, The Role Playing In Her Majesty's Secret Service...**

Pour finir, la série *"La semaine des quatre jeudis"*, avec **Rencontre Cosmique**. C'est un jeu excellent. Et en plus, il est en français. Oui mais voilà : alors que nos potes anglosaxons peuvent se zapper la tête avec une bonne dizaine d'extensions spatiales, nous, on est obligé de se contenter d'un unique et coûteux supplément... Ouin !... Alors pitié, Monsieur Descartes pensez un peu aux pauvres Virus et autre Zombis qui vous regardent en larmoyant.

LUDODELIRE

Le gang Delfanti-Mathieu a encore frappé ! Ça faisait un moment qu'on vous en parlait, de **Full Metal Planete.** Eh ben on a pu le voir, et même le toucher au Salon. Ce jeu est, comment dire ?, un wargame d'initiation mâtiné de boardgame plus classique. Les joueurs incarnent des membres d'une espèce extraterrestre qui se posent sur une planète riche en minerais. Grâce aux multiples Crabes, Pondeuses et autres Barges qui sont mis à leur disposition, les joueurs doivent exploiter le plus de minerai possible. Sortie toute prochaine.

Et pour bientôt aussi, **Tempête sur l'échiquier**, un jeu apparenté aux échecs où les joueurs peuvent utiliser des cartes pour se sortir de situations embarrassantes. Une variation sur un thème classique bien intéressante en effet...

Le dernier Miroir des Terres médianes, pour Rêve de Dragon, intitulé **Un parfum d'oniroses**, ne nous a pas déçu, loin de là. Le scénario, signé Denis Gerfaud, est comme d'habitude bien ficelé, et les illustrations de Florence Magnin, tant en couverture qu'à l'intérieur, sont magnifiques. De Chandrapore à Blossom, en passant par de multiples déchirures du Rêve, les personnages joueurs, obsédés par un parfum particulièrement attirant, vont rechercher activement les fleurs d'Oniroses indispensables à sa confection. Si le thème de la quête paraît classique, il est ici, encore une fois, traité de façon originale, au gré de l'imagination débordante du concepteur de Rêve de Dragon.

ORIFLAM

L'octogone du chaos est un scénario pour Stormbringer quelque peu décevant. La présentation est soignée certes !, mais on peut regretter que la trame du scénario soit si simple et si... donjonesque. A noter : vous trouverez à la fin un système de règles permettant de gérer les gigantesques bastons que sont les batailles rangées.

Pour l'avenir, Oriflam nous promet la VF de **Tank Leader**, premier membre de la très célèbre série de wargames édités initialement par nos confrères de chez West End. Les role-players devront se contenter (?) du premier supplément pour Runequest, **le Maître des Runes**, et de la traduction de **Hawkmoon**, annoncée pour un futur très proche au moment où nous bouclons ce numéro.

SIROZ PRODUCTION

Silrin et **Koros** sont deux univers futuristes faisant partie de la série **Universom**. Tous les deux mois, un nouvel univers devrait sortir. Initiative intéressante : chaque nouveau supplément contient un système de règles simples permettant de jouer dans ces mondes indépendamment des autres jeux de rôle. Là aussi, on en cause ailleurs dans ce numéro.

SPEEL SOCOMER

L'arc et la griffe est un wargame avec figurines de conception entièrement française. Ambiance médiéval-fantastique, système de règle classique, présentation dans un livret hardback joliment illustré : ce jeu a beaucoup d'atouts pour séduire. Le système proposé pour simuler la magie est intéressant, et la cohérence de l'ensemble montre que les règles ont été l'objet de tests approfondis par leurs auteurs. Dommage, il est un peu cher, et certaines finitions ont été traitées un peu rapidement...

TRANSECOM

La fabuleuse série des **DragonLance** arrive ! Les modules qui redonnèrent à Donjons et Dragons ses lettres de noblesse commencent à être traduits en français. Première publication, les DL1 et DL2, regroupés en un seul volume de 68 pages plus couverture, plans cartonnés. Début de cette longue saga dans le monde de Krynn, les Dragons du Désespoir, suivis des Dragons de Flamme, vous permettront de faire connaissance de vos premiers compagnons d'aventure, et de découvrir la source du mal qui s'infiltre à nouveau dans le pays. Attention aux feuilles de personnages, certaines ont été inversées au montage...

Nous avons reçu également le tant attendu **Manuel des Monstres**, sur lequel nous ne ferons guère de commentaires, tant il est conforme à son original. A signaler aussi dans le domaine des jeux autres que "Rôle", **CHASE**, un jeu de plateau utilisant des dés à six faces comme pions, avec des règles de déplacement et de prise originales. N'ayant pu le tester encore, je me contenterai de vous signaler que sa présentation est soignée, et que les règles paraissent claires.

FIRMES ETRANGERES

CHAOSIUM

La firme du chaos a le vent en poupe en ce moment.

Cthulhu Now est le supplément que l'on attendait depuis longtemps : on va enfin pouvoir se friter des Deep Ones à grands coups de M60 ! Supplément d'excellente qualité, ce livret contient tous les éléments permettant de créer des Investigateurs, scénarios et aventures contemporaines. Le tout est signé Sandy "himself" Petersen : un gage de qualité.

The Grey Knight et Tournaments of Dream sont deux suppléments pour Pendragon. La qualité est excellente et si Monsieur Gallimard voulait bien, la V.F. disposerait ainsi enfin de scénarios.

GAMES WORKSHOP

La firme anglaise continue d'exploiter le filon Talisman. **Talisman Timescape** est en effet le quatrième supplément de cet excellent jeu de plateau. La nouveauté cette fois : des "portes temporelles" qui permettent de sauter dans des univers autres. Ainsi, vous allez voir se pointer sur le nouveau plateau de jeu des Chainsaw Warriors, des Spaces Marines, etc.

Chapter Approved est le premier supplément pour Warhammer 40 000. Ambiance destroy, qualité Games Workshop : un bon investissement pour les figurinistes.

STEVE JACKSON GAMES

Alors que tout le monde s'évertue à démocratiser le jeu en sortant boîtes, livrets et extensions de moins en moins coûteux, la SJG fait le contraire, en rééditant toutes ses anciennes productions en des versions plus luxueuses. Après Car Wars Deluxe, Ogre Deluxe et Color By Deluxe : Illuminati Deluxe. La qualité peut néanmoins être un parti-pris intéressant...

WEST END GAMES

Tatooine Manhunt est le premier scénario pour The Starwars RPG à sortir aux States. Il devrait arriver en France à peu près en même temps que le **Campaign Pack**, boîte contenant de multiples aides de jeu et un écran.

INFOS DIVERSES

Serveurs Minitel

Outre le déjà connu **CJR,** auquel on peut accéder maintenant en faisant directement 36 15 ICOR*CJR, signalons deux nouveaux serveurs qui viennent d'entrer en fonction. Par ordre d'apparition, ce sont : **IMPREVU,** "le serveur où tout peut vous arriver", accès 36 15 IMPREVU, et le tout dernier **AKELA,** accès 36 15 AKELA, où vous pourrez rencontrer tout un tas de gens sympas, connus ou moins connus, et notamment des ceuss qui s'occupent régulièrement du "Journal du Stratège" ou du "Dragon Radieux". Les nouveaux serveurs font un effort considérable pour proposer autre chose que de l'information statique... Leurs projets sont plus qu'interessants. Une ou des initiatives à suivre de près.

NOUVEAUX LIEUX DE DEBAUCHE

Ça y est, c'est fait, nous allons être en mesure de vous informer maintenant régulièrement de l'actualité des boutiques elles-mêmes. Celles qui ouvrent (chic !), celles qui ferment (gasp !) et celles qui repeignent leur devanture. Deux nouveautés pour ce numéro. D'une part du côté de **"Brocéliande"** (un magasin à Nantes) qui ouvre une succursale sur Angers, très prochainement, située 13 rue de la Roc.

Signalons aux joueurs de Belfort qui ne le sauraient pas, qu'ils peuvent, depuis le début de cette année, faire leurs achats à **Fantasmagorie,** situé 7 rue du Comte de Suze, et à ceux de Châlons sur Marne, que le magasin **l'Odissée,** 63 rue Léon Bourgeois, possède un rayon jeux de rôles des plus complets.

PLACEZ VOS VACANCES D'ETE SOUS LE SIGNE DU JEU !
SEMAINES DE L'HEXAGONE
JUILLET 88 : SEJOURS DE RENNES AOUT 88 : SEJOURS DE MORESTEL
ATTENTION : NOMBRE DE PARTICIPANTS LIMITE (DOSSIER INFO N° 14)

REVUE DE PRESSE

Dans notre dernier numéro, la partie "Zines" de notre revue de presse a quelque peu souffert de la place prise par les "pros". Pour éviter que cette injustice ne se reproduise, je commence aujourd'hui par ce qui était la fin la dernière fois.

Comme je fais n'importe quoi, je commence par quelque chose qui n'est pas un fanzine, mais un jeu à part entière. Il s'agit de **"Sombre Cauchemar II",** un mini jeu de rôle d'horreur et d'épouvante conçu par Pierre-Nicolas Lapointe. C'est complet, même l'ambiance y est, ça ne manque pas d'humour, et on peut demander gentiment à l'auteur de l'envoyer (car ce n'est pas commercialisé en boutiques), contre la somme modeste de 12 F. Et il habite où ce Pierre-Nicolas Lapointe, mon cher Watson, élémentaire puisqu'il nous indique son adresse : BP 3, Geispolsheim-Gare, 67400 ILLKIRCH. Joyeux cauchemars...

Au hasard dans la pile, **APHAIA** N°3 de Nîmes, se professionnalise : couverture glacée bi-couleur, mise en pages beaucoup moins chaotique que celle des autres zines. Au sommaire, quatre scénarios, une étude des années 50 et un concours sur le thème de Bob Morane. Adresse : Stonehenge, 12 rue des Patins 30000 NIMES.

LA LEGENDES DES MITES N°6 ne se professionnalise pas et c'est tant mieux. Difficile de trouver plus chaotique au niveau présentation. En tout cas c'est sympa, même si l'auteur-concepteur principal a voulu nous massacrer à la tronçonneuse Porte de Versailles pour avoir oublié les MITES dans le n°. 14. L'oubli est réparé. 56 pages de lecture, scénarios, news, ragots, infos, et petites bêtes destroy. 10 balles (de tronçonneuse ?) le numéro, 5 villa Pierre 94230 CACHAN (et pensez aux frais de port, ruineux pour les éditeurs).

LES JARDINS DE FEA n°5. Un habitué de nos colonnes, publié par le club Féathalion (gratuit sauf le port). Dans ce numéro, nous avons noté surtout, un article de présentation du jeu Amirauté, et le développement d'un nouvel univers de jeu, Nyjord. L'adresse : Section Féathalion USML, Les Jardins de Féa, 99 rue de la Muette, 78600 MAISONS LAFFITTE.

LE BULLETIN DE LA GUILDE DE BRETAGNE (quel long titre !) n°7 contient plein d'infos bretonnantes (et Arioch sait s'ils font des choses ces braves gens), plus un scénario AD&D, plus un reportage sur les Migrations Barbares, plus un article sur Empire Galactique, plus une fiche technique "costumes", plus, plus... L'adresse de la Guilde : MJC, 9 rue de la Paillette, 35000 RENNES. Adhérez, par Azatoth.

LE SORCIER DES ABIMES n°1, nous vient de Nancy. C'est du "fait-main" au sens originel du terme. Les auteurs ne sont pas bien vieux, et nous ne pouvons que les encourager à continuer sur cette mauvaise voie. Le journal le plus diabolique (sic) vous propose des scénarios, une BD et une aide de jeu sur les Pièges, montrant bien l'esprit démoniaque qui habite ses auteurs.

Après les plus "pros" et les moins "pros", les deux plus petits en taille. Je cite : **L'Echo des Rôles** N°1, 4 pages, 3 F, présentation clean, des textes courts, mais sympas (adresse contact : 2, rue du Point de vue, 92310 SEVRES - Je cite encore : **Korrigan**, émanation de l'AJE de Noyon, 4 pages aussi, que l'on peut se procurer en écrivant à Philippe COLLIN, 15 Sq. De Lattre, 60400 NOYON.

MAGIE ELFIQUE n°7. Au sommaire : des reliques pour votre paladin, et un scénario D&D, "Rhodserr est en danger". Dans la lignée des numéros précédents, sympa. Adresse : AXES, 5 rue de Thionville 75019 PARIS (le numéro : 15 F).

L'association Jeux Chamaliérois édite **LE SANCTUAIRE DES VOLCANS,** N°1, et prouve ainsi que ça bouge dans la région de Clermont-Ferrand. Ce bulletin d'informations destiné à ses adhérents est gratuit. Il contient des infos, un article sur Les Jeunes Royaumes, et une aide de jeu pour Amirauté. Leur adresse : AJC, 11, rue du Bosquet, 63400 CHAMALIERES.

LES VENTS MALEFIQUES n°2 vient tout droit du Mans, porté par la tempête. 34 pages, petit format, bien présenté, il contient un nombre important d'articles sur des sujets très divers, allant de Warhammer Battle à Armada. Il coute 7 F et on peut se le procurer en écrivant à Fab's Marchand, 82 rue Alfred de Vigny, 72000 LE MANS.

L'ANTRE DU DRAGON n°5 "Tout sur Légendes", aide de jeu, scénarios... Du bon travail de la part de Belphegor Association. 38 pages bien remplies. Du solide et du sérieux. 12 F le numéro. Contact : Belphégor Association, 119 rue Lecourbe, 75015 PARIS.

La place me manque cruellement pour parler plus longuement de tous. Je vous laisse le soin de découvrir vous mêmes les derniers numéros parus des "pros" et j'utiliserai les dernières lignes qu'on me concède pour :

LOI & CHAOS n°1, consacré à Runequest, 50 pages de scénarios et d'aides de jeu pour les "fans". On peut se le procurer pour 15 F auprès de Belphégor Association (voir ci-dessus).

et **WALTER PPK** n°5, distribué également par le Trust Belphégor. Ce dernier fanzine propose un scénario "espionnage en brousse", du type Mission impossible et une nouvelle classe de personnage, "le marchand". Sachez pour terminer qu'il coute 10 F.

Bonne lecture et à la prochaine.

OÙ..... QUAND.... COMMENT ?...

COMPIEGNE 22 mai

L'Association **Artifices** (E.S.C. Compiègne) convie tous les amateurs de jeu de rôle à un tournoi de D&D qui aura lieu le 22 mai dans le cadre de la fête médiévale de Compiègne, au parc Petitpoisson. Déguisements bienvenus. L'inscription (30 f) donne droit à l'entrée à la foire où se déroulera entre autres un tournoi à cheval. Renseignements : (1) 47 02 53 06.

GAEL - DROME 1e au 16 Août

Le Groupe d'Animation d'Education et de Loisirs (GAEL) organise dans le Vercors, du 1e au 16 Août, un stage de jeu pour les plus de 16 ans. Jeux de rôle, wargames et jeux de société seront au programme, sans oublier informatique, grandeur nature, murder party. Renseignements et documentation : Rêve de jeu/Gael - 12 rue du bœuf - 69005 Lyon, tél : 78 60 88 49, heures de bureau, ou 78 38 25 41 après 20 heures.

LILLE, 22 et 22 mai

L'association **Légendes d'Unnord** organise un Tournoi des Grandes Ecoles et Universités, dans les locaux de l'ICAM et de l'EdHEC les 21 et 22 mai 1988. Un scénario de Cthulhu de plus de dix heures, *Lune de Fiel,* sera servi chaud... Que ceux qui l'osent nous contactent à Légendes d'Unnord - 58 rue du Port -59046 Lille cédex

LA VERRIERE (78), 18 et 19 juin

Le club **L'Arche Perdue** organise un jeu de rôle en Grandeur Nature sur "Légendes Celtiques" les 18 et 19 juin. Les équipes comporteront sept joueurs. Prix : 170 f. Contacter Philippe au : 34 61 18 05, au 30 51 45 10 ou au 30 51 16 88.

TARBES, 25 et 26 juin

Le club **Stratèges et Sortilèges** organise les 25 et 26 juin un tournoi portant sur "Rêve de Dragon", "Stormbringer" et "Bushido", avec le concours du relai Jeux Descartes "Le Joueur". Renseignements le week-end au 62 93 35 63, demander Pascal.

PARADOXES - PARTENAY, 16 et 17 juillet

Paradoxes organise les 16 et 17 juillet à Partenay un jeu de rôle grandeur nature médiéval semi-historique sur un scénario faisant suite à celui de l'année dernière, "le fils prodigue". Les anciens joueurs auront la possibilité de reprendre leur personnage et de nouveaux venus pourront bien entendu se joindre à l'aventure. Inscription (jusqu'au 1e juillet) et renseignements : Paradoxes - 27 boulevard Malesherbes - 75008 Paris, tél : (1) 42 66 56 00.

PARIS, 5 et 6 juin

Trahison ! et **Belphégor Association** organisent le 3e Congrès des Traîtres le samedi 5 et dimanche 6 juin de 10 h à 20 h au 39 rue de Lorraine - Levallois Perret (M° Louise Michel). Au programme : tournois, parties amicales et démonstrations de Diplomacy, Civilization, le Lys et l'Aiglon (jeu publié en encart par CB pour le championnat de France de Wargames), Tank Leader, Supergang, Full Metal Planet, Junta, Suprématie et bien d'autres encore. Buffer prévu. Inscription sur place : 35 f. Renseignements : Sébastien Crozier - 119 rue Lecourbe - 75015 Paris, tél : 64 68 42 13 ou Xavier Blanchot, tél : 45 48 21 68.

TOULON, OPEN SUD, 14, 15, 16, 17 juillet

Vous avez bien lu, la grrrrande rencontre toulonaise durera pendatn quatre jours au lieu des deux auxquels on s'était habitué. Les 14 et 15 seront plutôt orientés sur les démonstrations, le tournoi se déroulera les samedi 16 et dimanche 17 juillet. Les prix seront nombreux, comme d'habitude, et particulièrement alléchants : rappelez-vous les deux veinards qui sont allés aux States l'année dernière... Vous en saurez plus dans le numéro de juillet, mais s'il s'agit de vous inscrire n'attendez pas, contactez : Jean-Michel Garcia - le Manillon - 5 rue P. Cornille à Toulon, tél 94 62 14 45

STRASBOURG, 30-31 Juillet

Le **C.L.A.S. "A"**, avec l'aide de la **Compagnie du Graal** et la boutique **Philibert**, organise un "Donjon en Grandeur Nature" du samedi 30 juillet à 12 h au dimanche 31 à 12 h. Le jeu, médiéval fantastique, se déroulera à une trentaine de kilomètres de Strasbourg, dans les contreforts vosgiens, parmi des ruines, rochers et forêts de sapins. Le "Meilleur Aventurier" sera récompensé par un jeu offert par Philibert. Inscriptions et renseignements : Philibert (relai jeux Descartes) - 12 rue de la Grange à Strasbourg, tél : 88 32 65 35.

SUR LA PLAGE A JUAN LES PINS

on peut jouer à presque tous les jeux de rôle, le week-end et pendant les vacances scolaires à partir de 14 30/15 h. Participation gratuite. Contacter Jean-Luc au 93 74 04 18

POITIERS, OCTOBRE

On en parle déjà, **Hexagonal 86** et le **Magicien Rieur** nous mijotent les "24 h de jeu à Cap Sud" pour l'automne. Ouvrez l'œil et le bon, il va encore se passer des choses à Poitiers...

RENNES en juillet, MORESTEL en août

Nous vous rappelons que les inscriptions aux séjours des **Semaines de l'Hexagone** sont déjà commencées. Séjours modulables du 2 au 30 juillet à Rennes (nombreux jeux, dominante wargame), et du 30 juillet au 27 août à Morestel (nombreux jeux, dominante jeux de rôle). Un dossier commun est disponible contre une enveloppe timbrée à Semaines de l'Hexagone - 37 rue nationale - 55200 Lérouville, tél : 29 91 34 88, ou à Semaines de l'Hexagone - c/o Dragon Radieux - Le Charbinat - 38510 Morestel, tél : 74 80 10 64 (21 h maximum !). C'est à Lérouville que vous obtiendrez des renseignements complémentaires sur le séjour de Rennes, et à Morestel sur le séjour de Morestel.

MENS EN TRIEVES, REGION DE GRENOBLE, 13 et 14 Août

L'association **Au Bonheur des Striges** organise un Jeu de Rôle Grandeur Nature à Mens en Trièves les 13 et 14 Août. Une place toute particulière sera réservée aux participants des "Semaines de l'Hexagone" de Morestel. Renseignements et inscriptions : le Bonheur des Striges - Dominique Dombre - 43 boulevard Joseph Vallier - 38100 Grenoble, tél : 76 21 95 77.

BRON (LYON) 27-28-29 MAI)

La deuxième FETE DU LIVRE A BRON se tiendra les 27, 28 et 29 mai à la bibliothèque municipale - place du 11 novembre - 69500 Bron, tél 78 26 86 08. Le thème choisi cette année est celui du voyage, et une trentaine d'écrivains, tous grands voyageurs par l'imagination et/ou par le vécu, seront présents pour des rencontres, signatures, tables rondes, conférences ou spectacles... Les Paladins des Traboules et Dragon Radieux assureront la partie "jeux de rôle". Une foire aux livres (apportez vos vieux bouquins) aura lieu, et vous pourrez aussi rencontrer des voyagistes, agences de voyage et associations.

CLUBS, INFOS

BESANÇON (25)

Les Héros d'Asgard, le club de jeux de rôle de Besançon, est heureux de vous informer de son existence. Il se réunit à la MJC Palente - place des tilleuls - 25000 Besançon, le samedi à partir de 20h 30 et le dimanche à partir de 14h. Nous leur souhaitons de bien se remettre de leur nuit du jeu du premier mai.

PERIGUEUX

Le Sanctuaire de l'Imaginaire vous invite, aventurières et aventuriers, à venir vous recueillir tous les dimanches, de 13h 30 à 20h, autour de ses tables de jeu situées au club MU, boulevard Lakanal à Périgueux. Nous y pratiquons le culte de beaucoup de dieux, dont : Runequest, J.R.T.M., Empire Galactique (le petit dernier), Supergang, l'Appel de Cthulhu... Prêtres, adeptes ou novices, venez nous rejoindre, cela nous fera plaisir. De plus, nous pourrons peut-être former des équipes pour participer à des tournois et être homologués à Supergang. Pour tout renseignement : **le sanctuaire de l'Imaginaire** - 12 rue Lucien Barrière - 24000 Périgueux, tél : 53 08 02 33

EPINAL

Le club **Exodus** se réunit désormais salle Fernand Durin - 88390 Uxegney, tous le 2e et 4e samedi de chaque mois, à 20h 30. Plus d'une vingtaine de jeux de rôle, wargames et boardgames sont pratiqués : AD&D, AdC, Bushido, Chill, Légendes, MERP, Paranoïa, Pendragon, Rêve de Dragon, Runequest, Stormbringer, et aussi Cry Havoc, Siège, Blood Bowl, Junta...

GENEVE

Les chemins de l'Enfer pratiquent régulièrement jeux de rôle, wargames et jeux de plateau. Pour tout renseignement, s'adresser à François Suter - 4 rue Prévost Martin - 1205 Genève, tél : 022/ 20 82 08.

LE POIRE SUR VIE, département 85

Ze Dragon Ethylique, comme tous les dragons qui se respectent, est follement actif, mais je suggère qu'il lance une souscription pour s'acheter une machine à écrire afin d'être plus lisible. Il s'apprête à sortir un fanzine, le "13 heures de la nuit", à effectuer des descentes à peu près systématiques dans tout ce qui pourra traîner comme tournois, killers, "Grandeur Nature" et autres manifs, à proposer des tas d'avantages au niveau du club : bulletin, bibliothèque d'articles, contacts, échanges d'idées, etc... le tout pour le prix très modique d'un timbre. Contacts : Régis Jaulin - la Badinière - 85170 Le Poiré sur Vie, tél : 51 06 45 49.

CANNES

Les Trois Cercles changent de siège social. Dorénavant, écrivez-leur au 28 avenue François Tuby - "Les Pivoines" Bât A - 06150 Cannes-La Bocca. Fondés en 1986, ils tiennent une permanence depuis plus d'un an chaque samedi à la MJC Picaud-Cannes-Centre - 23 avenue du Docteur Picaud - 06400 Cannes. Sont inchangés les numéros de téléphone auxquels vous pouvez joindre les responsables : 93 47 56 06 (David Sicé, relations extérieures) et 93 39 67 03 (Hervé Marcotte, présidence).

COMPTES-RENDUS

Le 7 février, **Les Nains des Beaux Monts** recevaient huit équipes d'aventuriers pour leur premier tournoi d'AD&D. Ces derniers évoluèrent pendant près de huit heures dans un monde néo-égyptien. Moult d'entre eux furent surpris par le scénario, car il était peu sanglant, mais encore fallait-il découvrir la mission parmi les fausses pistes. Après maintes péripéties et surprises, le classement s'établit ainsi :

1): équipe de Mazingarbe (62)
2): Risk et Business de Lille
3): les Chtis aventuriers de Lens (N° 2).

Meilleur MJ : Boesh Xavier (Chti aventuriers N° 1), deuxième MJ : Durteste Jean-Gabriel (SOS Dragon), troisième MJ : Boniface Marc (Dragon Buster). Une mention toute particulière aux Dragons du Crac, dont la moyenne d'âge ne dépassait pas 13 ans. Leur dynamisme et leur joie de vivre nous ont émerveillés. La soirée s'est terminée dans la bonne humeur, et ces joyeux pourfendeurs d'orques et autres créatures se sont donnés rendez-vous pour l'an de grâce 1989.

Les 16 et 17 avril se sont déroulés les **Monolithes 88-suite** à Bouffémont (95) sous l'égide des **Forgerons de l'Epée.** Le samedi eut lieu dans une atmosphère ludique enjouée le IVe Championnat de France de Légendes (Celtiques), arbitré et co-organisé par les gens de Légendes. L'équipe des Forgerons de l'Epée fut couronnée championne, remportant le fameux Monolithe. Les meilleurs rôles furent interprétés par Pierre Fessemaz (meilleur joueur), Fred Humbert, Frédéric Ménage, et Patrick Larche, Emmanuel Routier terminant meilleur maître. Pendant la nuit, l'ambiance devint carrément délirante. Des joueurs effrayés s'enfuirent même de leur table, poursuivis par des êtres abominables : c'était le tournoi de Chill aux chandelles !!! Stéphane Daudier, dans l'excellent rôle d'un représentant en dessous féminins alcoolique remporta le prix du meilleur joueur, suivi par Odile Toubi, alors que le prix de meilleur maître vint récompenser Matthijs Van Dooren. Le dimanche, on put s'affronter sur Supergang, et, en exclusivité, Full Metal Planete, Tempête sur l'Echiquier et Mai 68. Remercions au passage les créateurs des jeux, venus pour nous les expliquer, et qui contribuèrent à la réussite de ce week-end fatigant.

Week-end des 23 et 24 avril - 2e tournoi de l'Ouest, organisé par le dynamique club morlaisien **"les égorgeurs de trolls"** et leur non moins dynamique président Emmanuel Perrignon. De nombreux participants pour ce tournoi organisé sur AD&D, MERP, AdC et Maléfice. Une organisation remarquable malgré quelques points de scénario. Un cadre de premier choix : une ancienne abbaye. Ce tournoi était bien pourvu en prix et cadeaux par de nombreux sponsors (une vingtaine). Pendant toute la durée du tournoi, il y a eu des projections vidéo, des démonstrations, divers stands, dont ceux de la Guilde de Bretagne et de Dragon Radieux. Vu l'ampleur grandissante de ce tournoi, gageons qu'il sera plus grand d'année en année. Le deuxième tournoi est mort, vive le troisième tournoi. Votre bien aimé correspondant, Philippe K'L'Homme.

Une part importante a été faite aux jeux de rôle pendant le **IIIe Festival International des Jeux de Cannes** : démonstrations, jeux libres, initiation du grand public... Lors du premier week-end, une déchirure spatio-temporelle expédia un petit nombre de privilégiés dans le Cannes des années folles. Les invités de la célèbre actrice Lana Lamont eurent, entre autre, la chance de parcourir la Croisette dans des voitures d'époque, sous un soleil éclatant, et escortés de motards (un tout petit peu anachroniques, je vous le concède !). Ils furent confrontés à une sordide affaire d'escroquerie à l'assurance, se compliquant d'un double enlèvement et d'un double meurtre. Il faut dire qu'une grande prêtresse de Kali *(N.D.L.C.: Ah bon, ? J'avais envoyé quelqu'un ?)* s'était glissée parmi les invités, cherchant à récupérer les joyaux consacrés à sa déesse... Bref, une affaire bien compliquée. Le second événement "jeu-de-rôlesque" du Festival eut lieu durant le second week-end : le Premier Triathlon Cannois du Rôle, grand tournoi en trois sessions de jeu (Table Ronde pour le Médiéval, Cthulhu pour le Contemporain, Paranoïa pour la Science-Fiction). La notation, privilégiant les "joueurs de rôle" dans la pleine acception du terme, excluait les meneurs de jeu, qui n'eurent droit qu'à une simple "cote d'amour", pour permettre aux organisateurs de les récompenser pour leurs efforts. Le premier au classement, reçut un chèque de 1000 francs offert par les Trois Cercles, et un abonnement de deux ans offert par Casus Belli. Nous remercions également le Damier de Cannes, pour son aide à l'organisation du tournoi. Rendez-vous donc en 89, pour le IVe Festival des Jeux de Cannes !

Stratèges 88, Gradignan, 1e au 6 avril : avec 300 joueurs et plus de mille visiteurs, Stratèges 88 s'est affirmé cette année comme le grand rendez-vous de tous les joueurs de jeux de rôle et de simulation de l'Aquitaine. Ils étaient venus nombreux de Bordeaux, Pau, Bayonne, Dax, Angoulème, Agen, Ribérac... pour participer aux cinq tournois qui se déroulèrent sous le chapiteau loué à cet effet, tournois organisés par la Guilde des Mammouths Maudits, le club de la MJC de Gradignan. Chacun y trouva son compte, et même s'il fut quelquefois difficile de départager les joueurs pour désigner les vainqueurs, tous se passa dans la bonne humeur et dans une fort sympathique ambiance. De nombreuses initiations furent proposées à un public enthousiaste. Des parties acharnées de Supergang, Civilisation et Talisman regroupaient ceux qui ne participaient pas aux différents tournois. On remarqua avec intérêt les combats de figurines, proposés par Georges Goetz et toute son équipe, aidés de l'informatique pour résoudre plus rapidement les tours de jeu. M. Durin et les Centurions du Sud-Ouest, fidèles au poste, ont animé le week-end avec leurs simulations "antiques" et "premier empire". M. Patrick Durand Peyroles profita de l'occasion pour présenter son nouveau jeu, "Empires et Dynasties", qui reçut un très bon accueil. Le rendez-vous est pris pour l'année prochaine à Gradignan pour Startèges 89. F Croizet

Quelques résultats à retenir : Gus le Jobard qui gagne à Supergang ; Lalyman Vincent, meilleur maître à Cthulhu et JRTM ; Lafontaine, *pas Jean, Eric*, meilleur joueur à AD&D et à Cthulhu ; Ruetschmann, meilleur maître à AD&D ; Gaborit meilleur stratège ; Jarretier meilleur peintre sur figurines et encore Delpech Jean-Luc, finaliste à Supergang, troisième stratège, meilleur joueur aux Trois Mousquetaires et à JRTM... Finn

UN DRAGON A PARIS



PUIS COMMENÇA LE SALON DU JEU DE REFLEXION...



IL Y AVAIT, ENTRE AUTRES, LE STAND J. D.



LE STAND J&S, C.B (cycliste belliqueux)



ET EVIDEMMENT CELUI DU D.K.





* KALI : ni KALImero, ni KALIfourchon, mais l'abreviation de Pascaline Chion

... ET CELUI DE LA MAQUETTE ET DU MODELISME!

SANS PARLER DES NOMBREUSE PITIES QUI S'Y SONT DEROULEES. DES DEMOS CALMES...



... D'AUTRES MOINS ...



... ET TOUT CECI DANS UNE AMBIANCE FRANCHE ET SYMPATHIQUE



HELAS LES BONS MOMENTS SONT COMME LES COMPOSACEES, ILS S'EGRAINENT AVEC LE TEMPS.



⊛ CECI N'EST PAS UNE PARTIE DE PARANOIA, MAIS UNE DE L.I.R (LEGENDES TABLE RONDE, DONT L'EXTENSION: LEGENDES SPHERIQUES SORTIRA BIENTOT.).

NUMERO 1 A LYON... LES PROS DU JEU

LES PALADINS DES TRABOULES

PLEIN CENTRE VILLE FACILE D'ACCES 4 SEANCES DANS LE WEEK-END BUVETTE CHOIX DES ACTIVITES : JDR, JEUX DE SOCIETE, WARGAMES	*NON ?* *FOU* *C'EST*

Votre mission, si vous l'acceptez, est de passer nous voir au 14, rue Palais-Grillet, 3e étage, 69002 Lyon, métro Cordeliers.
Si vous étiez pris, le Département Ludique du Dragon Radieux nierait avoir eu connaissance de vos agissements !
S.O.S. Téléphone : 76 60 88 49 - 78 37 75 94
heures de bureau...

Une pub sur un journal ???... Tu crois ???... Si, si !!!!!!!!!
C'est tout nouveau, c'est facile et pas cher... Si, si !!!!!

NOUS, AUX PALADINS, ON A CHOISI LE DRAG-RAG ;
Si, si, Madaaame...

LA BOITE A ROLES

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

TOUT CE QUE
VOUS DESIREZ
A DES PRIX
TRES INTERESSANTS

RUE DE VERDUN, FERRIERES
13500 MARTIGUES

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

DIMANCHE : 9 H - 12 H

NOUVEAU



AKELA

UN NOUVEAU SERVEUR TELEMATIQUE
(ACCES PAR LE 36 14 ET LE 36 15)

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

LES PORTEURS DE L'ESPOIR

S. BARLETTA

Informations générales pour le Maître de Jeu

Cette aventure convient à un groupe de 3 à 5 personnages de 6e au 8e niveau.

Désireux de s'adjuger la totalité du Continent Nord, l'Archi-Diable *Asmodeus* et le Prince Démon *Demogorgon* retiennent prisonnier dans les "Ruines de l'Inconnu", sous la garde du terrible *"Mind Flayer"* et d'un lien magique, le sage *Molsen* : ils l'ont capturé en sa demeure, ont passé la 6e Porte et l'ont ensuite détruite.

Privés des paroles charismatiques de Molsen, les peuplades du Nord se dressent les unes contre les autres, sous l'œil attentif de Demogorgon et d'Asmodeus. En prenant les armes, ils feront le jeu des faces obscures qui attendront le moment propice pour s'emparer de l'Empire du Roi des Elfes de la Forêt.

Pour contrecarrer ces plans et éviter l'invasion du mal, le souverain *Jorgue de Nenf* n'a d'autre solution que de conter la légende du Pays des Ames, en supposant que Molsen s'y trouve.

La 7e porte est une aventure dimensionnelle qui permet de se téléporter du Continent Nord au Pays des Ames. La 6e porte a disparu, désintégrée par Demogordon et Asmodeus.

Dans le Pays des Ames, au climat tropical, deux soleils, symbolisant respectivement le bien et le mal, prennent place dans le ciel d'un bleu majestueux. Le soleil du mal (le plus à l'ouest) s'éteindra peu à peu pendant la quête des aventuriers.

En s'adjugeant l'Empire du Continent Nord, le Prince Démon et l'Archi-Diable prendront également possession du Pays des Ames, la 7e porte étant le seul accès possible.

La lutte du bien et du mal au Pays des Ames est représentée par :
- d'une part la "Forteresse Enchantée" et le village de *Lavgana* pour les forces du bien
- d'autre part "les Peuples Morts", "les Ruines de l'Inconnu" et "la Cité du Désespoir" pour les forces du mal.

Envoyés par Demogorgon et Asmodeus, les Peuples Morts ont pour mission de détruire la Forteresse Enchantée, dernier lieu qui abrite les Hommes et les Elfes, disparus dans cette nouvelle dimension lors des précédentes expéditions.

Les Ruines de l'Inconnu ont été construites par l'Archi-Diable et la Cité du Désespoir par le Prince des Démons.

Introduction

Après avoir fait la connaissance du vieux gnôme *Oz de Nebez*, vêtu d'une tunique bleue, à la barbe grisonnante et à la parole facile, l'un des aventuriers pourra se joindre à lui afin de se rendre à *Beowulf* où doit se tenir une étrange assemblée.

Au cours du voyage, où ils traverseront la Forêt des Soupirs, la vallée des Zargans hantée par les terribles lions à deux têtes, les montagnes de Sob, où selon une légende contée par les bardes réputés de Velbélé, vit le dernier des Dragons, les autres aventuriers, au hasard des rencontres, se joindront au duo. Les voyageurs atteindront *Nanfée* au matin du 6e jour de voyage.

Grande métropole aux constructions hautes, à la beauté mystérieuse, elle est peuplée de marins et de commerçants. Les aventuriers apprendront rapidement le prochain départ d'une felouque pour Beowulf. Le capitaine, un homme âgé et corpulent, y conduira les aventuriers. La traversée se déroulera sans encombre.

Dans le port de Beowulf sont amarrés des bateaux de toutes sortes, surveillés nuit et jour. La ressemblance de la ville avec Nanfée est frappante : d'un côté, les habiles et talentueux marins nordiques, de l'autre les intraitables commerçants, prêts à vous vendre même vos propres affaires. Les maisons, les monuments, aux pierres lisses et polies, semblent défier le ciel. De nombreuses auberges attirent les habitants et les étrangers. Les rues étroites et sinueuses de la cité sont très animées. C'est jour de marché ; du reste, tous les jours, sauf le 4e jour de la semaine, badauds et revendeurs se bousculent. De fantastiques étalages sont installés le long de l'artère principale. Il y a même un marché de l'Armement.

Les citadins, attristés et angoissés par la disparition de Molsen, sont nombreux dans les rues. Ils sont vêtus de larges et longues robes blanches, et portent bottes ou chaussons de cuir ou de soie. Les miliciens, armés d'épées bâtardes, casqués, protégés par une impressionnante armure de plate, font régner l'ordre dans la ville. Les Beowulfins sont grands et forts, blonds, aux yeux bleus ou verts le plus souvent, et portent d'épaisses moustaches blondes. Humains et Elfes se mélangent dans la plus invraisemblable des amitiés.

Les établissements les plus réputés de Beowulf sont :
- *l'Auberge des Immondices*, lieu de réunion des assassins et des voleurs, dans le quartier commerçant,
- *l'Auberge du Conteur,* propice aux illusionistes, aux narrateurs, bardes et baladins, dans le quartier marin,
- *l'Auberge du lapin vertueux*, où l'on peut déguster de délicieux lapins, dans le quartier commerçant,
- *l'Auberge des Joyeux Compagnons*, lieu de réunion des marins et de la bonne humeur, dans le quartier marin.

Les aventuriers apprendront facilement que la réunion se tiendra le lendemain soir, à 18 h, dans un théatre situé à 2 km au nord de la cité. Ils auront tout le temps nécessaire d'ici là pour vagabonder dans la ville.

Assemblée à Beowulf

A 18 h, le lendemain soir, un grand nombre d'habitants de Beowulf, surtout des Elfes, se rendra au théatre. C'est un bâtiment semblable à une antique arêne romaine, aux larges gradins de pierre, au centre duquel prend place le roi Jorgue de Nenf. Autour de lui, sur les gradins, les auditeurs attendent avec impatience.

Pour la circonstance, le roi revêt une de ses plus belles tenues : robe de soie noire et blanche, manteau de loup bleu, bottes en peau de chevreau. Il a le visage fin et des yeux d'un bleu intense, très lumineux. Il prend enfin la parole.

"Bienvenue à vous, amis de tout le Continent Nord et d'autres continents. Beowulf est triste. Elle a perdu son étoile en la personne de Molsen. Depuis, elle est en guerre contre Nanfée, sa sœur. Massacres et désolations s'ajoutent aux pleurs des femmes. Jamais l'on n'avait connu une telle vague de malheurs. Le seul être qui tenait tout le continent dans sa main, Molsen, a disparu. Nous espérons tous ardemment qu'il revienne rétablir le calme et la paix d'antan."

SCENARIO AD&D®
NIVEAU 6-8

Cependant, le roi explique comment il a retrouvé dans sa bibliothèque un vieux parchemin traitant d'un pays longtemps oublié par les hommes et par les dieux, et dont il entreprend de lire certains extraits :

Légendes du Pays des Ames

Il fut un temps où les Dieux n'avaient plus d'influence sur les royaumes de cette terre. On ne connaissait ni la paix, ni la pitié. Au cours d'un conseil, ils décidèrent de créer un nouveau pays, synonyme de quiétude et de bien-être, , que seuls les hommes à la recherche de la paix auraient le droit de peupler.

Mais, sur cette terre qui s'adonnait aux pratiques sataniques et démoniaques, on eut vent de l'intention des Dieux. Les forces du mal, personnalisées par l'Archi-Diable Asmodeus et le Prince Démon Demogorgon, s'employèrent, par des incantations divinatoires et des sacrifices humains, à connaître l'emplacement exact de ce royaume. Au moment de la naissance divine, le mal frappa. Une nouvelle fois, les Dieux avaient échoué.

Pourtant, dans ce pays envahi par les esprits malins, une région subsistait, essayant de lutter. Les Démons du Chaos la baptisèrent "Pays des Ames".

Cependant, une dernière décision fut prise lors de l'ultime réunion dans la Cité divine de Sasgars.

Le matin du sixième jour
la dernière porte ouvrira
l'entrée du Pays des Ames
aux Porteurs de l'Espoir.
Si par malheur
ils venaient à périr,
règnerait alors
un vent de guerre, de maladie et de haine...

Rien d'autre que ces phrases ne fut dit au cours du 93e conseil de la Cité de Sasgars.

Le roi souhaite ardemment que Molsen soit au Pays des Ames, malgré que l'espoir soit très faible. *"Le continent Nord a été fouillé de fond en comble par les plus grands rangers, et nul n'a retrouvé de traces de Molsen. Alors, vous, vous les défenseurs de la paix, partez, c'est notre dernière chance. Trouvez cette 7e porte si vous le pouvez et ramenez-nous notre Etoile."*

Les aventuriers peuvent s'ils le désirent effectuer les achats nécessaires avant de prendre le départ pour la septième porte.

Départ pour la septième porte

Par un étroit chemin de terre, sillonnant les plaines vallonnées blanchies par la neige abondante, les aventuriers atteignent au bout de quelques heures de marche une imposante forêt de chênes, aux troncs impressionnants, largement espacés.

La traversée, très facile, les fait aboutir finalement à une large clairière où repose seule une énorme pierre usée par l'érosion. Ils peuvent aisément dresser là leur campement.

Le lendemain matin, au réveil, une haute porte blanche et lumineuse apparaît au centre de la clairière, à l'emplacement de la pierre. Quiconque la franchit se trouve téléporté.

Forteresse Enchantée

Sensiblement la même au premier abord, la forêt qu'ils découvrent est quelque peu différente. La température a augmenté, les arbres, par leur hauteur vertigineuse, semblent défier le ciel. Les aventuriers sont très rapidement attirés par une inscription sur un arbre :

Par-delà le sommeil de l'Eternel
Après la mer et le vent
Se déroulera une bataille
Et mourront
Ceux qui ne doivent plus vivre.

M.E.

Solution : à l'ouest, après avoir traversé le fleuve et subi le vent frais, il faudra affronter la révolte des peuples morts, puis aura lieu le suicide collectif des Orgolentiens.

Pendant son voyage vers le lieu où il est actuellement prisonnier, Molsen a eu le temps de graver cette énigme-prophétie venue d'un songe.

Après avoir traversé un fleuve (la mer) et subi les affronts d'un vent violent (le vent), les aventuriers, du haut d'une colline, aperçoivent *la Forteresse Enchantée.*

Un chemin étroit mène à la splendide construction, entourée d'une enceinte de pierre comportant deux tours rondes et deux tours carrées qui s'élèvent dans le ciel. Des cabanes de bois, assez spacieuses, clôturent cette forteresse.

Des Elfes et des Humains vivent là, vêtus uniquement de pagne et pieds nus. Hospitaliers, ils invitent les aventuriers à rester quelques temps, et les présentent à *Armor d'Anymar*, leur doyen. Celui-ci peut les prévenir de l'éventualité d'une révolte des Peuples Morts.

Dans la soirée, une fête a lieu. Tout au long du somptueux repas offert aux aventuriers, des troubadours content des légendes et exécutent danses et chants traditionnels.

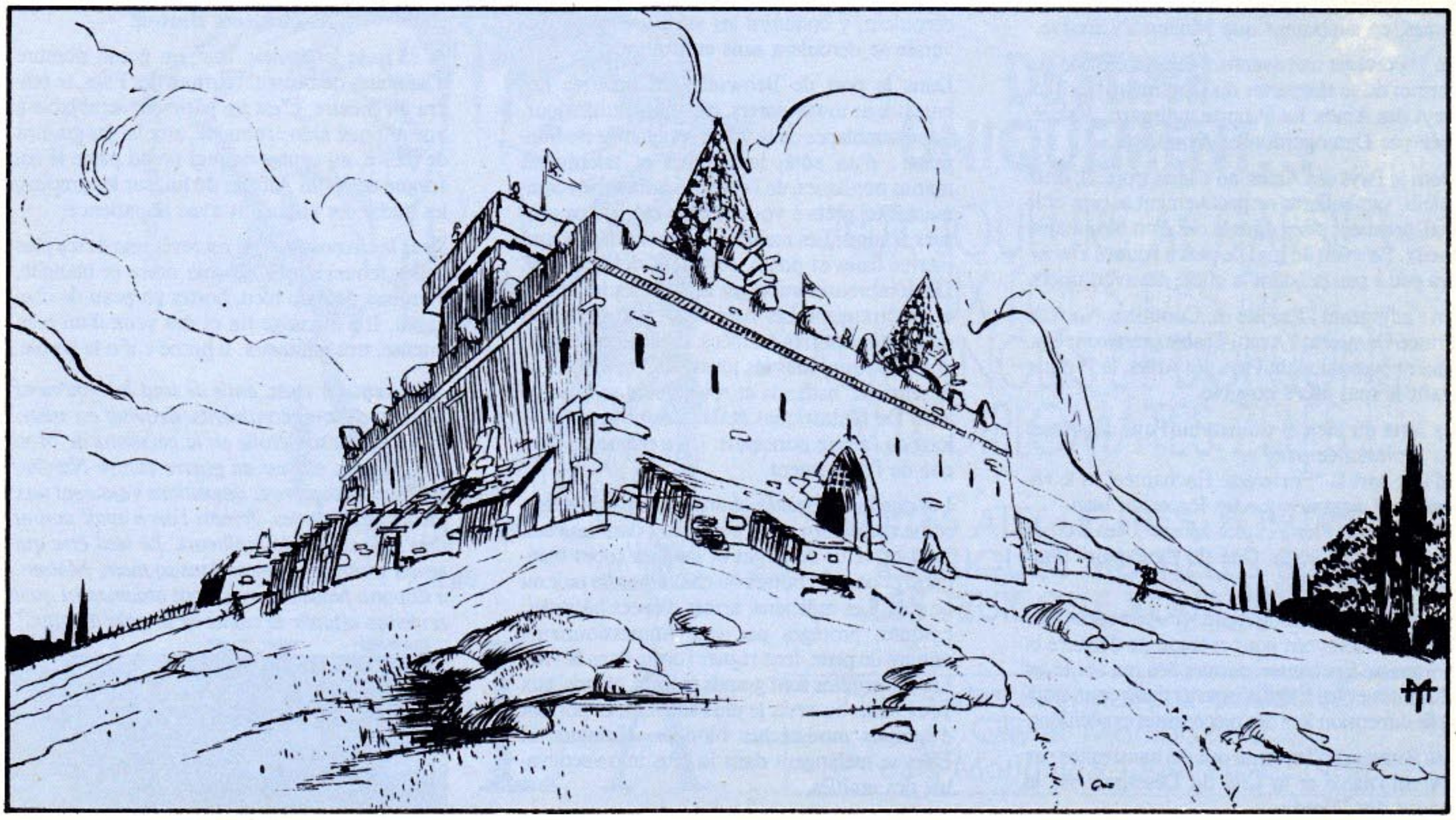
Les cabanes sont confortables. La plupart comportent salon, bibliothèque (avec des dizaines d'ouvrages Elfes et Humains) et chambre à coucher.

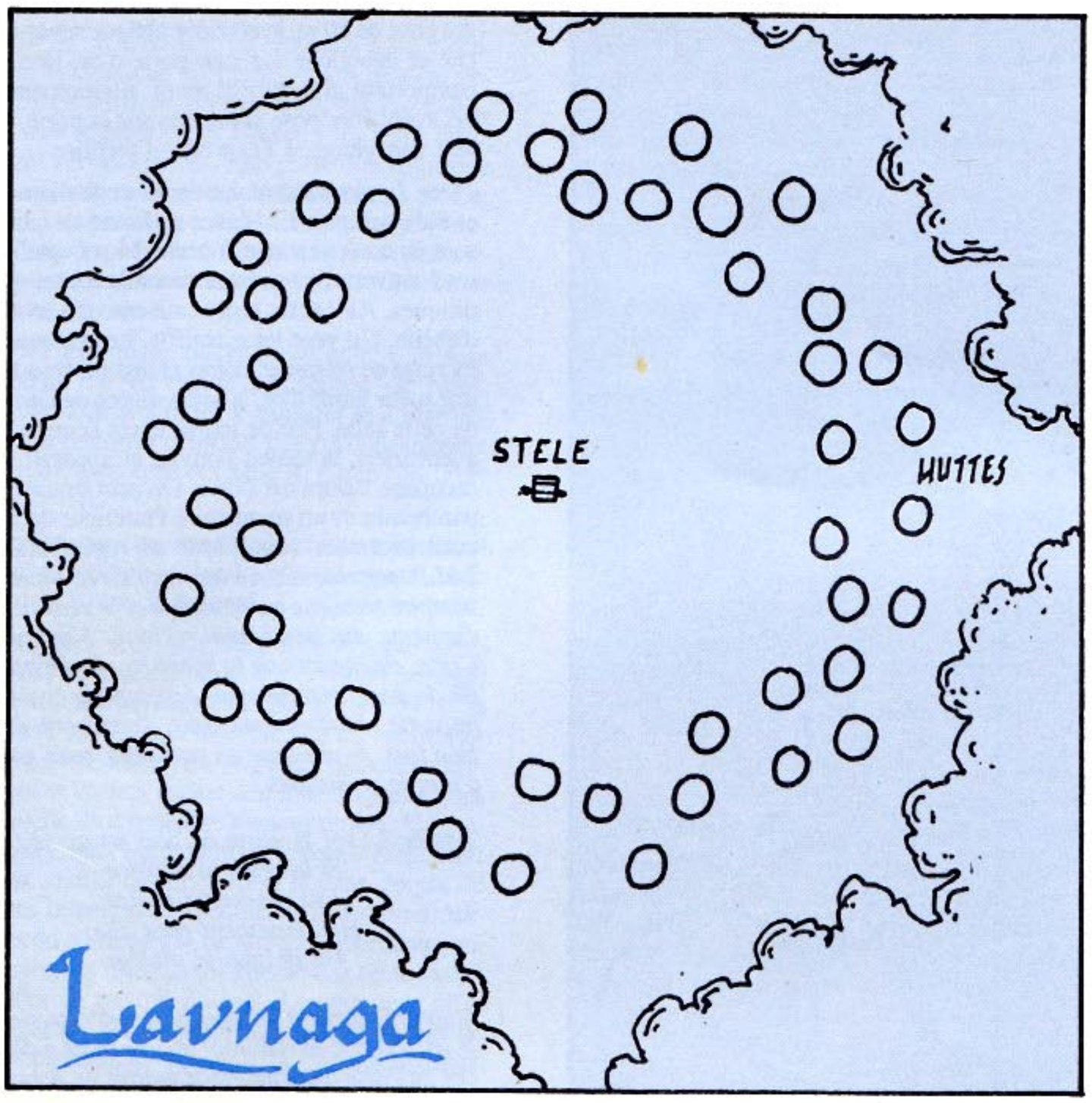
Au petit jour, la paisible Forteresse Enchantée devient une véritable caserne militaire. L'envie de combattre se lit sur tous les visages. La révolte des Peuples Morts se prépare *(voir caractéristiques en fin de scénario).* Elfes et Humains de ce domaine magique se défendront admirablement bien, faisant face au désordre total des assaillants. Les plupart des adversaires sera anéantie. Les aventuriers pourront éventuellement utiliser la magie.

Armor d'Anymar fait partie des rares survivants, quand les siens en ont fini avec l'anéantissement des Peuples Morts. Il dit aux aventuriers de se diriger vers l'est où les attend le village de *Lavnaga*, et les supplie de partir au plus vite.

La fin de la prophétie peut enfin avoir lieu : les survivants de la Forteresse Enchantée se donnent la mort. Ils sont restés beaucoup trop longtemps au Pays des Ames et ne pourraient plus vivre dans un autre royaume.

Une haute chaîne de montagnes attend les aventuriers. Pendant l'escalade, ils devront faire face à une ou deux chimères *(voir caractéristiques)* envoyées par Demogorgon.





Légende de Lavnaga

Après cette dure ascension, ils foulent des prairies vertes, traversées par un cours d'eau de 4 m de large et profond d'un mètre. Le ciel est dégagé, la température douce. Un vent très léger rafraîchit leur visage. Des myriades d'oiseaux multicolores, de toutes les tailles, tournoient au-dessus d'eux, et poussent des cris stridents. Les deux miroirs du Monde illuminent toujours ces prairies, mais celui se trouvant le plus à l'ouest diminue sensiblement d'intensité.

Une forêt de hêtres très dense, où poussent d'étranges champignons noirs à chapeau plat, s'élève devant les aventuriers. Quand ils l'auront traversée, le village de Lavnaga apparaîtra comme par enchantement : une cinquantaine de constructions en bois rouge, au toit de paille, disposées en cercle. Au centre est dressée une stelle de pierre sur laquelle est posée la *Flèche d'or*, une flèche normale toute en or. Les habitants, des gnomes mesurant 0,70 m, tous affublés d'un nez crochu, se montrent courtois et hospitaliers.

Leur chef, *Orti*, souhaite la bienvenue aux joueurs. Le soir, au cours d'un festin, il leur racontera la légende de Lavnaga :

En des temps reculés, nous décidâmes de nous expatrier de l'île du sud de Litanie, *à la recherche de la quiétude et de la connaissance. Nous fondâmes* Aletone, *où les jours coulèrent paisiblement ; enfin, le bonheur absolu était atteint.*

Mais un jour, une terrible maladie nous frappa : la vieillesse. Nombreux furent ceux de notre peuple qui périrent. Nous décidâmes une nouvelle fois d'émigrer en quête de l'antidote, si remède il y avait. Or, à l'époque des affreux combats que j'avais pu livrer, durant mes nuits peuplées de cauchemars, un songe m'avait appris l'existence d'une source de jouvence aux abords d'une forêt de hêtres. Après mille péripéties, nous trouvâmes enfin cette mystérieuse forêt. La source, baptisée Seat *en l'honneur d'un ancien Dieu de notre mythologie, vit rapidement se construire un village nommé Lavnaga, à la gloire d'une divinité symbolisant l'immortalité. Un songe m'apprit que la cure de rajeunissement ne pouvait se faire que deux fois par siècle.*

Quand l'Erteselt *arriva, avec toute sa splendeur et son mystère, je savais déjà, par un songe récent, qu'il nous fallait déguster sa tendre chair afin de nous purifier avant de bénéficier des effets de la Source de Seat. On organisa une chasse grandiose. Hélas, pas un des archers, pourtant d'illustre renommée aux dires des Anciens, ne vint à bout de l'animal, désormais sacré. Leurs flèches semblaient se briser au contact de sa peau.*

L'ultime rêve de ma vie m'annonça que la fabrication d'une arme spéciale devait être entreprise. Le plus grand de nos armuriers et le plus méticuleux de nos bijoutiers s'adonnèrent à cette tâche, et créèrent la Flèche d'Or. *Tous les cinquante ans, l'Erteselt paraît. Un habile archer lui donne la chasse, puis disparaît en s'immortalisant dans l'âme de l'animal à corne.*

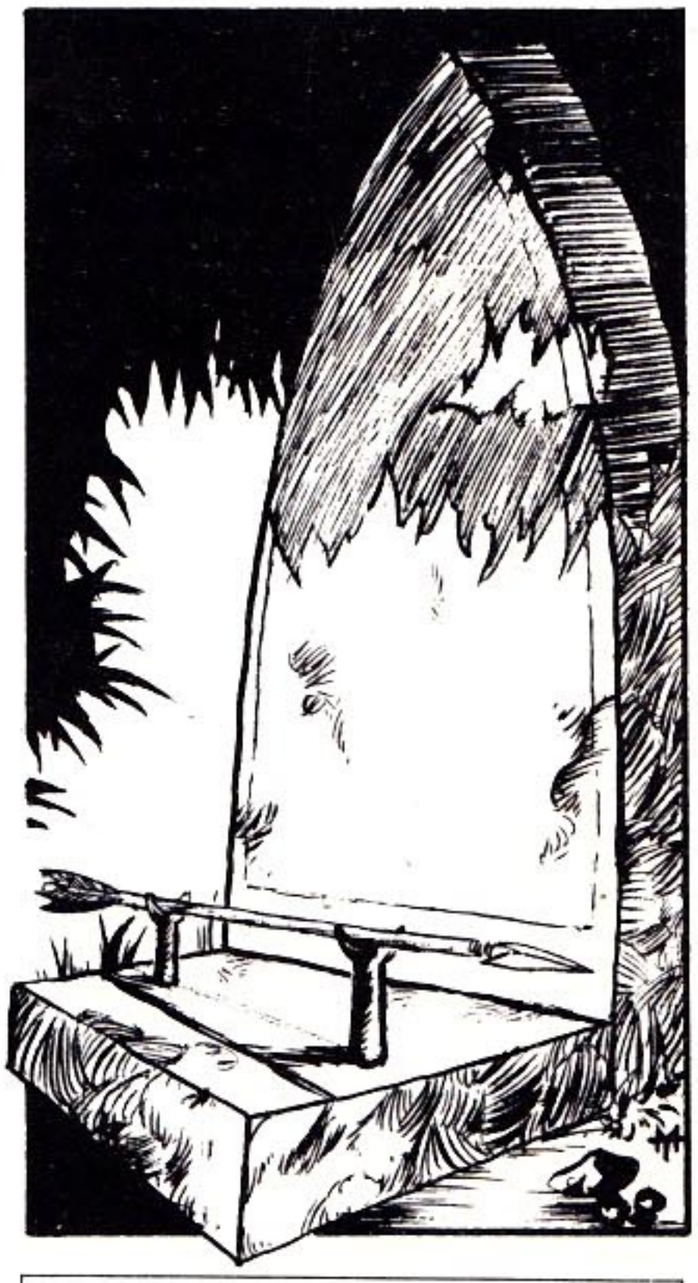
Pendant la nuit, sans aucun bruit, quatre chauve-souris vampire volent la Flèche d'Or pour la porter à leur chef *Narphilà*, dans la Cité du Désespoir. Le lendemain, les gnomes sont complètement affolés par cette disparition. Orti supplie les aventuriers de partir à la recherche de la flèche. Il a la certitude qu'elle se trouve dans la Cité du Désespoir, une cité maléfique abritant des êtres malfaisants, des morts-vivants pour ainsi dire, à trois jours de marche à l'ouest.

La Cité du Désespoir

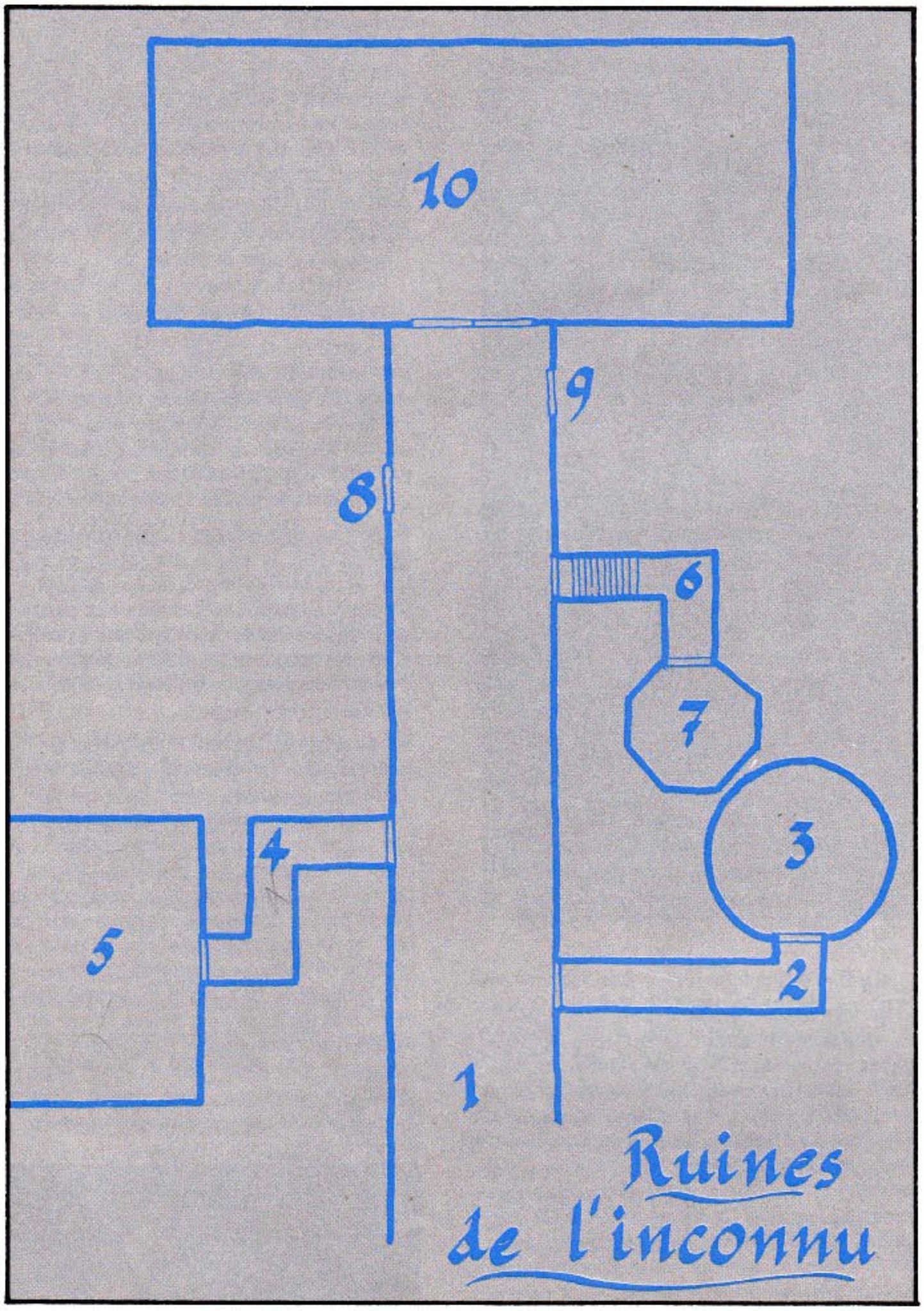
Les joueurs parcourent alors des prairies immenses, complétement desséchées par les deux soleils, un marécage boueux où la marche est difficile, où poussent des saules pleureurs, et où ils se font attaquer par les quatre chauve-souris vampires. Tout au long de leur périple, des aigles géants, couleur or, les accompagnent.

En sortant du marécage, ils aperçoivent à quelques dizaines de mètres une forte enceinte de bronze or. Mesurant près de 6 m de haut, carrée, cette lugubre construction aux parois lisses comporte une porte en bois noir à deux battants. Sur cette entrée est peint un portrait du démon Demogorgon. Un long couloir obscur apparaît derrière la porte.

Les aventuriers peuvent errer longtemps dans le labyrinthe. La première pièce est remplie d'ossements humains, elfiques ou d'animaux. La seconde pièce est de forme circulaire, dallée de pierres noires, meublée seulement d'un lit aux draps de soie noire. Sur le mur, un anneau de pierre permet d'accéder à la troisième pièce quand on tire dessus : une partie du mur coulisse, et un escalier de marbre noir donne sur la pièce où demeure Narphilà. Le sol de cette troisième pièce, les murs et le plafond sont en verre noir très épais. Un bureau et une bibliothèque contenant quantité d'ouvrages meublent cette pièce. *Une épée "Holy Avenger" se trouve derrière le pan de mur vitré. Dans la bibliothèque, on pourra découvrir un scroll de magicien et un de clerc.*



SCENARIO
AD&D®



Festivités

Les villageois ont préparé banquet et divertissements à l'intention des aventuriers. Après un excellent repas, et des chants et danses exécutés par les villageoises, tous prennent part à la chasse à l'Erteselt. Un archer, désigné pour tuer le lapin à corne avec la Flèche d'Or, atteindra aisément sa cible, et tous pourront alors se rendre à la source de Seat - au MJ de définir de combien d'années pourront rajeunir ses joueurs.

Ruines de l'Inconnu

Les joueurs mettront deux jours, sans incident majeur, pour se rendre aux ruines de l'Ancien Palais. Cependant, la traversée du désert sera éprouvante. Après avoir laissé derrière eux un paysage de pierres lisses et polies, les aventuriers traverseront une immensité de sable safran et acajou. Les dunes prendront à l'horizon des formes trompeuses. La soif provoquera toutes sortes d'hallucinations.

Cependant, ils atteindront enfin les Ruines de l'Inconnu, une fantastique construction de métal aux dimensions impressionnantes, à l'architecture orientale. Elle est haute d'une quinzaine de mètres. Aucune ouverture n'est visible, si ce n'est une porte d'argent, épaisse et solide, sur laquelle se trouve un cercle dont le centre est un point lumineux : pour ouvrir cette porte dépourvue de serrure, il faut caresser le cercle du doigt puis appuyer sur le point lumineux. La porte s'ouvre, révélant un splendide couloir, magnifiquement éclairé par des torches d'étain.

Couloir 1 : grand corridor de 200 m de long, 5 de haut, 4 de large. Des dalles octogonales noires et jaunes sont éclairées par des torches d'étain. Des tapisseries suspendues représentent des scènes d'amour entre des hommes d'un côté et entre des femmes de l'autre.

Couloir 2 : sur la porte de bois est gravée une énigme prophétie :

Où que tu sois, il est
Lorsque le vent d'Ouest se lèvera
Il reprendra vie
Le sang appelant le sang.

M.E.

Derrière cette porte, un long passage continue tout droit, éclairée par des torches de métal rouge. Le sol, pavé de dalles rouge sang en forme de canine, ne transmet aucune sonorité. Sur la totalité du plafond, des sculptures représentent des femmes nues torturées par des bourreaux encapuchonnés.

Au bout de 20 m, le corridor oblique sur la gauche et débouche sur une porte d'or, lisse, ne comportant ni serrure ni motif. Au moment où un aventurier pose ses mains sur la porte, il y voit son visage, à l'expression terrifiée.

Pièce 3 : pièce circulaire de 20 m de diamètre et 8 de hauteur. Les dalles en forme de canine sont de couleur rouge et noire. Mur et plafond sont couverts de représentations de scènes vampiriques. Au centre repose un cercueil en bois d'ébène. Un vent léger souffle. Le cercueil est incrusté de pierreries noires et argent, émettant une lueur jaune d'or, la seule source de lumière de cette salle. Peu de temps après l'entrée des aventuriers, la tombe s'ouvre, et apparaît son occupant *Vampyrus Corus*. On peut trouver un parchemin et un manteau à l'intérieur du cercueil (*manteau vampirique de régénération : 2 H.P. par round). Au moment de sa mort, le vampire retourne en poussière et le vent cesse. Contenu du parchemin : "Moi, Vampyrus Corus, descendant de la lignée royale des assoiffés de sang, déclare avoir accompli la besogne impartie. Malheureusement, l'opposant était trop fort. Je retourne en poussière, mais grâce à eux je reviendrai."*

Entrée 4 : sur la porte de bois est gravé :

Si la reine se déplace
Elle rencontre le Roi
Heureusement pour elle,
Un dragon la protège

M.E.

Solution : lorsque les aventuriers découvriront le jeu d'échec, ils n'auront qu'une pièce à déplacer (la reine blanche) pour mettre en échec le roi noir. La reine est protégée par le cavalier (voir plus loin).

Un long couloir, éclairé par des torches ciselées, oblique à gauche. Les dalles, en forme de losange, émettent un son quand on marche dessus :
- dalle marron : son grave
- dalle jaune : très grave
- dalle verte : aigu
- dalle bleue : très aigu.

Murs et plafond sont recouverts des mêmes dalles. Après une vingtaine de mètres de musique involontaire, le corridor débouche sur une porte de métal où sont peints huit losanges. Chaque losange correspond à un son : bleu (aigu), marron (grave), blanc (sorte de plainte), vert (très aigu), jaune (très grave), ocre (son terrifiant), noir (très très grave et court), et rouge (strident). Pour ouvrir cette porte, il suffit d'appuyer sur tous les losanges.

Pièce 5 : pièce cubique de 8 m de côté. Un immense échiquier aux cases noires et blanches se trouve au centre de la salle, éclairée par une lumière magique émanant des parois et du plafond. Sur l'échiquier, toutes les pièces du jeu d'échec sont reconstituées, à l'échelle humaine, dans un métal très léger.

Description des pièces

PION : la moitié des pions représente des Humains, l'autre des Elfes. Ils sont accroupis, ont le nez crochu, des cheveux longs, le torse nu. Ils portent un médaillon circulaire, un pantalon déchiré, des sandales.

TOUR carrée, de 1,30 m de haut.

FOU : gnome contorsionné de 1,10 m de haut, trappu, aux longs cheveux ébouriffés. Il a un pantalon droit tenu par une ceinture, une chemise entrouverte, des bottes hautes, et porte une petite musette en bandoulière.

CAVALIER : cheval ailé sur lequel se tient un cavalier humain brandissant une épée de 50 cm et portant un écu au bras gauche. Son torse est nu et musclé. Il porte un pantalon et de très hautes bottes. Un casque à deux cornes recouvre entièrement son visage.

REINE : Elfe blanche ou Humaine noire, mesurant 1,55 m, elle est jeune, très belle avec des yeux en amande, un nez droit, des lèvres à la courbe régulière, des cheveux tombant librement sur ses épaules. Elle porte une couronne d'or ciselé et sa toge descend jusqu'à ses mocassins. Des bracelets sculptés ornent ses poignets, et deux bagues ses doigts. *L'une, à tête de serpent, est un anneau de protection +3. L'autre a une tête de lion.*

ROI : Elfe blanc ou Humain noir, il mesure 1,60 m. Le roi blanc est Jorgue de Nenf, qu'Asmodeus a réussi à capturer et à pétrifier sur cet échiquier magique. Il porte une puissante armure avec épée et dague. Il a une couronne sur la tête.

De par leur expression, les noirs n'inspirent aucune confiance, tandis que les blancs respirent la bonté, la loyauté.

Les pièces sont disposées de telle sorte qu'en déplaçant la reine blanche, elle-même protégée par un des cavaliers, devant le roi noir, il se trouve en échec et mat. Dès qu'un aventurier joue ce déplacement, les pièces blanches s'animent et laissent éclater une folle allégresse dans laquelle ils entraînent les aventuriers. Un peu calmés, ceux qui étaient des pièces d'échec vont s'agenouiller devant le roi et la reine. Jorgue de Nenf remercie les aventuriers de les avoir délivrés du sortilège qui, depuis leur précédente rencontre, les retenait sur l'échiquier où les avait placés un envoyé du mal. La reine leur offre sa bague à tête de serpent, puis, par un sort de téléportation, le roi, la reine et leurs compagnons disparaissent. Les deux cavaliers noirs prennent alors vie et attaquent.

Entrée 6 : salle du mime

Inscription sur la porte :

Après son passage dans ces ruines
Il laissa un petit coffret
Qu'il déposa délicatement
Sur le bureau étincelant.

M.E.

Solution : Asmodeus a enfermé les cendres du magicien Konsalt dans un petit coffret qu'il a posé sur le bureau avant de lui envoyer un sortilège.

Un escalier de 20 marches de pierre descend et aboutit devant une porte circulaire, fermée à clé. Les parois sont polies. Un énorme brasero illumine la cage d'escalier.

Pièce 7 :

C'est une pièce octogonale de 6 m de haut, vaste, au sol et au plafond recouverts de dalles octogonales, éclairée par un magnifique brasero suspendu au plafond. Sur le sol, les dalles représentent Demogorgon, en noir, au plafon Asmadeus en rouge. Les murs sont rugueux et comportent de nombreuses anfractuosités. Des volets jaunes, fermés, en forme de cœur, apparaissent sur le côté gauche en entrant. Au centre se trouve un bureau en bois sculpté, dont le tiroir, à la poignée en forme de trident, dissimule un parchemin roulé et cacheté, sur lequel est écrit :

Le Soleil diurne se couche la nuit
le Soleil des cœurs, lui, ne disparaît jamais.
Solution : il suffit d'ouvrir les volets en forme de cœur qui laisseront passer une vive lumière, pour faire finalement apparaître le coffret sur le bureau, désormais étincelant.

Une fois l'énigme résolue, un coffret en or ciselé apparaît ; à l'intérieur se trouvent des cendres et un parchemin :

"Etranger, si par chance tu parviens à maîtriser ton arrogance, le mime s'animera et te remettra la Bague des Rois."

Il faut jeter les cendres à terre et invoquer le mime : "Mime, anime-toi, reprends goût à la vie... etc".

Pour le MD : le mime est un vieux magicien. Il était depuis très longtemps au Pays des Ames et se préparait à combattre Asmodeus et le Prince Démon, quand ceux-ci découvrirent le point faible du puissant magicien Konsalt : sa fille, qu'ils décidèrent d'enlever. Dès lors, Konsalt était à leur merci. Une malédiction du Prince Démon le réduisit en cendres, contrecarrant du même coup tous ses plans. Il ne sait pas où se trouve désormais sa fille.

Quand un aventurier a fait les gestes nécessaires, Konsalt apparaît, pour un temps très court, et lui remet la Bague des Rois *(un anneau de trois souhaits).* C'est une bague en or avec une plaque sur laquelle deux éclairs s'entrecroisent. Puis le magicien disparaît en fumée. Le coffre prend alors l'aspect d'un monstre de pierre et attaque.

Pièce 8 : le passage de l'illusion

Inscription sur la porte :

Ne crois pas à ce que tu vois
Reste maître de ton destin
Le feu, lui, est seul vérité.

M.E.

Solution : tout est illusion dans la tour, seul le géant de feu est réel.

Par un phénomène de téléportation, les aventuriers se retrouvent un instant plus tard en plein milieu d'un désert de sable uniforme, où apparaît comme par enchantement une tour à la porte de métal noir. Un escalier de bois rouge monte à l'intérieur. Les joueurs n'ont rien à craindre des monstres, issus de leur seule imagination, qui troubleront l'ascension, et ils atteindront une pièce circulaire où les attend de pied ferme un géant de feu. Quelques minutes après sa mort, un nouveau sortilège de téléportation se produira, et les personnages se retrouveront sur le seuil de la porte 8.

Pièce 9 : la porte de l'espoir

Inscription sur la porte :

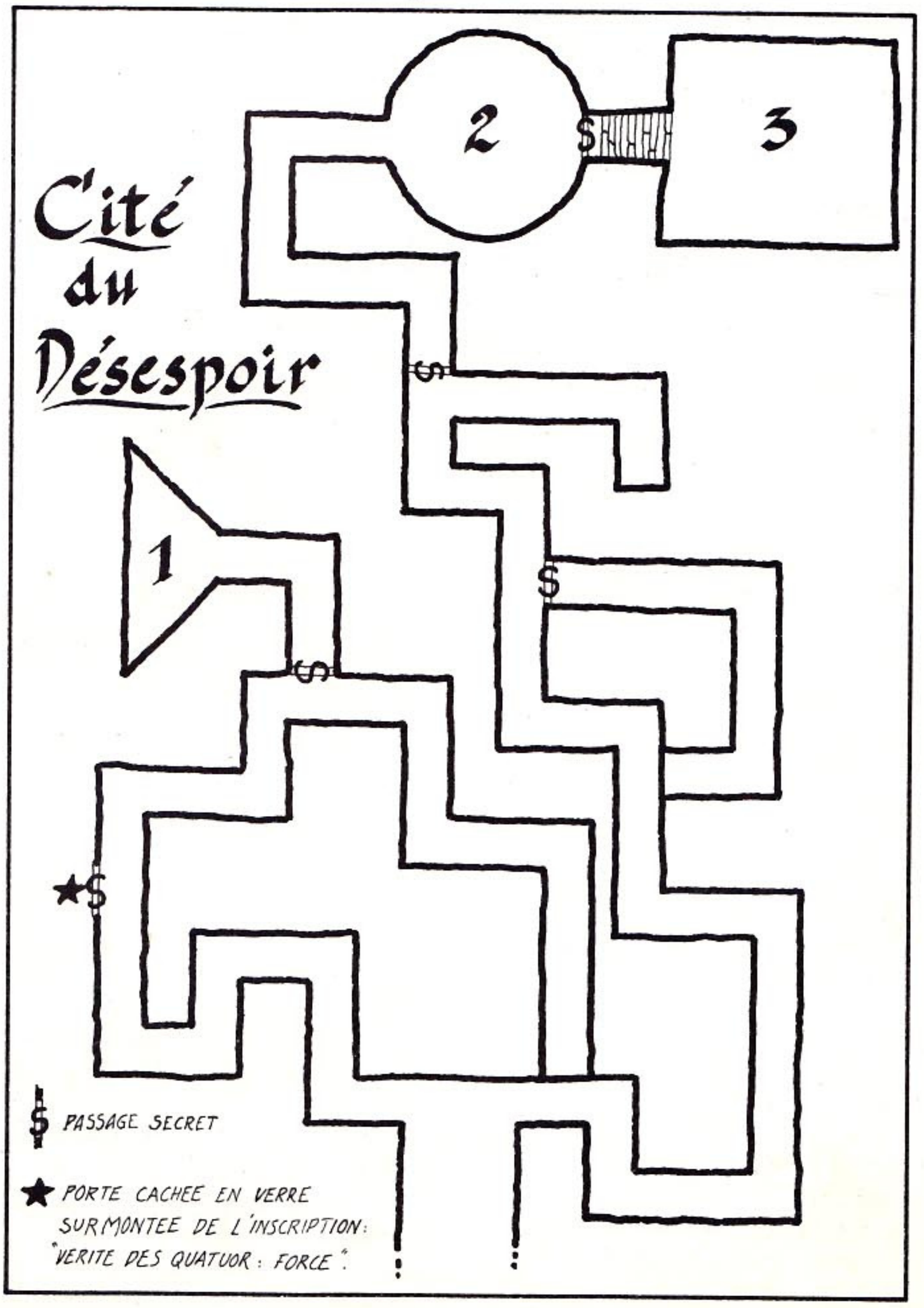
Depuis l'aube des temps
La nuit sévit sur Ménil
Heureusement le rose du jour viendra
Et donnera l'espoir.

M.E.

Solution : le royaume de Ménil subit la domination du mal, engendrée par une épaisse obscurité (une torche apporte quand même de la clarté). Il faut reprendre la Rose du Jour *à la pieuvre* Keneka *pour redonner la lumière des soleils.*

Ceux qui franchissent la porte sont téléportés dans une forêt de vieux chênes où la visibilité est réduite. Trois hommes d'une étrange beauté, main dans la main, vêtus d'une robe blanche, chauves, pieds nus, non armés, accueillent les arrivants.

En échange de la Rose du Jour, les Sages offrent aux aventuriers un talisman magique *(il donne le pouvoir de voler à volonté).* Puis les joueurs sont à nouveau téléportés.





Pièce 10 : salle de Molsen

Pour le MD : ils font partie des disparus des précédentes expéditions au Pays des Ames. Ils ont fondé un royaume, instauré des lois, et donné à leur nouveau pays le nom de Ménil. Ce royaume est plongé dans une obscurité magique (Contiual Darkness).

Les trois hommes conduisent les aventuriers par un sentier de terre jusqu'au pied d'une impressionnante montagne, sous laquelle ils pénètrent. Un long couloir les mène dans une pièce où se tiennent douze hommes et douze femmes, les Sages du Conseil du royaume de Ménil. Ils demandent aux aventuriers d'aller combattre la créature de la mer d'Ef, une pieuvre maudite gigantesque, qui détient le secret de la lumière. La Rose du Jour pousse, paraît-il, sur la plage du monstre.

Après trois heures de marche à l'ouest, ils atteignent une plage de fin sable blanc sur laquelle ils n'ont aucun mal à découvrir la Rose du Jour, une fleur jaune, rouge et bleue, mais les tentacules de la plante de *Ven* et la pieuvre maudite s'opposent à sa cueillette. Sitôt en possession des joueurs, la Rose du Jour redonne la clarté diurne au royaume. Les deux soleils font leur apparition. Toutefois le plus à l'est est presque entièrement recouvert d'un voile sombre.

La porte en bronze doré, à deux battants, mesure 4 m de haut sur 3 de large. Si toutes les énigmes ont été résolues, elle est entrouverte. Sinon, ni la force, ni les sorts, ne peuvent l'ouvrir. Derrière la porte, cinq grandes marches de pierre descendent sur une pièce de 300 m² et 6 m de haut, aux dalles noires et or couvrant sol, plafonds et murs. La pièce est éclairée par quatre immenses chandeliers d'argent disposés dans les coins.

Une incrustation apparaît un court instant sur le sol :

Miroir, miroir, voilà, tu es mon miroir
Efface ces pensées si noires
Caresse-moi de ton indifférence
Car tu es le fruit de mon existence
Sourire de l'infini
Berce-moi de ta mélodie
N'espère pas de moi un miracle
Mais bénis plutôt cet oracle
Qui annonce la renaissance
D'un homme qui sombrait dans l'inconscience.
M.E.

Solution : il faut caresser le visage de Molsen, ne penser qu'à son retour parmi ses semblables, sourire, chanter une mélodie, et enfin le bénir par un sort.

Sur un lit aux draps de soie blanche dort un vieil Elfe, vêtu d'une robe blanche ceinturée par une cordelette de soie et chaussé d'une paire de mocassins de cuir. Quand l'énigme est résolue apparaît le dernier envoyé de Asmodeus et Demogorgon, Barbed, Lesser Devil (cf Monster Manual).

Enfin Beowulf

Avec l'aide de Molsen, les aventuriers trouvent facilement la 7e porte de retour (téléportation). Ils arrivent à Beowulf où les attend un peuple en effervescence. Une immense fête est organisé à leur intention. Le MD établit la récompense que leur accorde Jorgue de Nenf.

En cas de réussite, Nanfée et Beowulf redeviennent des cités calmes et tranquilles. En cas d'échec, Asmodeus et Demogorgon enverront leurs troupes anéantir les deux cités, et bientôt tout le continent Nord sera entre leurs mains.

Personnages

Jorgue de Nenf : Elfe, Magicien-Prêtre de très haut niveau. Depuis près de trois siècles, il est le roi de tous les Elfes de la forêt du Continent Nord.

Molsen : Elfe, Magicien-Prêtre de haut niveau. Par ses paroles charismatiques, il maintient en paix toutes les peuplades du Continent Nord.

Narphilà : Elfe, Humaine quand elle le désire grâce à un sort de polymorphisme acquis lors d'un séjour dans une guilde de magiciens. Prêtresse-Combattante niveau 12. HP 85. AC 8. For 15. Int 14. Sag 18. Con 11. Dex 16. Cha 16. Beauté 17. Alignement : mauvaise chaotique. Longs cheveux d'argent, visage fin, regard dur. Elle porte une robe de soie noire incrustée de pierreries, et dissimule un anneau d'invisibilité, un scarabée de protection et un anneau de Spell Turning.

Monstres

Au Pays des Ames, les expériences faites par Demogorgon et Asmodeus ont fait subir de nombreuses transformations aux monstres.

Chimère : AC 0. Dés de vie 11. HP 65. Attaques 3. Dégâts 1-8/1-8. Attaque spéciale Feu, dommages 1-12. Défenses spéciales : immunisée contre les poisons, le sommeil, les charmes. Résistance à la magie 25%.

Peuples morts : *une liberté totale est laissée au MD quant à la technique de combat.*

Bullywug : nombre 80. AC 10. Dés de vie 2. HP 9.

Qulian : 6. AC 10. Dés de vie 1. HP 6.

Xvart : 400. AC 10. Dés de vie 1. HP 4.

Bugbear : 36. Dés de vie 2. HP 9.

Gnoll : 200. Dés de vie 2. HP 9.

Tous ces monstres sont d'alignement mauvais-chaotique. Ils n'attaquent qu'une fois par round (dégât 1-6).

Cité du Désespoir

Goules : nombre 4. Dés de vie 4. HP 22. AC 0. Attaque 1. Dégâts 1-4. Attaque spéciale paralysie. Défense spéciale : immunisée contre les sorts de sommeil, d'illusion et de charme.

Wight : 2. AC 0. Dés de vie 6. HP 35. Les autres facultés sont celles du "Monster Manual".

Ruines de l'Inconnu

Mind Flayer : AC 0. Dés de vie 14. HP 89. Les autres facultés sont celles du "Monster Manual".

Vampirus Corus : AC 0. Dés de vie 11. HP 89. Les autres facultés sont celles du "Monster Manual".

Cavaliers noirs du jeu d'échec : 2. AC 0. Dés de vie 6. HP 35. Attaque 1. Dégât 1-8. Défense spéciale : immunisé contre les sorts d'illusion, sommeil, charme, feu magique ou non. Résistance à la magie 25%.

Monstre de pierre : AC 0. HP 49. Dés de vie 9. Attaque 2. Dégâts par ses deux poings 1-10/1-10. Résistance à la magie 15%.

Géant de feu : AC 0. Dés de vie 10. HP 60. Attaque 2. Dommages 1-12/1-12. Attaque spéciale feu dégagé par l'épée (dégât 1-6). Résistance à la magie 45%.

Plante de Ven : AC 10. Dés de vie un par tentacule (8 au total). HP 5. Attaque 1. Dégât 1-6. Attaque spéciale étranglement. Jet de sauvegarde réussi : aucun effet. Raté : 1-4 dommages supplémentaires.

Pieuvre de Keneka : AC 0. Dés de vie 7. HP 39. Attaque 2. Dégât 1-6/1-6. Attaque spéciale étranglement (comme la plante de Ven). Défenses spéciales : immunisée contre tous les sorts de feu, missiles, coups d'éclair, illusion, sommeil, charme. Résistance à la magie 75%.

Barbed : mêmes facultés que celles du "Monster Manual".



SAFARI-PHOTO

DAVID SICE

Posé sur le monceau de valises, le gramophone jouait un Fox-Trot endiablé. Le rocking-chair oscillait en cadence... "Tu ne devrais pas danser dans ton état, Joahna !" *Le gamin pâle aux yeux verts disparut.*

Qaurtier Général Central de la SAUVE, Dublin

Chers émissaires

Sur la demande de l'un de nos honorables correspondants, Sir Henry Ausnay III, nous formons avec votre concours une expédition pour le Kenya. Sir Ausnay est un spécialiste quant aux démêlés que notre organisation a pu avoir avec l'Inconnu dans ces régions. Nous vous remercions par avance de votre coopération. Bonne chance.

Signé Anton Ashdall, Q.G.C., Dublin

P.S.: Vous serez accueillis à la sortie de l'aéroport par le chauffeur de Sir Ausnay. Ci-joints les billets d'avion pour Nairobi.

Aéroport d'Embakasi, Nairobi (Kenya)

C'est la fin de l'après-midi. A leur sortie de l'aéroport, les émissaires sont effectivement accueillis par le chauffeur de Sir Ausnay, James. Celui-ci les conduit à bord d'une vaste Rolls-Royce - excusez du peu - à travers les quartiers résidentiels européens de l'"Upper Nairobi", jusqu'à une luxueuse villa au parc ombragé.

Sir Henri Ausnay est un homme d'une soixantaine d'années, strictement vêtu malgré la chaleur relative de ce début de soirée. Il vit avec sa femme Isa, une jeune Asiatique qui lui est totalement dévouée.

Après un excellent souper, Ausnay proposera aux émissaires de leur exposer l'objet de leur mission, si ceux-ci n'ont pas été trop fatigués par le voyage. Les émissaires, Isa et lui passeront alors dans un salon aux vitrines exotiques, dont les porte-fenêtres (ouvertes) donnent sur une véranda. Prenez bien garde aux places qu'occuperont les personnages par rapport aux fenêtres durant le discours d'Ausnay : Isa occupera un fauteuil face aux fenêtres, Ausnay restera debout à côté d'elle et d'un tableau, lui aussi face aux fenêtres. Il restera un fauteuil en vis à vis d'Isa et un sofa dos aux fenêtres.

"Pour vous permettre de mieux comprendre l'objet de notre mission, je vais devoir vous donner quelques notions sur la géologie du Kenya." Sir Ausnay dessine alors une carte sommaire sur le tableau au fur et à mesure de son discours :

"Les Hautes-Terres du Sud proviennent d'un soulèvement datant du secondaire, qui fut érodé au tertiaire. Les Grands Lacs - le lac Victoria et le lac Turkana - sont d'origine volcanique. Le mont Kirinyaga ou Kenyatta est l'un de ces anciens volcans ; il a donné son nom au pays. Son activité a culminé au début du quaternaire. A présent elle s'est considérablement atténuée, voire a complètement disparu. Il subsiste néanmoins une très faible activité sismique sur ce territoire, limitée à quelques geysers ou quelques secousses, très rares. Or, depuis quelques semaines, la faune semble être gagnée par une sorte d'affolement général. Les indigènes qui fuient les montagnes du nord colportent une rumeur selon laquelle le jour du réveil des démons de feu serait proche. Notre mission consistera à inspecter les régions avoisinants le lac Turkana et à interroger la population locale pour cerner avec exactitude l'origine de la rumeur. Nous prendrons dès demain matin le train pour Nayuki, où nous attendent nos jeeps et nos porteurs. Officiellement, nous partons en Safari-Photo. Vous avez des questions ?

L'expédition doit durer une vingtaine de jours tout au plus. Le trajet exact qui sera suivi longera une chaîne de montagnes (à l'est de la carte), de Nayuki à la pointe du lac Turkana. En fait, Ausnay a une idée bien précise du lieu d'arrivée de la mission, mais, pour des raisons purement personnelles, il n'en dévoilera rien (voir plus loin). Si un émissaire lui demande, par exemple, pourquoi se rendre au lac Turkana, Ausnay répliquera qu'il s'agit d'une simple borne ; il a décidé de la route à suivre en se basant sur son intuition : à son âge, il pense avoir acquis un flair suffisant pour débusquer les choses qu'il a combattues sa vie durant...

Soudain, Isa (ou tout autre personnage assis face aux porte-fenêtres et ayant réussi un jet de Perception) s'écrie : "Là ! Quelqu'un ! A la fenêtre !..." Il y avait effectivement un grand noir vêtu d'un simple short blanc et d'un tea-shirt jaune, mais il a disparu : il s'enfuit à toutes jambes à travers le parc. Il est armé d'un couteau fait-main, et, si l'un de ses poursuivants le suit de trop près, il n'hésitera pas à s'embusquer derrière un bosquet pour le frapper par surprise.

SCENARIO POUR CHILL®

Si l'homme est pris, il résistera à tous les interrogatoires, même musclés - mais pas à l'hypnose (exceptionnellement autorisée ici sur un sujet non consentant), ni au penthotal (Sir Ausnay dispose, assez curieusement d'ailleurs, de plusieurs doses de ce sérum de vérité). Dans ces éventualités, le prisonnier révèlera avoir été envoyé par un certain Oginga Kiabo, que lui et sa tribu servent la déesse Momba, maîtresse des démons de feu, qu'il vient du mont Poro, et qu'il était ici pour écouter ce que préparait Sir Ausnay, et pourquoi il voulait revenir sur le territoire des Oromos. Attention ! même drogué, il ne va pas exposer tout ce qui précède de lui-même : il ne fera que répondre strictement aux questions posées par Sir Ausnay ou les émissaires. Puis il finira par sombrer dans un lourd sommeil (c'est un des effets secondaires du Penthotal).

Note : l'espion porte autour du cou un pendentif constitué d'une simple ficelle et d'une petite pierre sphérique noire d'origine volcanique (c'est le moyen qu'a le sorcier Oginga Kiabo de tout percevoir à travers les sens de son envoyé). Il a également des cicatrices sur le visage et le torse, l'identifiant comme membre de la tribu couchite des Oromos - son poignard en est d'ailleurs une arme rituelle...

Ausnay remettra ce "cambrioleur" à la police dès le lendemain matin (le temps que les traces de l'utilisation de la drogue disparaissent)...

Prémonitions

Un personnage doté de la discipline de l'Art "Voyance/Rêves Prémonitoires" peut faire le rêve suivant durant la nuit...

"Un grondement sourd s'élève dans le lointain. Il y a un vieux disque qui joue - il gratte beaucoup - c'est peut-être un genre de Charleston... Puis, tout autour, il y a comme un bruissement de feuilles, et... - la lumière éclate : le personnage court, tel un fou, à travers la forêt vierge - il sait que les autres vont bientôt le rattraper, s'il ne réussit pas à les semer... Une clairière - la forêt est dominée par une gigantesque montagne... Le grondement s'élève à nouveau, le personnage reprend sa course effrénée - une secousse le jette à terre - c'est trop tard !"

Nairobi-Nayuki : le lendemain matin

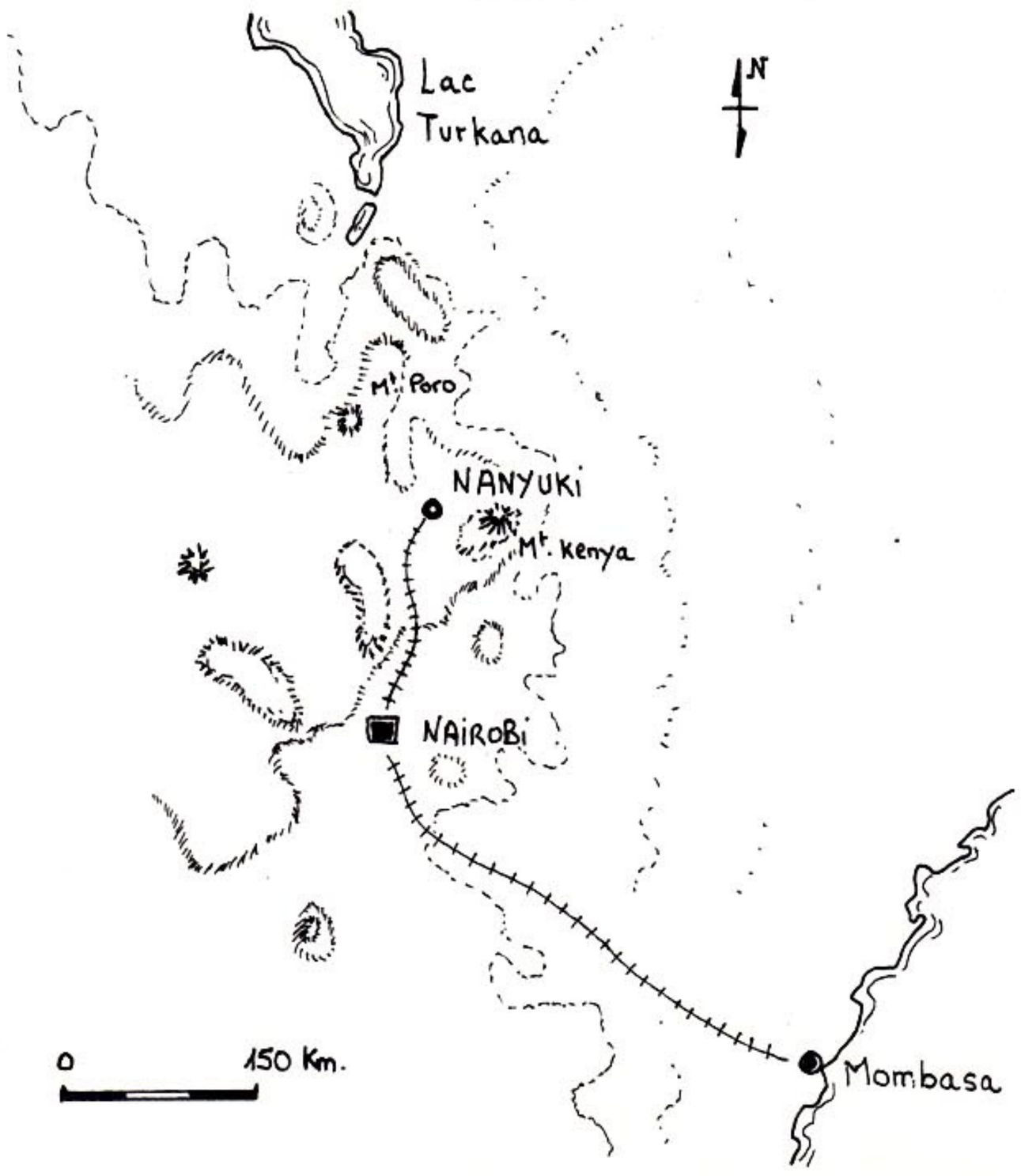
Leurs valises bouclées, Ausnay, sa femme et les émissaires monteront dans l'unique compartiment 1e classe d'un train assez vétuste. Celui-ci comporte une douzaine de wagons (voyageurs, bestiaux ou marchandises) pleins à craquer, tractés par une antique locomotive à vapeur.

C'est donc un train assez lent, cahotant et, de surcroît, c'est un omnibus. Il remonte la vallée du Rift, entre les deux chaînes montagneuses. Se succèdent les ravins, les villages, champs et vergers, la forêt, les tunnels... Le convoi aborde alors un tronçon relativement isolé. Imperceptiblement, le rythme de la machine se modifie - un personnage regardant par la fenêtre pourra apercevoir, sur le bas-côté de la voie, un mécano faisant tranquillement la sieste... sur le ventre : on vient de jeter du train ses conducteurs ! La locomotive s'emballe. Les cahots secouent de plus en plus violemment les wagons : si les émissaires n'interviennent pas rapidement, le train abordera un virage trop vite, le dernier wagon déraillera, entraînant les autres à sa suite dans un fracas hallucinant.

Tous les wagons voyageurs et marchands communiquent entre eux, mais les passages sont encombrés par des voyageurs peu compréhensifs. De toute manière, pour gagner la cabine de la locomotive, il faut passer par le toit ou les côtés de la réserve à charbon...

Une fois dans la loco, les émissaires auront fort à faire avec un guerrier Oromo d'environ deux mètres de haut, et pas très accueillant...

Si vos émissaires ne remarquent aucun des détails cités plus haut, ou s'ils tardent trop à agir, le convoi aborde le virage fatidique et les émissaires entendront alors un crissement perçant, le choc des wagons rentrant les uns dans les autres au fur et à mesure, jusqu'à ce que le compartiement 1e classe bascule à son tour dans le ravin ! Appliquez les règles concernant les dommages catastrophiques (intensité 120). Si les personnages s'en sortent avec des dommages Moyens ou moins, considérez qu'ils ont été éjectés (comme le seront Ausnay et Isa).



Avertissements répétés

S'ils arrivent à Nayuki, les émissaires prendront une journée de repos bien méritée. Puis ce sera le vrai départ en safari, avec les jeeps et les porteurs. Les PJ se verront attribuer le volant de trois des cinq jeeps. Ausnay, Isa et le chef des porteurs seront dans la première jeep.

La brousse est encore loin, et, jusqu'à la fin de la journée, le paysage se résume à une vaste steppe caillouteuse. Les personnages pourront toujours s'amuser à photographier les quelques charognards dépenaillés qui planent dans un ciel de plomb...

Alors que le soleil se couche, le convoi arrive à proximité d'un campement Masaï. Ces pasteurs conduisent leur troupeau vers l'Est. C'est une date inhabituelle pour la transhumance, aussi Ausnay ne se contentera pas d'aller simplement saluer le chef de tribu. En fait, les Masaï fuient les "Démons de Feu", les bêtes ont peur. La route de l'Expédition va droit sur le territoire interdit - par qui ? - par les Oromos, ils sont très proches des Démons de Feu. Les Gabbras (une autre tribu couchite, ethniquement voisine des Oromos) disent que les Oromos feront mourir les bêtes, si elles approchent du territoire interdit...

Ausnay fera établir le campement de l'expédition non loin de celui des Masaï. Les amateurs de cuisine exotique pourront même se risquer à partager le repas des indigènes !

La nuit se passe sans incident notable. Le lendemain, les émissaires constateront que les Masaï ont levé le camp bien avant eux... L'expédition arrivera aux alentours de midi à l'entrée de la savane...

Là, au bord de la piste, les attend une délégation de guerriers Gabbras armés de sagaies - mais apparemment dénués de toute intention belliqueuse. Leur chef s'adresse alors aux émissaires dans un dialecte virulent (que, probablement, seuls Ausnay et les porteurs sont capables de saisir): les Gabbras leur interdisent d'aller plus loin, ce n'est pas la saison pour les touristes... Mais Ausnay a décidé de passer outre, et les jeeps repartent sous les regards haineux des guerriers couchites...

Le piège à feu

La brousse est très sèche en cette saison - ce sont de hautes herbes jaunes à perte de vue, quelques baobabs, de rares flaques de boue, et, très loin devant, un troupeau d'antilopes éparses...

Soudain, un vent étrange se lève. Au loin apparaît une mince colonne de fumée grise, qui, rapidement, se transforme en un rideau de brume, qui obscurcit peu à peu le paysage en arc de cercle : c'est un feu de brousse, et, déjà, les animaux fuyant l'incendie se précipitent sur l'expédition... Les personnages au volant vont devoir rapidement choisir leur abri :

- un baobab : l'escalade n'est vraiment pas difficile, les branches étant basses et massives, mais il faut abandonner la jeep, qui peut subir de menus dommages. C'est une protection efficace contre les charges d'animaux, mais totalement inutile face au feu.

- une éminence : une sorte d'arête de terre permet, en garant les jeeps derrière, d'éviter le piétinement. De même, c'est une piètre protection face à la chaleur. Notez que, les antilopes bondissant par-dessus l'éminence, il vaudra mieux se glisser sous la jeep pour éviter les... faux-bonds.

- une mare assez large : elle protègera du feu, mais pas du piétinement.

La meilleur tactique consiste à se précipiter vers l'éminence, ne pas quitter la jeep pour ne pas perdre de temps, et repartir une fois la charge passée, repartir de plus belle vers la mare. L'escalade et la descente du baobab risquent de trop ralentir les personnages. Gare alors à la panique et aux accidents qui en découlent...

Les bêtes piétineront tout sur leur passage. Un piéton est certain d'y passer, à moins, bien sûr, d'être doté d'une chance fabuleuse. Les occupants d'une jeep sont à peine moins exposés : les antilopes auront une facheuse tendace à vouloir sauter par-dessus le véhicule et peu y arriveront sans heurt (dommage catastrophique de 60).

Moins d'une minute après le passage des bêtes, le feu grillera tout sur son passage (tous les personnages pris dans le feu prennent une blessure légère et une blessure moyenne par round, ce pendant 2d10+3 rounds)... Une jeep aura une chance sur 4 d'exploser à chaque round d'exposition aux flammes. Seule la mare décrite plus haut évite les menus désagréments de la chaleur excessive. Au bout d'une demi-douzaine de minutes, le feu de brousse sera complètement éteint : il ne restera plus qu'un vaste cercle de terre brûlée, centré sur les émissaires.

La forêt

Si l'expédition a subi trop de perte dans l'épreuve précédente, Ausnay peut lancer un appel radio à l'armée du Kenya (il connaît fort bien le ministr de la défense). Celle-ci fournira aux survivants le matériel nécessaire pour continuer.

L'expédition arrivera en vue du mont Poro en fin d'après-midi. Cette montagne sombre domine la forêt équatoriale s'étendant à l'ouest... Ausnay ordonnera qu'on camoufle les jeeps à la lisière de la forêt : l'expédition continuera avec les porteurs. Le ciel est orageux... Sans marquer le moindre signe d'hésitation, Ausnay s'engage dans ce qui semblait être à première vue un taillis impénétrable. Les émissaires découvrent alors une ancienne route encore quasiment praticable...

Après une demi-heure de marche à travers la végétation, l'expédition est arrêtée par un Oromo, planté en plein milieu du chemin. Il profère une diatribe particulièrement virulente, dont le propos tourne autour des deux points suivants :

- Premièrement : décampez !

- Deuxièmement : si vous ne dégagez pas, vous subirez mille et une morts toutes aussi affreuses les unes que les autres. Cette affirmation est complétée par une liste non exhaustive desdits sévices : empalement, torture, mangé par les insectes, brûlé vif, dévoré par une lèpre purulente etc. L'Oromo s'exprime à la fois en anglais et dans un dialecte compréhensible pour les porteurs... A son cou pend la pierre noire, comme à celui de tous les membres de sa tribu. Au moindre signe belliqueux, l'Oromo déguerpit dans les feuillages. Il est impossible de le suivre. Après cette rencontre, inutile de dire que les porteurs sont terrorisés. Ils s'enfuiront à la première occasion.



La route se termine dans une clairière dotée d'un trou d'eau. Ausnay s'élance alors, tel un petit garçon, vers un large escalier de bois s'élevant entre deux troncs tout au fond de la clairière. Levant les yeux, les émissaires découvrent alors dans les arbres, surplombant le trou d'eau, une véritable maison bâtie dans un style néo-colonial, datant des années 20... Tout est envahi par les lianes et les feuillages.

Alors que les émissaires gravissent à leur tour les degrés vermoulus qui mènent à la vieille demeure, la lumière du jour s'affaiblit rapidement : le soleil vient de disparaître derrière le mont Poro ; la nuit tombe...

L'intérieur de la maison est relativement bien conservé. Les meubles sont recouverts de draps, eux-mêmes pourvus d'une épaisse couche de poussière : on dirait que rien ni personne n'a troublé le repos de cette maison depuis fort longtemps. Isa a suivi son mari jusqu'à la nurserie au premier étage où il s'est réfugié, en larmes, laissant les émissaires seuls, confronté à son passé...

Les vraies motivations de Henri Ausnay III

Il faut remonter aux années 20 pour comprendre les raisons véritables qui ont poussé Ausnay à monter cette expédition...

En 1923, Henri Ausnay III découvrait la Maison dans les Arbres. Il avait à peine huit ans... C'était son grand-père qui avait fait bâtir cette demeure : elle devait servir de "tête-de-pont" pour les prochaines expéditions que menait la SAUVE dans la région , contre une prétendue déesse de la Terre et du Feu nommée Momba. Henri Ausnay II et son fils, James Ausnay, recherchaient le sanctuaire de la Créature. Or, James Ausnay était accompagné de sa femme, alors enceinte de son second fils, Tommy. D'un naturel terriblement obstiné, elle avait refusé de rester "à la maison" en Angleterre, alors que ceux qu'elle aimait couraient "les plus grands dangers". Ceci expliquait le luxe de confort de la Maison dans les Arbres, que Henri Ausnay offrit à son fils et sa belle-fille. Joahna fut des plus heureuses...

Les négociations engagées avec la tribu Oromo (sur le point de tomber sous l'emprise de la déesse) tournèrent court. Alors que le gros de l'expédition de la SAUVE était détachée à quelques kilomètres au Nord, la maison fut assiégée par les Oromos et leur grand sorcier, Oginga Kiabo. Sur l'ordre de son père, Henri Ausnay III s'enfuit par les arbres. Lui seul pouvait le faire, en raison de sa petitesse et de son agilité. Il fut récupéré par le reste de l'expédition... Quand ceux-ci arrivèrent à la Maison, Henri Ausnay II et James étaient morts, transpercés par les lances Oromos. Joahna s'était jetée par la fenêtre. Son bébé avait disparu... L'expédition était démoralisée : jamais on ne retrouva le sanctuaire de Momba. Depuis, le Quartier Général de

SCENARIO
CHILL®

la SAUVE refusa les demandes de Henri Ausnay III quant à la formation de nouvelles expéditions sur le mont Poro : on craignait que le désir de vengeance d'Ausnay ne l'égare... Finalement, ce fut une demande d'enquête sur des rumeurs inquiétantes qui permirent à Ausnay de revenir sur les lieux du drame, pour un "safari-souvenir" en quelque sorte...

Les reflets dans la poussière

Lorsque les émissaires pénètrent à leur tour dans la Maison, celle-ci s'illumine d'une clarté spectrale... Dans le Hall, les personnages assistent alors à l'arrivée de Henri Ausnay III : *("Maman ! Maman ! Regarde comme c'est grand !"),* accompagné de son père, James Ausnay, de son grand-père, Henri Ausnay II, et de sa mère, Joahna *("Henri, c'est... c'est merveilleux ! Mais comment avez-vous pu construire une pareille demeure ? James ! Viens voir, c'est magnifique !")*... James Ausnay entre alors, un gramophone à la main, qu'il va poser sur le monceau de bagages et de paquets qu'ont déposé les porteurs. Il le remonte en riant *("Nous voici enfin chez nous ma chérie !").* Il met un disque - un fox-trot - et la jeune femme (vu ses formes, elle est enceinte) se met à danser *("Tu ne devrais pas danser dans ton état, Joahna !" - "Je vais très bien, si bien...").*

LES INDIGENES PENSAIENT QUE LE JOUR DU REVEIL DES DEMONS ETAIT PROCHE...

Les images s'effacent mais l'étrange lueur subsiste. Les émissaires entendent alors le cri d'un bébé en pleurs, au premier étage... Au loin, des tam-tams résonnent lugubrement. Les pleurs viennent de la chambre qu'occupait Joahna. Les tam-tams se rapprochent... Lorsque les émissaires ouvrent la porte, ils découvrent Joahna, penchée sur un berceau : *"N'aie pas peur mon bébé n'aie pas peur. Grand-père et papa sont là, il ne peut rien nous arriver, il ne peut rien..."* Des détonations de carabine retentissent, assourdies. Les pleurs du bébé redoublent. Les larmes aux yeux, la jeune femme enlève alors de son cou une chaînette, au bout de laquelle étincelle un joyau vert. Elle la passe au cou de l'enfant : *"Il ne m'est jamais rien arrivé, il ne t'arrivera jamais rien, jamais !"* Les carabines ne tirent plus. Des cris de joie guerrière retentissent en bas. Joahna se lève, recule. Un long cri de douleur résonne dans la pièce. Elle se bouche les oreilles, elle hurle, hurle encore, vers la fenêtre ouverte, les rideaux flottants dans la vent.

La vision disparaît. Les rideaux retombent. Quelqu'un ou quelque chose observe les émissaires par cette fenêtre. La créature pâle aux yeux verts s'enfuira au moindre geste.

Tom Ausnay

Le bébé a survécu, protégé par le talisman de sa mère. Cet objet avait, d'après son propriétaire originel, la vertu de préserver son porteur du Mal et de la Mort. Le Maharadjah d'Asmaal l'offrit à Joahna en gage de son amour. Il fut tué peu après par les servants de l'Inconnu, que tous deux combattaient en son pays... Tom Ausnay ne devrait avoir que huit ans de moins que son frère aîné, Henri Ausnay III, mais il n'en paraît que 25 : la pierre préserve aussi la jeunesse... A présent, Tommy est un garçon très mince, très pâle, à peine humain tant ses traits sont fins ; son corps parfait rayonne de beauté et de bien...

Le Talisman a eu des effets démultipliés sur la croissance de cet être... Ses yeux sont du même vert que celui des Ausnay ; ses cheveux sont blonds. Mais il n'a aucune éducation : sa langue est celle des animaux, son seul vocabulaire anglais provient des visions des fantômes de la Maison, vocabulaire qu'il répète sans comprendre.

Tommy porte encore le talisman d'Asmaal au cou. Celui-ci écarte de lui tous les êtres mauvais, ou lui voulant du mal ; il lui donne une chance quasi-miraculeuse, et l'empêche de vieillir. Il refusera de l'enlever. Toute tentative pour lui arracher son bien se soldera généralement par un échec. Dans le cas contraire, la pierre sera détruite, et son voleur également.

Nuit qui grouille

Il est inutile d'aller demander des explications à Henri Ausnay III. Celui-ci git, prostré dans son petit lit de la nurserie. Il est brûlant de fièvre. Isa ne sait rien, et défendra son mari et maître bec et ongles...

Alors que la nuit est au plus sombre, les émissaires commenceront à percevoir réellement des bruits de tam-tam, très loin. La maison sera alors envahie d'insectes des plus variés et dégoutants - cancrelats, punaises, araignées...: après avoir jeté une sorte de "Mauvais Œil" sur Ausnay, Oginga Kiabo, le maître sorcier des Oromos, use de la discipline "Grouillement." Toute la nourriture sera gâchée. Isa fera une crise de nerf (elle ne sera peut-être pas la seule...).

Une des solutions les plus expéditives pour se débarrasser des insectes sera de sauter de la terrasse qui surplombe le trou d'eau. Seul inconvénient, celui-ci est généreusement pourvu en sangsues (gare à l'infection pour celui qui enlève ces "limaces qui s'accrochent" sans précaution - généralement on les grilles avec une cigarette par exemple). Les porteurs qui ne s'étaient pas encore enfuis disparaîtront au plus profond de la forêt. Rassurez-vous, les Oromos les rattraperont...

Les insectes partis, Ausnay sera dans un coma avancé.

Le réveil des démons de feu

Le lendemain matin, le ciel, clair et dégagé, semble présager une magnifique journée. La nuit passée paraît n'avoir été qu'un lointain cauchemar... Mais un cri de femme retentit : Ausnay est mort.

Les émissaires viennent à peine de constater le drame qu'un grondement s'élève du plus profond de la terre... Lorsqu'il cesse enfin, c'est pour laisser la place aux tam-tams lancinants des Oromos. La forêt est déserte : pas un oiseau, pas un insecte. Des grondements sourds proviennent du mont Poro...

Isa refusera de quitter la maison, refusera de quitter Ausnay : elle veut le veiller, elle veut qu'on lui laisse un peu de temps avec lui. En fait, elle veut mourir avec lui...

Il suffit de suivre le bruit des tam-tams pour retrouver le sanctuaire de la déesse Momba - où sont d'ailleurs réunis tous les membres de la tribu des Oromos (une soixantaine d'individus). Les émissaires seront suivis par Tom Ausnay, d'abord à distance respectable, puis de plus près car l'enfant est curieux... Celui-ci sait parfaitement que l'entrée du sanctuaire se trouve derrière une chute d'eau dégringolant des flancs du mont Poro. Attention ! Pour accéder à la chute d'eau, il faut marcher sur des pierres très glissantes : toute arme à feu plongée intempestivement dans l'eau verra son fonctionnement compromis.

Derrière la chute d'eau s'ouvre un étroit boyau. Il débouche sur une série de niches dans lesquelles sont entassés les têtes de tous les fervents adorateurs décédés de la déesse. *Note : les victimes des Oromos ont également droit à ce titre : les émissaires retrouveront donc en chemin leurs porteurs égarés.* Inutile de préciser que l'odeur est abominable.

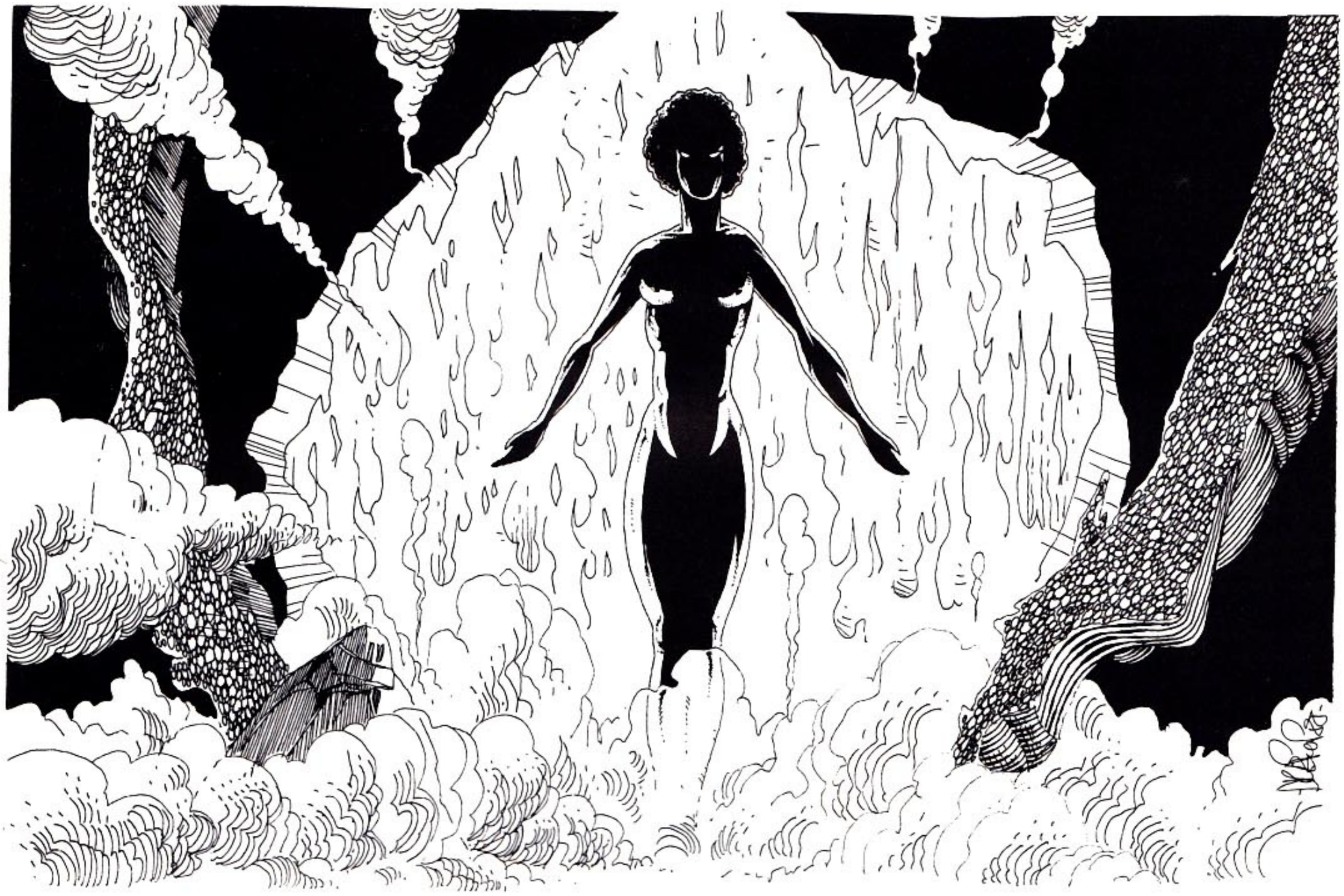
Le couloir donne sur une sorte de chemin de ronde surplombant la vaste grotte où Oginga Kiabo et sa tribu célèbrent leur déesse et son retour. Les membres de la tribu sont plongés dans leur transe, et le sorcier est tout à son cérémonial : les émissaires ont donc les mains libres pour agir. Encore faut-il qu'ils n'attendent pas le dernier moment...

Momba

Oginga Kiabo se livre à un cérémonial visant à invoquer la déesse, c'est à dire ouvrir une "porte" de l'Inconnu au Monde Connu. Le sorcier tire son énergie de l'esprit des membres décédés de la tribu et de leurs victimes, énergie qu'il a accumulée dans une "lance" couverte de signes incompréhensibles. Tout au long du rituel, il semble danser lentement, sa lance à la main, autour d'une vasque de pierre rougeâtre remplie de cendres fumantes. Derrière lui, taillé dans la paroi rocheuse, se dresse le gigantesque visage de la déesse. La roche est noire, polie, luisante. Les yeux de Momba semblent être sur le point de s'ouvrir...

Lorsque l'invocation arrive à son terme, toutes les inscriptions de la lance se mettent à saigner, et le sorcier, tous les muscles saillants, enfonce alors son arme dégoulinante et pousse un hurlement à pétrifier l'assistance (voir la discipline "Hurlement", ou procéder simplement à un jet de peur colonne 3). Oginga Kiabo se retourne alors vers la déesse, tendant bien haut ses mains brûlées jusqu'à l'os...

Si alors les émissaires ont eu la faiblesse de ne pas interrompre le cérémonial, le gigantesque visage se fendra verticalement en son milieu, s'ouvrant en deux, en libérant une bouffée de gaz surchauffée. Une femme apparaîtra dans l'embrasure de la "porte". Elle ressemble à une beauté africaine, son corps est noir comme le charbon, ses yeux sont de braise. Elle se débarassera alors des intrus avec la dose de sadisme proportionnelle à son rang... Une fois cette tâche accomplie, elle fondera en ce pays son premier royaume.



Si Oginga est abattu avant d'avoir achevé le rituel (attention, seule une balle en argent dans le crâne peut l'éliminer définitivement...), le reste de la tribu sortira brutalement de sa transe, et, l'effet de surprise passé, les guerriers se lanceront à la poursuite des impies... Mais une violente secousse ébranlera la montagne ; le visage de pierre noire de la déesse virera au brun, puis au rouge-orangé. Les parois de la caverne se fissureront. Devenu lave incandescente, l'effigie de la déesse se déversera sur la foule hurlante, envahissant rapidement les lieux... Les émissaires, s'ils ne l'ont pas encore fait, auront à partir au plus vite...

Dehors, la chute d'eau s'est tarie, les pierres sont toujours aussi glissantes.

La traversée de la mare de boue s'avèrera d'autant plus délicate que les émissaires seront plus que secoués (au sens propre), tandis que des éboulis dégringoleront du versant de la montagne. D'autre part, il restera toujours une poignée de guerriers Oromos fanatiques à leur poursuite, et la lave s'écoulera rapidement par l'entrée de la grotte : les émissaires vont donc avoir la joie de tester une compétence rare, la Course à pieds.

Epilogue

L'instant d'après, une pluie de cendres brûlantes s'abattra sur la forêt : le mont Poro est entré en éruption. Arrivés à la clairière, les émissaires ne pourront que contempler la Maison dans les Arbres embrasée... Les ombres du passé retournent à la poussière.

Revenus aux jeeps, les personnages sont hors de danger. Ils pourront obtenir toutes les informations concernant les premières expéditions d'Ausnay auprès de la SAUVE. Il ne restera alors de leur aventure que quelques photos, un gosse bizarre qu'ils ne sauront peut-être pas retenir, et un goût de cendre dans la bouche.

Caractéristiques

Par ordre d'intervention :.

Henri Ausnay III - FOR : 45, AGI : 50, DEX :54, PER : 64, PCN : 58, CHA : 40, VOL : 68, END : 50, ATT : 1/ pistolet ou fusil : 84%, autres : 48% - Compétences : Boxe/63%, Anthropologie/93%, Antiquité/78%, Géographie/78%, Histoire/78%, Latin/78%, Français/78%, Survie/69% - Sir Ausnay a reçu une éducation stricte. Usages et manières comptent beaucoup pour lui. Il méprisera tous ceux qui manquent aux règles de la "bonne éducation".

Isa Ausnay III - FOR : 50, AGI : 52, DEX :54, PER : 32, PCN : 78, CHA : 48, VOL : 48, END : 48, ATT : 1/ Tir 54%, autre : 51% - Isa est totalement dévouée à son mari. C'est à la fois une tradition orientale, et la dette dont elle lui sera éternellement redevable (Ausnay lui a sauvé la vie alors qu'on expulsait de force une communauté d'émigrés asiatiques au Kenya)..

Guerriers Oromos - FOR : 60, AGI : 60, DEX :58, PER : 50, PCN : 58, VOL : 35, END : 60, ATT : 2/ Couteau 60% - Compétences : Survie/77%, Pister/73%, Course/75% (Endurance actuelle plus 15) - La tribu Oromo est toute entière sous l'emprise de son sorcier Oginga Kiabo. Celui-ci peut percevoir par les sens de ses guerriers, grâce aux amulettes qu'ils portent à leur cou. Retirer l'amulette n'arrête pas l'emprise, pas plus que la mort du sorcier ne retient les bras vengeurs....

Les porteurs - FOR : 56, AGI : 42, DEX :42, PER : 40, PCN : 40, CHA : 40, VOL : 32, END : 50, ATT : 1/49% - N'ont aucun intérêt à suivre leurs employeurs quand les choses vont mal....

Oginga Kiabo - FOR : 70, AGI : 70, DEX :70, PER : 90, PCN : 84, VOL : 105, END : 80, CVM : 105, Effroi : - (3 lors de l'invocation), ATT : 3/70% - Disciplines : Blessure, Bourrasque, Grouillement, Hurlement, Mauvais œil, Obscurité, Panne - Oginga Kiabo a également le pouvoir de faire naître un feu de brousse "circulaire", une sorte de croisement entre les disciplines "Bourrasque" et "Chauffer à Blanc".

Tom Ausnay - FOR : 50, AGI : 80, DEX :65, PER : 40, PCN : 80, CHA : infinie (80), VOL : 50, END : 62, ATT : 3/65% - Tom Ausnay n'a jamais eu à se défendre. Sa chance miraculeuse lui vient du talisman du Maharadjah d'Asmaal.

Momba : C'est une "déesse" c'est à dire une créature de l'Inconnu aux pouvoirs quasi-illimités. Sa projection physique est une matière de "feu opaque" : gare à ses doigts de fée ! D'un regard elle peut enflammer tout corps combustible, ou toute partie de ce corps. D'un geste elle lance une boule de feu qui équivaut à une grenade au napalm ! Seule une immersion prolongée dans l'eau permet de l'imobiliser ou de la repousser, et encore.

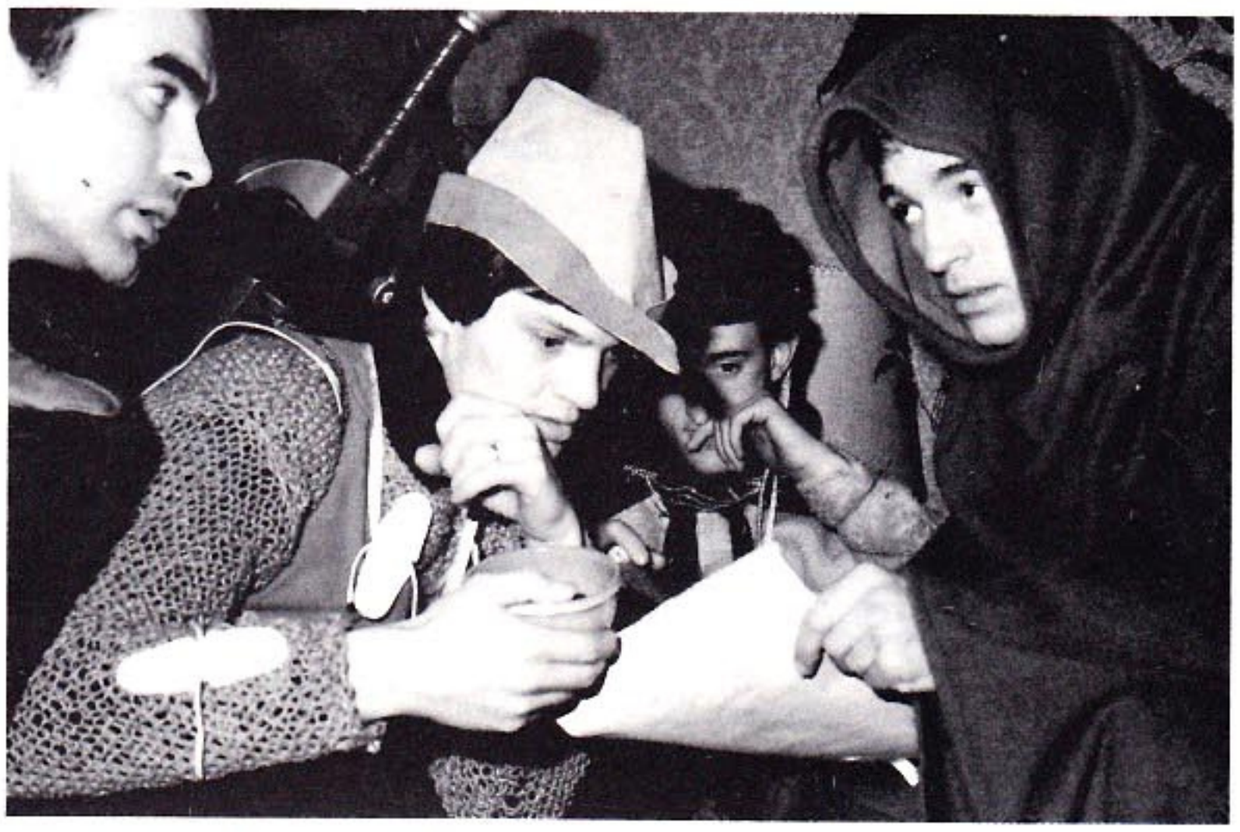
Remerciements aux joueurs
des Trois Cercles
et des Semaines de l'Hexagone 1987
qui m'ont permis de tester
et retester cette aventure

GRANDEUR NATURE

LE FRISSON DE L'AVENTURE (2)

Nous poursuivons l'annuaire des associations pratiquant les activités ludiques en semi-réel, commencé dans le dernier numéro. Nous espérons que les indications fournies vous inciteront à contacter l'un ou l'autre de ces clubs, afin de pouvoir assouvir, cet été, votre soif naissante d'aventures...

LE BONHEUR DES STRIGES est un club de Grenoble, existant depuis plusieurs années, et poursuivant dans le milieu du jeu en semi-réel une carrière discrète mais efficace. Peu d'activités chaque année, mais une préparation méticuleuse, au cours de laquelle rien n'est laissé de côté : costumes, décors originaux, mais aussi scénario complet et détaillé. ''Le bonheur des Striges'' organise cet été un Grandeur Nature ''montagnard'', dans le Trièves, au sud de Grenoble. La rencontre est prévue pour le week-end du 15 aout, et nous savons déjà que de nombreux stagiaires des Semaines de l'Hexagone de Morestel s'y sont donnés rendez-vous. Les ''Striges'' restent extrêmement discrets sur les événements qui se préparent... Peut-être en saurez-vous plus en contactant leur Président, Dominique DOMBRE. Leur adresse : 43, Boulevard Joseph Vallier, 38100 - GRENOBLE. Tel. 76 21 95 77





LES MESSAGERS D'ELENDILL de Caen, restés relativement discrets jusqu'à présent, nous ont étonné par leur activité débordante et leur imagination. Après avoir joué six scénarios différents avec un nombre limité de participants, ils ont mis au point un système de règle, démarré la fabrication de masques par moulage (nous en avons quelques spécimens ici à la rédaction ils sont... horriblement réussis), enchaîné sur des costumes, des accessoires... Bref le grand jeu...

Leur système de règles, adapté au médiéval fantastique, contient également des principes généraux applicables à n'importe quelle autre période. Certaines idées nous ont séduit par leur originalité, tel le marquage des points de vie. Ceux-ci sont présentés sous forme de barrettes en plâtre moulé que l'on fixe sur les points névralgiques de son équipement, et que l'adversaire doit briser au cours du combat. Celà permet des résolutions de combat sans peinture et sans... tergiversations. Vous pourrez réaliser ces barrettes sans peine et ce pour une autre raison astucieuse : le système de règles est présenté sous la forme d'un livre de 60 pages, dont la couverture est elle-même un moule à plâtre.

Il y aurait encore long à dire sur les multiples recherches auxquelles ils se sont livrés (parchemins, pièces en plomb...). Le mieux est que vous le découvriez vous-mêmes en les contactant. Après cette longue période de ''préparation'' ils se lancent maintenant dans des opérations de grande envergure. L'un des premiers rendez-vous qu'ils vous donnent est le 22 Octobre 1988 pour un GN Médiéval à proximité de Mantes la Jolie (78). Leur adresse : Les Messagers d'Elendill, 99B avenue Henri Cheron, 14000 CAEN, ou encore 141 Av. G. Clemenceau dans la même ville.

Nous vous parlions dans le Dragon Radieux n° 14 de l'association GRAAL, en Alsace. Les photos que nous publions ci-dessous témoignent de la variété des activités qu'elle vous propose.



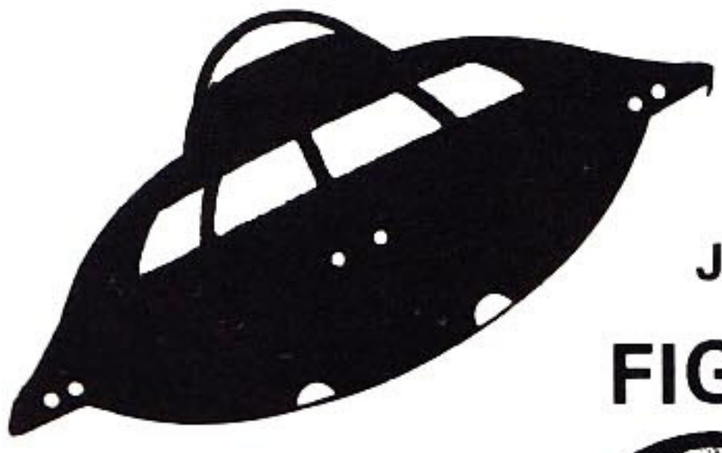




TEMPS LIBRE



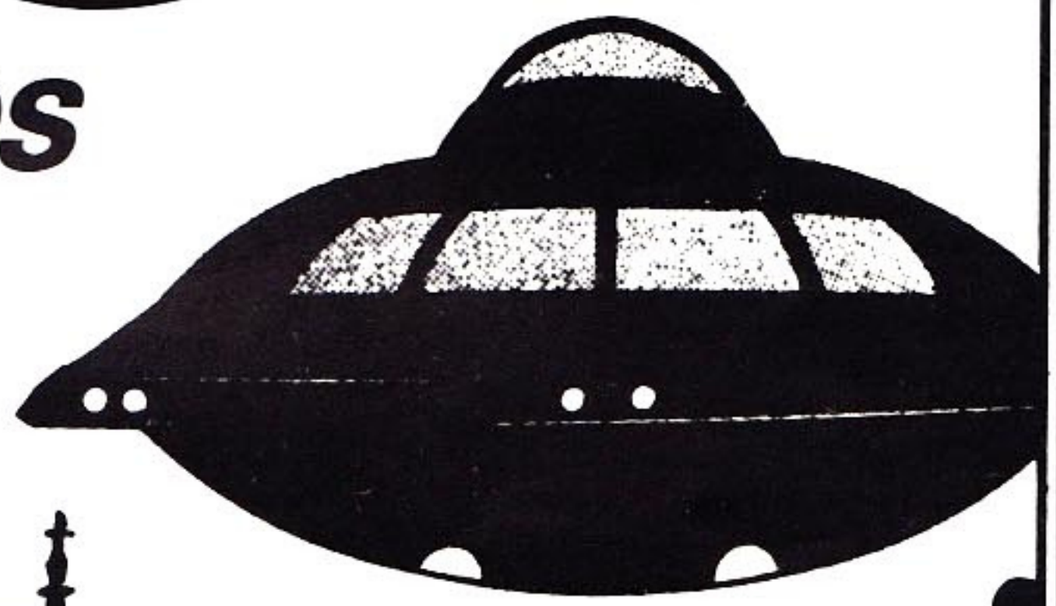
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE, CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT.



WARGAMES

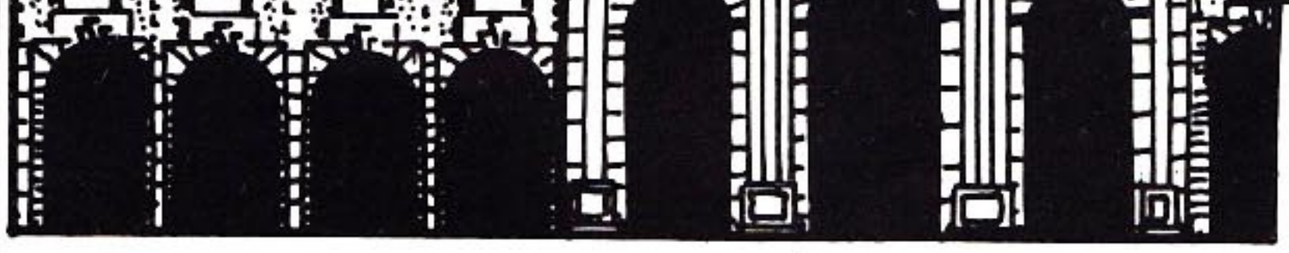
JEUX DE ROLE

FIGURINES









Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS



LES MAÎTRES D' EGONZASTHAN

PATRICK DURAND-PEYROLES
CALY

Ce scénario est destiné à développer l'ambiance spécifique de "Empires et Dynasties". Croyant partir dans une direction, les aventuriers iront de surprise en surprise et les choses ne se passeront pas comme ils auraient pu le croire. "Les Maîtres d'Egonzasthan" est une aventure essentiellement diplomatique. Faites sentir aux joueurs quelle erreur grossière ils commettraient en essayant de "blaster" tout ce qui bouge.

Nous supposons que les joueurs seront des débutants, vu... le grand âge du jeu lui-même. Ils devraient donc être des gens du peuple et ne pas bénéficier de pouvoir ou d'appui particuliers. Dans le cas contraire, la situation qu'ils vont affronter sera la même : quand l'armée impériale ordonne, il est difficile de ne pas se plier à son autorité

Par une belle matinée du mois de Damar les aventuriers traversent la plaine du Shübermanii. N'étant pas pressés, ils peuvent tout à loisir profiter du renouveau : la vie végétale et animale est en pleine explosion et ils se sentent plus en promenade qu'en voyage. C'est le moment pour vos joueurs de déterminer eux-mêmes pour quelle raison ils se trouvent là.

Vers le milieu de la journée, le groupe est arrêté par une patrouille militaire. Un soldat leur demande les laissez-passer qu'ils n'ont pas, évidemment ! Au fait ! Cela fait bien la troisième patrouille qu'ils rencontrent, ce n'est pas courant. Les joueurs peuvent discuter un moment avec les soldats pour tenter de savoir ce qui se passe. Ils apprendront que l'armée impériale supervise la construction d'un vaste projet imposé par les prêtres de Phearys : l'Etrange Vecteur. La nature exacte de ces travaux est inconnue des gens du peuple. Toutefois, l'ampleur des constructions qui sortent actuellement de terre témoigne d'un projet grandiose.

En fait, les joueurs n'ont pas vraiment le choix. S'ils ne se dirigent pas vers le nasher, d'autres patrouilles les intercepteront, de plus en plus fréquemment à mesure qu'ils avancent dans le territoire que contrôle l'armée. Ils ne le savent pas, mais la région est bouclée. S'il est facile de pénétrer dans le périmètre - vous verrez bientôt en quoi cela peut être utile à l'Empire - il est impossible d'en sortir. En cas de rébellion de la part de vos joueurs, ils ne feront que "marquer de mauvais points". Qu'ils soient dociles ou rétifs, ils sentiront l'étau se refermer sur eux. Par contre, le maître de jeu doit leur faire sentir tout l'intérêt qu'ils ont à se montrer diplomates, en utilisant subtilement le baton et la carotte.

Le nasher se trouve à moins d'une heure de marche. Devant l'entrée, un campement militaire est dressé, mais les personnages pourront passer sans problème. Un garde, qui fait partie du nasher, les arrête à la porte pour leur demander qui ils sont. Il suffit aux joueurs de se présenter et de demander l'hospitalité pour être accueillis. Par contre, le nasherman lui-même (le propriétaire) prend en charge nos joueurs : il veille à leur installation dans la maison des hôtes , et, plus surprenant encore, c'est lui qui servira le repas. Le fait que la ferme soit pratiquement déserte explique cela, mais un nasher peut aisément loger et faire travailler une centaine de personnes ! Les personnages peuvent interroger Zyrdiil, le nasherman, à ce sujet. D'abord réticent, il se confiera peu à peu, la soirée s'avançant et un certain petit vin des côteaux du Shübermanii aidant.

Sans le reconnaître franchement, Zyrdiil commence à en avoir par-dessus la tête de la présence continuelle de l'armée. Le chantier a atteint la région depuis un an, et les paysans sont soumis constamment à "la corvée" pour participer aux travaux. Inutile de parler du rendement agricole pour cette année : il est catastrophique. De plus, l'Etrange-Vecteur doit partager ses terres en deux. Celles qui seront situées de l'autre côté deviendront inaccessibles : l'avenir lui cause de très vives iquiétudes.

Le nasherman décrit l'Etrange-Vecteur comme un ensemble de forteresses et de murs continus, hauts parfois d'une cinquantaine de mètres. Quant à sa longueur, étant destiné à relier Phearys et Mangor, il doit s'étendre sur plus de 1800 km ! Si Zyrdiil connaît l'utilité de cette construction phénoménale *(accroître la puissance du pouvoir impérial de Phearys en résolvant le problème des longues distances séparant la capitale de Mangor, l'Etrange-Vecteur étant strictement réservé aux Hauts-Dignitaires impériaux)*, il ne sera pas très bavard à ce sujet. Il sera beaucoup moins réticent pour détailler le chantier lui-même : monumental, il comporte un grand nombre d'ouvrages d'art (ponts, tunnels) et de véritables armées de paysans corvéables et autres artisans sont embauchées plus de force que de gré. A petite distance du nasher, le paysage est bouleversé, les forêts arrachées, les collines éventrées. Partout, des chariots passent, chargés de terre et de pierres. Le terrain est nivelé, remblayé ou déblayé selon les besoins. Des tailleurs de pierre travaillent sans relâche...

Au cours de la soirée, le capitaine de la garnison cantonnée devant la ferme vient s'entretenir avec le nasherman, puis il s'adresse aux aventuriers : ceux-ci sont "invités" à accomplir leur part des grands travaux dès le lendemain matin. Ils ont le choix entre accepter sans faire d'histoires ou participer à l'effort maritime de l'Empire (galères...). Toutefois, la réquisition sera brève (selon les militaires) et ne durera qu'un mois. Le salaire proposé sera suffisamment faible pour provoquer quelques manifestations de mécontentement. Le soldat, très diplomate, saura parfaitement maîtriser la situation. Il se retirera après avoir rappelé l'heure du départ. Encore une fois, les joueurs, profondément ulcérés, pourront décider de s'insoumettre. Cependant, et surtout si un courant de sympathie circule avec le nasherman, celui-ci tentera de les calmer : *"Vous n'iriez pas loin sans laisser-passer et toute tentative d'évasion agraverait considérablement votre cas... Désobéir serait un véritable suicide... Vous ne pouvez rien contre l'armée ou l'Empire... Pour eux, vous n'êtes que des quantités négligeables..."* Il leur fera espérer *("allez savoir avec l'armée"...)* que les travaux ne seront pas forcément trop durs et qu'ils auraient intérêt à ne pas se distinguer.

Selon les lois de l'Empire, cette réquisition est parfaitement légale et correspond au service militaire. Son caractère obligatoire et aléatoire est mal accepté par le peuple.

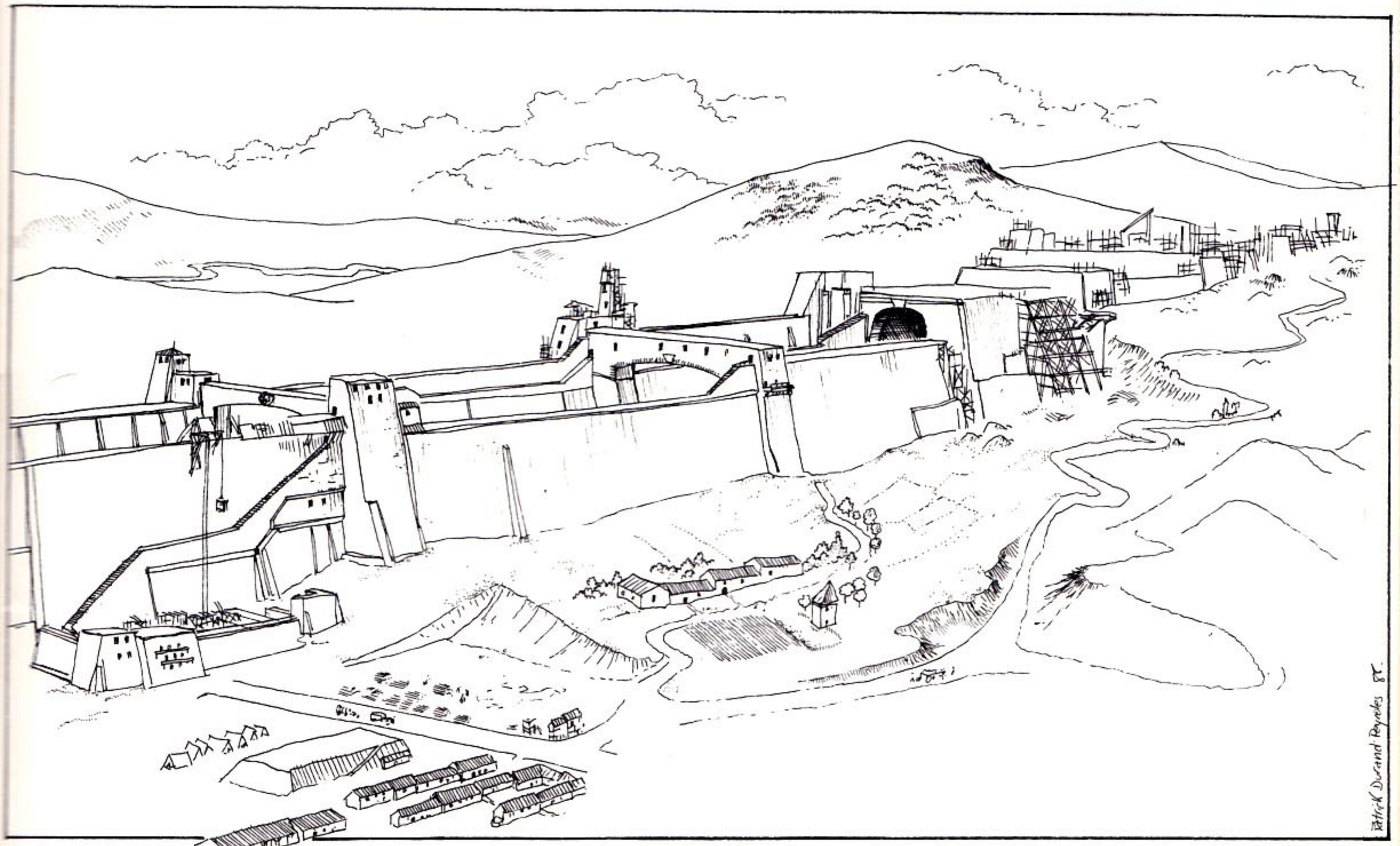


Tout cela ne procure pas de laissez-passer à nos personnages, et même si les soldats se montrent plus ou moins sympathiques - cela dépendra aussi du comportement des joueurs - ils ont des ordres à exécuter : ils conseilleront aux aventuriers de se diriger vers le nasher (ferme fortifié) que l'on voit d'ici se profiler sur la colline voisine. *"Quelqu'un passera pour régulariser votre situation."* Ils semble bien qu'un gradé se chargera effectivement dans la soirée de fournir les papiers nécessaires, et ce petit incident sera clos. *Note : se faire héberger dans un nasher fait partie des coutumes.*

Numéro 4013

Il fait nuit noire quand on frappe bruyamment à la porte : le départ pour le chantier est imminent. Les personnages ont à peine le temps d'ouvrir les yeux et se retrouvent dans un chariot en direction du chantier. Après une dizaine de kilomètres, le long convoi atteint des baraquements dressés au pied d'une muraille imposante : le chantier de l'Etrange-Vecteur. Les personnages sont répercutés de gradé en gradé pour qu'on leur trouve une affectation. A moins qu'un artisan soit parmi eux, ils se révèleront totale-

SCENARIO EMPIRES & DYNASTIES



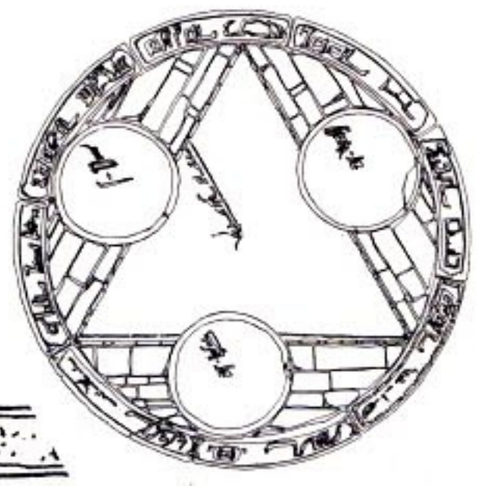
ment inefficaces sur le site. On les enverra donc sur un chantier secondaire, secteur 4013, là où doit passer plus tard l'Etrange-Vecteur. *Bien sûr, quelles que soient leurs capacités, c'est là que vous les ferez aboutir, d'une manière ou d'une autre.* Un capitaine les accompagne jusque-là et leur présente les lieux : des bâtiments agricoles abandonnés qu'ils doivent démolir." *Plus tard, le terrain sera déblayé jusqu'à 5 mètres de profondeur,"* leur explique le capitaine, mais ceci ne les concernera pas, ils ont déjà pas mal à faire avec leur travail de démolition : il faut que le site soit nettoyé pour la fin du mois avant l'intervention de la troupe. *Il réussira (convaincre 80%) à faire admettre que les aventuriers ne sont requis que pour un mois et qu'il vaut mieux travailler tranquillement durant cette période, sans chercher à s'évader.*

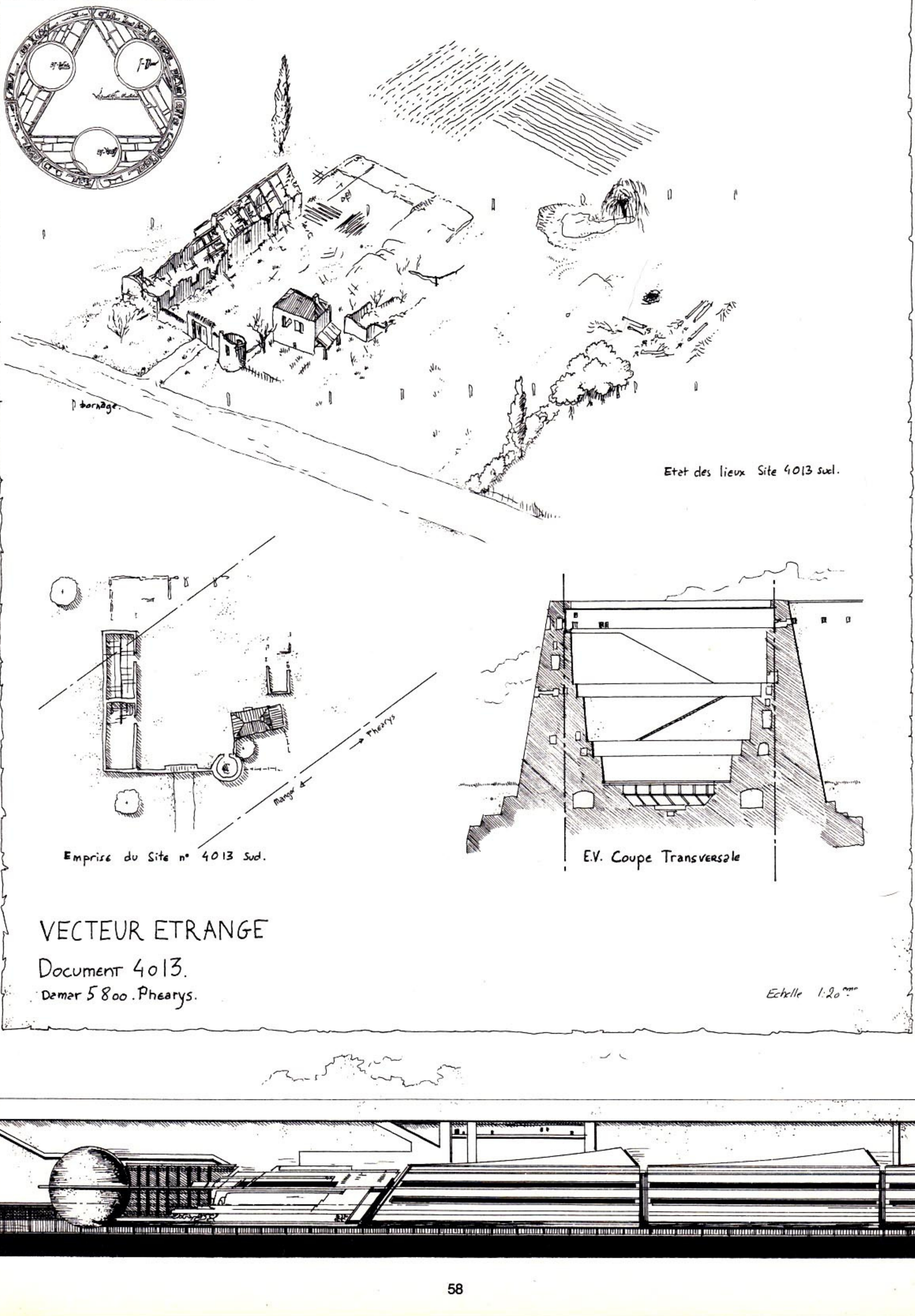
Le groupe se retrouve seul, le capitaine rejoignant un camp proche où les soldats sont occupés à défricher. Ainsi, la ferme est relativement isolée, mais la nourriture est apportée chaque jour, et le capitaine vient régulièrement inspecter l'avancement des travaux. Il se montrera d'autant plus sympathique si les joueurs sont corrects : pas de zèle intempestif ni de fainéantise trop criante. Il veut visiblement ne pas avoir d'histoires avec ses supérieurs, l'essentiel est donc de ne pas se faire remarquer. Encore une fois, le comportement des personnages influencera celui du gradé : en cas de boycott, de tentative(s) d'évasion etc, la surveillance sera de plus en plus forte.

Le site

Il comporte cinq bâtiments autour d'une vaste cour. Seul, l'un d'eux offre un abri convenable pour la nuit, les autres sont totalement ruinés. Les soldats mettent à leur disposition tous les outils et matériel nécessaires. Les pierres doivent être récupérées et mises en tas près de la route, les poutres, planchers et menuiseries divers sont également récupérés. Des soldats peuvent donner des coups de main, par exemple si les joueurs le demandent, mais ils seront seuls la plupart du temps. Le maître de jeu pourra toujours créer quelques événements destinés à mettre un peu d'ambiance durant ces journées de pénible labeur.

Toutefois, après avoir dégagé des quantités de pierres et de débris, l'un des personnages ne manquera pas de remarquer l'existence d'un puits sec, sous la tour, près de l'entrée de la ferme. *Vous pouvez les inciter à travailler dans ce secteur, la tour étant moins solide que les autres bâtiments, et si le capitaine vient les houspiller un peu en estimant que ça n'avance pas assez vite.* Le puits, profond de six mètres, aboutit dans un passage maçonné, en mauvais état. Il sera nécessaire de se munir de torches et de cordes. Or, seules quelques chandelles ont été fournies, puisque les travaux doivent tous se faire au grand jour. En réalité, il suffit de se présenter au camp militaire et de demander lanternes et huile, le premier soldat rencontré les fournira sans difficulté. Si les joueurs préfèrent tenter de les voler, ils se feront surprendre et attireront plus l'attention que s'ils avaient réclamé très naturellement.





VECTEUR ETRANGE

Document 4013.

Demar 5800. Phearys.

Dans les souterrains

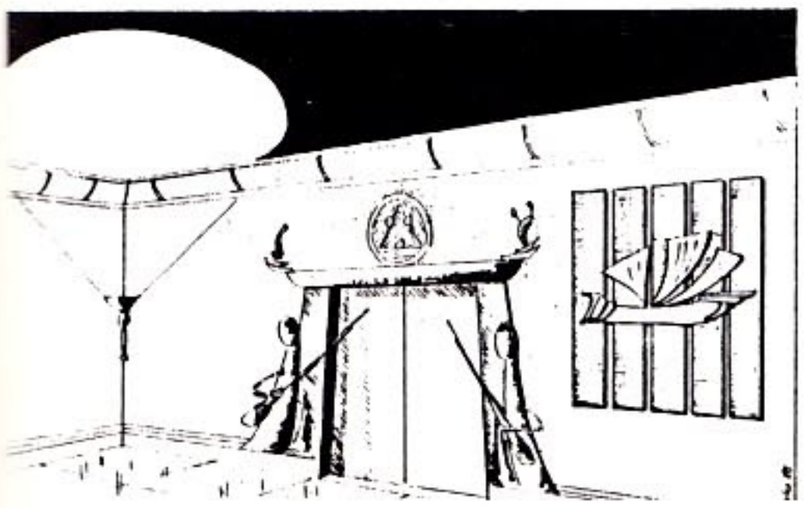
Au fonds du puits, un couloir étroit (1,50 m de large sur 1,7 m de haut) mène à quelques marches dangereuses (chute : 45%). Après un bref cheminement, on peut aboutir dans une grande salle voûtée. Elle comporte un autel en pierre, circulaire, sur lequel est gravé l'emblème religieux officiel (un triangle inscrit dans un cercle), mais les inscriptions qui l'accompagnent sont différentes de celles des temples actuels. Derrière l'autel, sur la paroi du fond, on remarquera un banc en pierre. Quatre squelettes sont étendus au milieu de la pièce. On pourra voir des traces de brûlures. Si on les touche, ils s'effritent. On pourra également retrouver une dizaine de cylindres de Fezer en fouillant un peu. *Dimensions : 30 cm de long, 7,5 de diamètre, pour un poids de 15 kg. Ils sont en métal bleuté.* De l'autre côté de la salle, la voûte s'est partiellement effondrée et recouvre le sol.

Le maître de jeu fera discrètement un jet sous le PSYchisme de chacun des personnages présents. Le jet le plus proche de l'échec (ou l'échec le plus fort) désignera le personnage sensible à certaines "ondes étranges". Il sera incapable de décrire exactement ce qu'il ressent, hormis une certaine présence indéfinissable.

Un personnage ayant une bonne CULture (60%) et (ou) quelques connaissances religieuses (un prêtre du culte ordinaire par exemple) pourra conclure que ce souterrain a servi jadis à un culte clandestin, proche de celui des Dieux du Cercle (voir "La Légende des Temps Gris" p 18, derniers paragraphes).

Une simple visite des souterrains pourra se faire en deux heures, sans alerter l'armée. Si elle a lieu durant une nuit, le temps imparti pourra être plus long sans que leur disparition soit remarquée. Une fouille méthodique prendra plus de temps (examen des pierres et des dalles, déchiffrage des inscriptions de l'autel, fouille des éboulis)...

Les joueurs n'auront pas forcément l'envie spontanée de déblayer l'éboulis. Dans ce cas, le personnage sensible aux "ondes étranges," qui se sent attiré de ce côté, pourra les y inciter. Le travail risque de prendre du temps et il faut prévoir l'évacuation des décombres. Pour dégager environ un mètre carré de sol, il faut compter au début un quart d'heure de travail. Plus on avance vers la paroi, plus l'épaisseur des déblais est importante. Si aucun personnage ne pense au temps passé dans le souterrain, il est probable que le groupe reste absent au moins deux heures + 1d6, ce qui est largement suffisant pour qu'on le remarque. Il faudra donc que le groupe s'organise pour faire en sorte que le chantier extérieur donne l'impression d'avancer normalement, pendant que les travaux souterrains continuent eux aussi. Sinon, l'armée s'inquiètera de la disparition du groupe et commencera à fouiller les ruines.



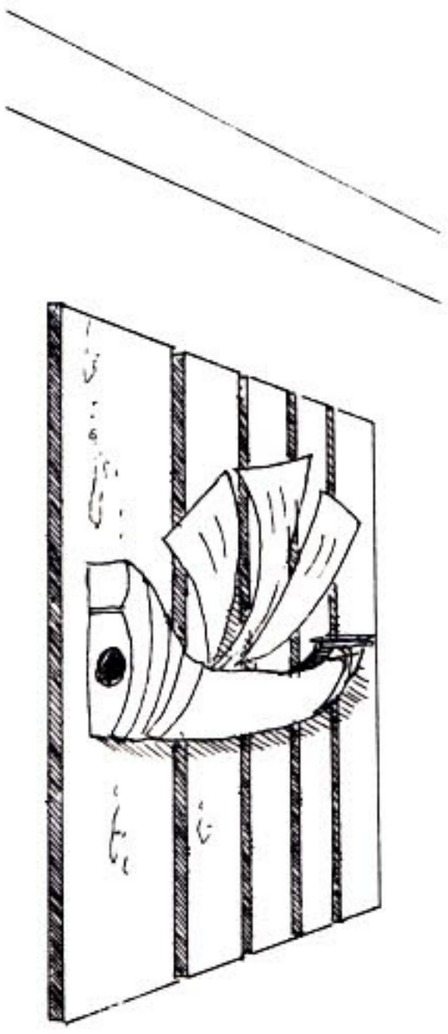
Toutefois, les soldats ne chercheront pas consciencieusement et si l'entrée du puits a été soigneusement camouflée par un personnage, on ne la repèrera qu'à 10%.

Les joueurs ne feraient pas un mauvais calcul s'ils décidaient de parler de leur trouvaille à Zyrdiil. Vivement intéressé, celui-ci pourrait fournir toute l'aide possible dans la situation et accepterait de poursuivre l'exploration avec eux. Mais pour se rendre au nasher, les joueurs devraient faire preuve d'un minimum de diplomatie pour obtenir l'autorisation de "se promener". Si par contre les personnages avaient l'idée malencontreuse de parler de leur découverte aux militaires, essayez de les détourner de ce projet stupide : le capitaine ne les croit pas, pique une colère après eux pour un quelconque motif... Mais s'ils insistent, ils ne seront aucunement récompensés de cette initiative : déplacés immédiatement sur un autre secteur, ils auront à peine le temps de voir arriver des Grands-Prêtres ; ils seront passés sans le voir à côté de... de quoi au juste ? Recommençons donc les fouilles : une fois l'éboulement dégagé, on découvre un départ, dans le sol, mais complètement obstrué par la terre et les pierres. Il faut au moins deux heures pour dégager un étroit passage, de la hauteur d'un homme. Les gravats sont si importants qu'il n'est plus question de les entreposer dans la salle voûtée. Il faut envisager de les dégager vers le dehors. *Quelle chance pour eux ! Sur le chantier, on ne remarquera pas un peu plus de déblais ou un peu moins de matériel !*

Un passage s'enfonce sous la paroi de la salle voûtée. Il forme une sorte de fosse de deux mètres de profondeur et aussi large. Les parois sont grossièrement maçonnées. Puis une rampe inclinée de quelques mètres rejoint un puits de 5 ou 6 mètres de profondeur. Le travail de déblaiement se révèle dangereux et le passage risque de s'ébouler (15% de risque par heure) si l'on ne prend pas garde à consolider par un étaiement adéquat. Les ruines de la ferme contiennent tout le bois nécessaire... Enfin, les personnages aboutissent... à un mur. Cependant, il rend un son creux et quelques coups de pioche en viendront à bout sans aucune difficulté.

De surprise en surprise

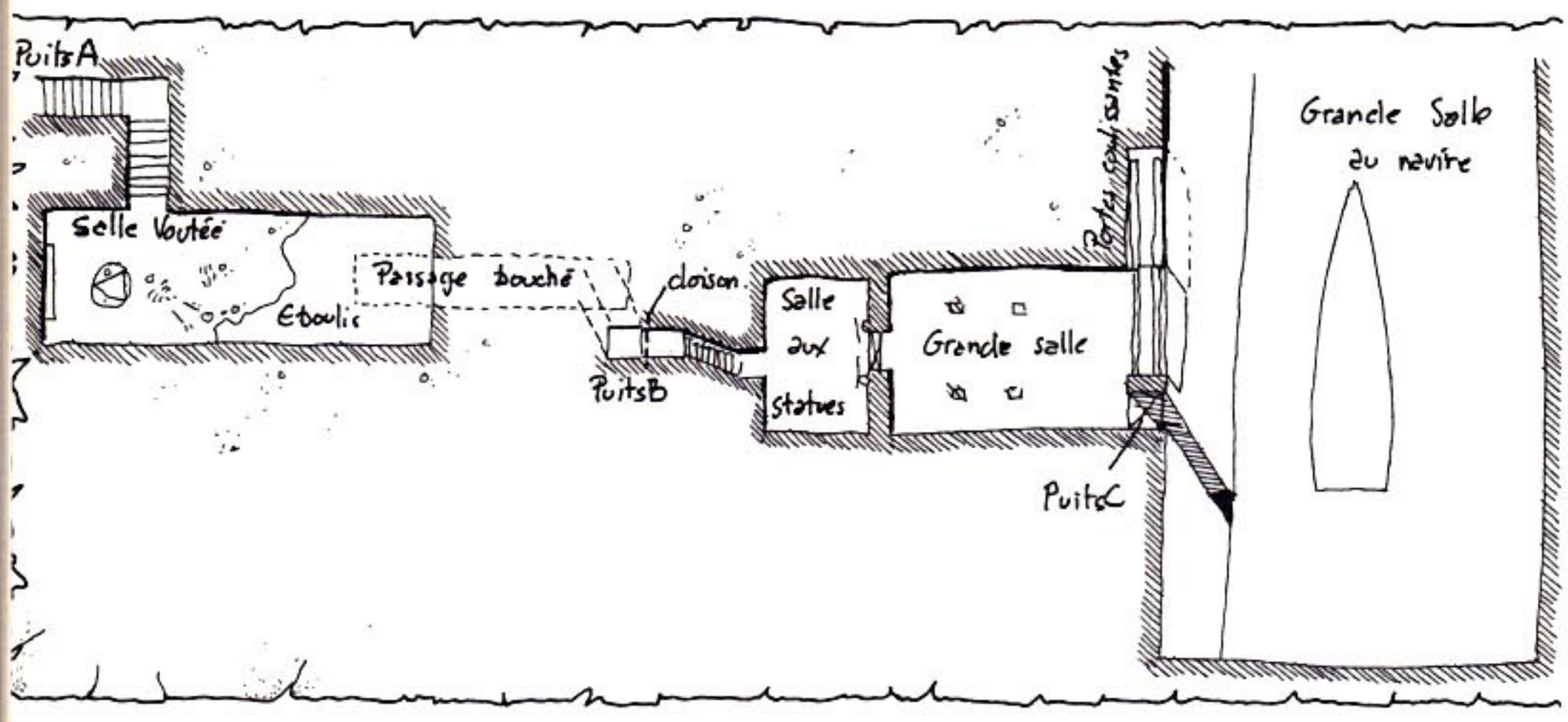
Le personnage qui le premier franchira la brèche creusée dans le mur se sentira plutôt stupide avec sa lanterne. En effet, une vive lumière laisse apercevoir un escalier descendant dans une salle aux vastes dimensions (environ 10 m x 6). Difficile de savoir ce qui les frappera le plus : le sol, un magnifique dallage, brillant, en parfait état et d'une rigoureuse propreté ? La source de lumière, au fond, qui "brûle" avec un éclat continu, sans mèche ni réserve d'huile ? Ou les deux statues de métal, portant un étrange baton et encadrant la porte (porte ?) du fond ? Ils remarqueront aussi le symbole religieux familier au-dessus de cette étrange porte, et une reproduction de navire, en métal, fixée sur des planches de bois elle-mêmes scellées dans le mur. Pour le reste, personne, aucun bruit... Il n'était pas possible d'imaginer faire une découverte pareille pour un groupe qui, il y a quelques jours, traversait tranquillement la plaine du Shübermanii par un beau jour du mois de Damar : faites-leur sentir toute l'étrangeté de leur découverte. Le personnage sensible aux "ondes étranges" ressent toujours cette présence mystérieuse. Cette salle



lui inspire un profond respect. D'une manière générale, au fur et à mesure que l'exploration avance, il perçoit plus intensément le caractère sacré des lieux.

Il sera impossible d'ouvrir la porte par la force. Mais les personnages n'auront pas manqué de remarquer une sorte d'encoche, à l'avant du navire : d'après ses dimensions, elle est destinée à recevoir un des fameux cylindres de Fezer qui s'encastrera dans la sculpture. Sur les dix cylindres, deux sont susceptibles d'ouvrir la porte. Des personnages, surtout celui qui ressent l'étrange appel, peuvent obtenir de l'aide par la prière et la méditation (voir la prière du navigateur, "Légende des Temps Gris" p 5). Une fois la prière récitée, une voix intérieure prononcera : *"Et c'est par le navire que le voyage continue."*

Une fois trouvé le bon cylindre, la porte coulisse dans les murs et les personnages découvrent une salle encore plus grande, non moins illuminée et propre que la précédente. Elle comporte comme unique décoration une grande fresque métallique sur le mur du fond. Un personnage qui aurait au moins 60% en CULture pourra déchiffrer le mot "Ga'a'Ilian", écrit dans une graphie religieuse anciennne rappelant toutefois le reahnien actuel. Prononcer ce mot permet de faire coulisser le mur tout entier avec la fresque, mais si personne ne le fait, il existe au fond une ouverture donnant sur un puits. De l'ouverture, seul l'écho permet de se faire une idée des dimensions de la troisième salle, plongée dans l'obscurité. Ils peuvent distinguer une grande forme noire allongée. Il leur faudra s'en approcher et en faire le tour pour apercevoir dans l'ombre les contours d'une étrange nef. Toute personne qui toucherait cet objet déclencherait l'illumination de la salle. Les joueurs pourront alors en apprécier les colossales dimensions. Celui qui ressent de plus en plus fortement une présence perçoit tout le caractère sacré du bâtiment. Il acceptera sans doute de monter à bord, mais à partir de ce moment l'idée d'approfondir l'exploration lui paraîtra tout à fait sacrilège. Selon qu'il passe outre ou qu'il se soumette à la mystérieuse autorité, les conséquences seront différentes :



Si le personnage décide, malgré l'interdiction qu'il perçoit, de rentrer à l'intérieur de la nef, ou s'il l'interdit... mais qu'un autre joueur échappe à son contrôle, tout personnage qui pénètrera sous le pont du navire fera une découverte terrifiante : des... cercueils, on dirait bien des cercueils, il y en a bien une trentaine, mais les morts qui les occupent ne semblent pas morts ! Ils ressemblent à des êtres humains mais ne sont pas tout à fait comme nous ! Le ou les personnages risquent fort de ne pas s'attarder à ce macabre spectacle et de raconter aux autres ce qu'ils ont vu. Si les joueurs décident d'en finir avec ces pseudo-morts et de les massacrer une bonne fois, rien ne les retiendra physiquement. Cependant, dès qu'ils auront l'occasion de passer à proximité des deux statues métalliques, le baton que celles-ci portent crachera un feu mortel sur chacun de ceux qui aura participé, de près ou de loin, au massacre. Cela peut se produire même si les personnages se sont contentés d'une exploration approfondie.

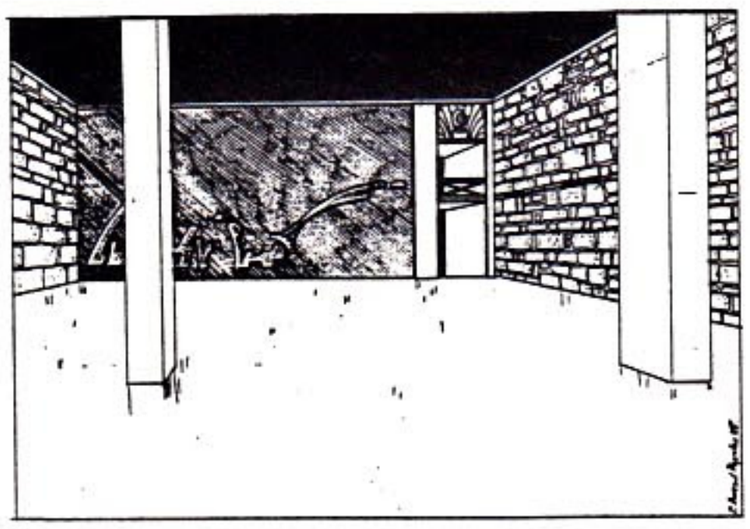
C'est encore par la prière et la méditation que les personnages peuvent recevoir toutes les explications qui leur manquent. S'ils évitent de fouiner partout et manifestent le respect demandé, s'ils font une tentative mentale pour obtenir toutes les explications nécessaires, ils se trouveront en communication avec l'Entité qui veille sur ces lieux.

Livre de l'ultime conscience d'Egonzasthan

Ce site est un Sanctuaire Vihanique
Jadis il fut bâti par les Hu-llivaniens de la Grande Ere
Pour abriter les Ultimes Voyageurs des Mille Etoiles
Dans l'attente du renouveau de leur puissance

...L'Entité Gardienne fera ressentir au plus sage des visiteurs le caractère sacré des lieux. Le respect des Dormants est primordial.

Ne touchez pas, ne regardez pas, n'entrez pas là où vous ne devez pas, car ces choses dépassent votre savoir. Que vos langues, à jamais, taisent l'incompréhensible, car nul mortel ne vous croira.



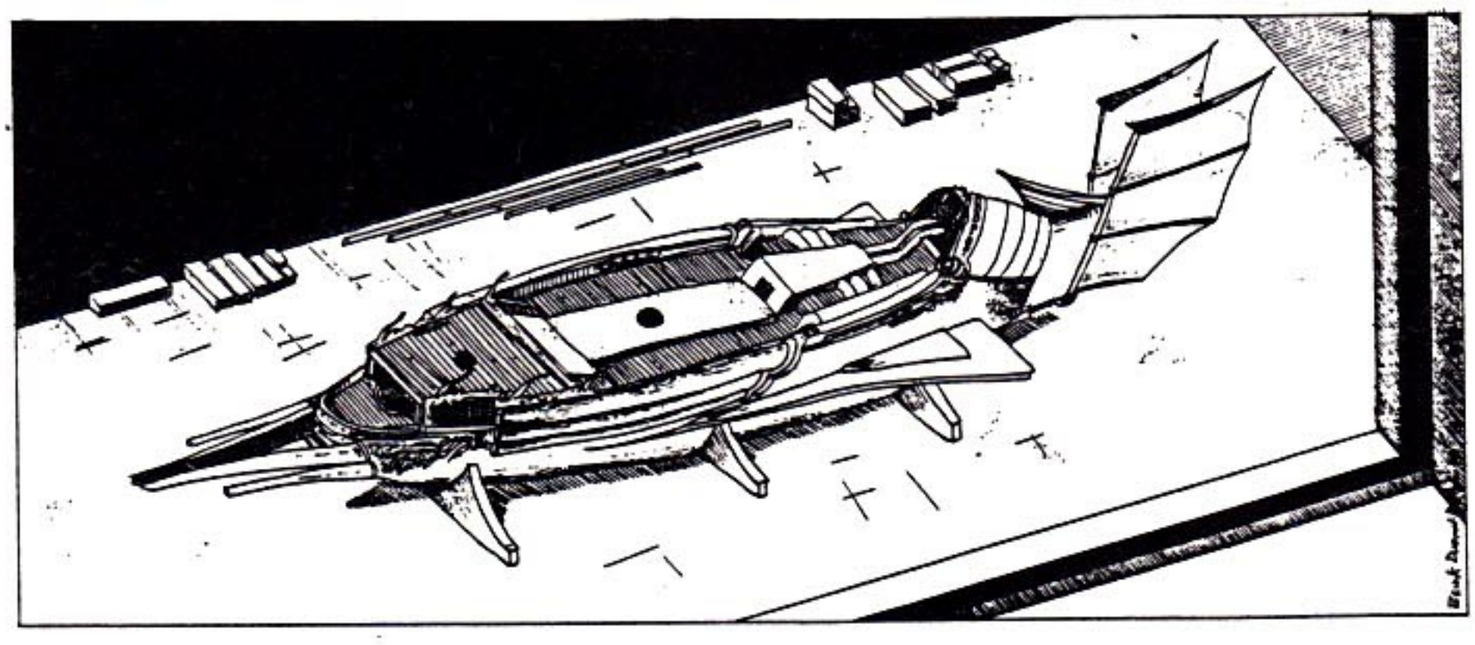
Les sacrilèges :

Il est écrit dans le Livre, celui des bâtisseurs de Nécropoles, que sacrilège est de Voir-Ce-Qui-Est. L'Acte est alors puni de la Mort Bleue, offerte par les deux gardiens de la Porte.

Actes de sacrilège

Il est écrit dans le Livre, celui des bâtisseurs de Nécropoles, que sacrilège est commis lorsque la Vihana sanctuaire est atteinte en son cœur et les Dormants dérangés.

Il est écrit dans le Livre, celui des bâtisseurs de Nécropoles, que sacrilège est commis lorsque le sanctuaire est violé dans la coutume des peuples barbares, destructeurs de l'art sacré.



Il est écrit dans le Livre, celui des bâtisseurs de Nécropoles, que sacrilège est commis lorsque le site choisi deviendra différent par la faute de la Main Ignorante.

Alors, il est écrit dans le Livre, celui des bâtisseurs de Nécropoles, que l'anéantissement du sanctuaire et des lieux supportés sur ce sol impie purifiera les souillures commises.

Paroles sages

Songe de Gananethos, Gardien du Sanctuaire :

Dans le prémice des lieux, bâti par les barbares des temps maudits :

Par la Voie du Songe, Gananethos parle avec le plus Sage des Visiteurs.

Dans la salle première du Sanctuaire, celle qui est gardée par les veilleurs :

Ressens la présence du Sacré et respecte ces lieux, choisis par les Anciens pour les Dormants.

Viens-tu pour piller et rechercher la gloire et la puissance ?

Viens-tu pour rendre hommage et prier ?

Récite la prière, celle qui fut prononcée par nos Maîtres au début de la Grande-Ere et alors, je te guiderai jusqu'à la Lumière.

Lorsque la dernière parole de la prière est prononcée, Gananethos parle en songe au plus sage des visiteurs :

Par le Navire, le voyage continue.

Lorsque le Cylindre, celui qui est désigné pour la porte, est placé, la porte disparaît dans les parois, libérant le passage pour la salle de prière.

Alors, Gananethos, dont la fonction fut établie par les Maîtres, parle en songe au plus sage des visiteurs :

Par la prière et la méditation sincère, à moi, tu pourras offrir tes paroles. Alors, vers la lumière, je te conduirai.

Dans l'Ultime Salle, réceptacle de la Vihana-Sanctuaire :

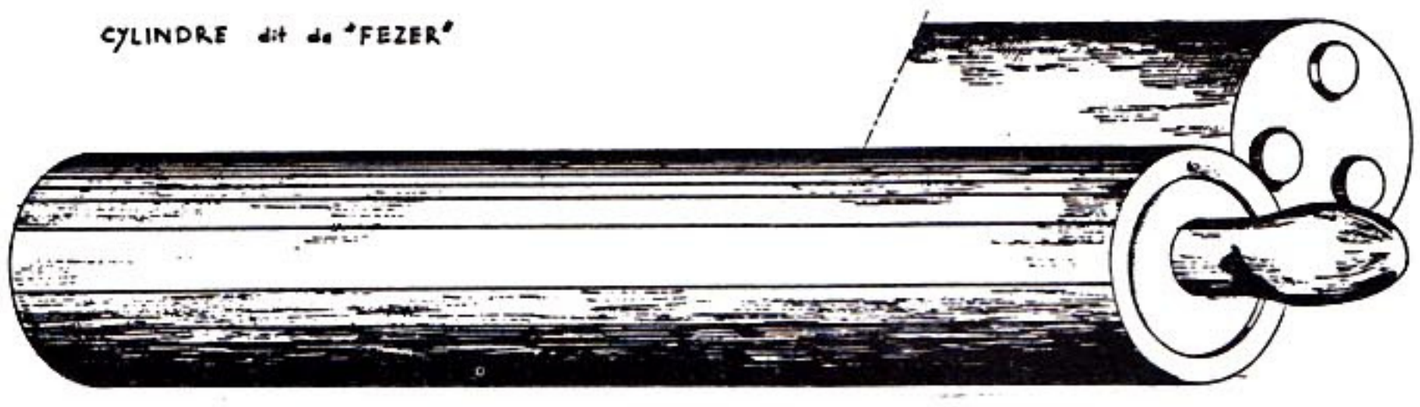
Gananethos ressent aussi les pensées profondes des visiteurs, et sait quel tourment les agite...

Gananethos voit alors que l'Inconcevable va se produire, par la Main Ignorante des visiterus, désignés pour détruire le sol, porteur du Sanctuaire.

Votre main va bouleverser l'Œuvre Bâtie, lieu abritant ce qui est sacré.

Les visiteurs peuvent trouver dans cette salle le Livre de l'Ultime Conscience d'Egonzasthan, posé sur un petit piédestal, devant la Vihana. Ce livre, calligraphié dans l'ancien alphabet d'Hu-Llivan, ne peut être lu que par celui qui connaît. Le seul personnage capable de déchiffrer ce parchemin est le nasherman, homme possédant une bonne culture et ayant étudié autrefois, dans une grande école de Mangor. Toutefois, le nasherman est incapable de lire immédiatement ce livre, étant incrédule devant ces découvertes. Il sera nécessaire de former une chaîne PSYchique de 120% au minimum (voir livret 2 p 37, description des prodiges).

Gananethos, gardien des lieux, va observer les agissements des visiteurs face à la Vihana. Il conseillera à ceux qui ne sont pas Sages, de ne pas monter dessus.



Issues de cette histoire incroyable

Le maître de jeu doit absolument faire sentir l'ambiance extraordinaire qui se dégage de ces lieux, notamment cette "montée en tension" au fur et à mesure que les personnages progressent dans le sanctuaire. Selon leur conduite, le MJ, incarnant alors Gananethos, va tester les réactions des "visiteurs", mais aucun mal ne leur sera fait jusqu'à l'ultime salle.

Le sanctuaire abrite une trentaine de Dormants. Ces êtres, Hu-Llivaniens de la Grande-Ere (voir livret 2 p 15, chap. 3.2 culte vihanique, p 22, chap. 3.8.6 et p 33, Loge des Hu-Llivaniens Lévitants) sont en ce lieu depuis de nombreux millénaires. Ils attendent le jour où leur Maître leur donnera l'ordre de revenir à la lumière, pour recommencer la conquête de leur puissance déchue.

Placés dans des sarcophages, ils ont l'apparence de grands humains, mais d'importantes différences risquent de troubler un esprit faible et non averti. Le premier des visiteurs montant à bord de la Vihana et examinant les sarcophages ressortira bouleversé et atteint psychiquement (provisoirement, heureusement !). Toutefois, n'ayant pas suivi les conseils de Gananethos parlant au plus sage, il sera froidement abattu à la sortie du sanctuaire, par l'une des statues gardiennes de la porte (première salle du sanctuaire).

Statues gardiennes :
VISer : 95%
ATTaque : 95%
Dégâts de leurs "armes" : rayon bleu causant 3d20 + 20 points de dégât... Aucune armure traditionnelle ne résistera.

Gananethos propose, toujours par des paroles obscures, de "marchander" la survie des aventuriers contre le déménagement du sanctuaire (Vihana et Dormants) dans un autre site, plus tranquille et à l'abri des destructions de l'Etrange-Vecteur. Le seul site idéal est la ferme du nasherman.

Personnages.

Nom : Zyrdiil, Nasherman

INT : 65%	FOR : 60%
VOL : 70%	END : 50%
CUL : 70%	DEX : 50%
COM : 70%	REF : 45%
PSY : 60%	PER : 50%

PdV : 12 VITalité 10
Compétences principales :
Diplomatie 60%
Combat : arme : Epée courte Noble : 35%CA

ATTaque 75%	ESQuive : 35%
CAScade : 65%	RIPoste : 65%

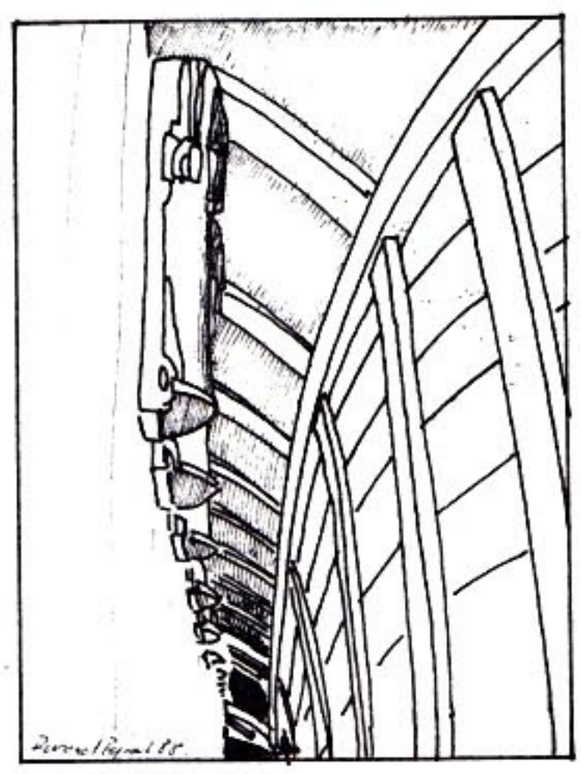
En tant que Nasherman, Zyrdiil subit l'influence impériale, et doit œuvrer pour la suprématie de l'Empire. Son dévouement ne va toutefois pas contre ses intérêts, qui à l'heure actuelle sont bafoués. Ses terres sont réquisitionnées sans dédommagement et ses hommes subissent la corvée depuis près d'un an. Zyrdiil n'hésitera pas à aider les personnages. Les militaires qui campent devant sa ferme ne peuvent y pénétrer et il reste maître chez lui.

Nom : Boreniz, Capitaine et responsable du secteur 4013

INT : 35%	FOR : 70%
VOL : 45%	END : 75%
CUL : 30%	DEX : 70%
COM : 55%	REF : 70%
PSY : 25%	PER : 70%

PdV : 15 VITalité 10
Compétences principales :
Convaincre 75%
Combat : arme : Epée courte Militaire : 40%CA

ATTaque 85%	ESQuive : 60%
CAScade : 65%	RIPoste : 85%



Boreniz, militaire de carrière, a connu des "fronts" plus difficiles. Il n'est pas pressé de quitter le secteur 4013, véritable lieu de repos pour lui. Il ne se montrra pas trop ferme avec les PJ si ceux-ci ne causent aucun désordre. Il viendra visiter les travaux deux ou trois fois par jour et ne refusera pas un petit verre. Etant sous les ordres d'un supérieur, il n'est pas totalement libre néanmoins et se montrera ferme envers les récalcitrants.

En cas de refus ou d'incompréhension, les personnages seront libres de sortir, sauf celui qui est désigné pour être abattu par les statues (le premier ayant vu les Dormants). Il ne pourra échapper à cette fin...

En sortant des souterrains, les personnages sont repérés par les soldats fouillant dans le secteur. Si une seule phrase concernant les découvertes est prononcée devant le capitaine, celui-ci, totalement incrédule, sanctionnera les personnages. Conduits de force sur un autre secteur (taille de pierre !), ils seront réquisitionnés pour un nouveau mois. Après cette période, ils seront libérés et recevront un salaire de 200 krd chacun.

S'ils dévoilent l'existence du sanctuaire à un supérieur, celui-ci ne les croira pas non plus... mais un prêtre en entendra parler à son tour. Plusieurs religieux portant l'habit du Très Saint Temple de Mangor viendront aimablement poser des questions d'abord anodines, puis plus précises. Si les personnages laissent remarquer *qu'ils en savent trop* (selon l'idéologie religieuse officielle), ils connaîtront la douceur des cellules du Très Saint Temple de Mangor où ils subiront un lavage de cerveau. Plusieurs mois plus tard, ayant tout oublié, ils apprendront fortuitement qu'un prêtre et plusieurs clercs du même temple ont péri alors qu'ils visitaient un chantier près de Saalah... *Gananethos a détruit le sanctuaire...*

La meilleure conclusion possible consiste à s'allier avec ces entités, tout en conservant le secret le plus total, sauf bien sûr vis-à-vis du nasherman. Le déménagement pourra être organisé avec son aide. N'oubliez pas que c'est un officiel et qu'il a parfaitement le droit de visiter ses terres. Dès qu'il sera en confiance avec les personnages, il fera tout pour leur venir en aide.

Le déménagement doit se faire par étapes et nécessite l'ouverture du panneau portant l'inscription "Ga'A'Ilian" (voir plus haut) pour permettre le passage des sarcophages. Ces derniers sont munis de suspenseurs permettant de les soulever sans peine - leur poids réel étant de 500 kg ! Seule la parfaite harmonie psychique avec Gananethos permettra de trouver le suspenseur, grâce auquel les sarcophages ne pèsent plus que 5 kg. La Vihana doit être démontée pièce par pièce et mise dans un endroit sûr (le nasher). Les sarcophages doivent ensuite être replacés aux mêmes emplacements et ne peuvent rester en-dehors plus de 14 jours. Au-delà, les Dormants meurent et un dispositif de destruction des sarcophages occasionne une terrible explosion (destruction totale dans un rayon de 2 km, comparable à une petite explosion nucléaire - puissante magie ! C'est cette même puissance qui aurait détruit les prêtres le cas échéant.

Pour déménager la Vihana, il faudra user de diplomatie et graisser de nombreuses "pattes" pour parcourir les dix km séparant le site 4013 du nasher. Le démontage et le remontage de la nef sont facilités par des plans rangés dans les caisses posées dans l'Ultime Salle.

Si les personnages arrivent à ce point du scénario, ils ont en main un formidable trésor, invendable certes mais certainement très utile dans quelques temps. Ils ne pourront pas en user eux-mêmes mais leurs descendants peuvent en avoir sérieusement besoin.

Attention ! Il se passe beaucoup de choses dans l'Empire actuellement ! Une véritable frénésie s'empare des prêtres. Que recherchent-ils ? Ne seraient-ce pas ces fameuses Vihanas légendaires ? Alors restez discrets, très discrets !



ANASHIVA REAHNA

ACTUALITES REAHNIENNES

Colère dans le Shübermanii

De notre envoyé spécial à Saalah

Depuis quelques temps, plusieurs nasherman de la région de Saalah (Centre-Shübermanii) ont déposé des requêtes auprès du gouvernement collégial de la province. La principale raison de ce mécontentement concerne la constuction de l'Etrange-Vecteur, décidée par le Grand-Prêtre du Très-Saint-Temple de Phearys en 5780, soit près de vingt ans déjà !

Ce colossal projet, sans équivalent dans l'histoire contemporaine, ni même ancienne, hormis les grands sanctuaires des nécropoles impériales, exige en effet une mobilisation de masse et absorbe une importante quantité de terres cultivables de la région. Il faut rappeler pour nos lecteurs que l'Etrange-Vecteur, nommé ainsi faute d'en conaître la dénomination officielle, ira de Phearys jusqu'à Mangor. Il forme une immense muraille ininterrompue, parfois haute d'une cinquantaine de mètres. Sa largeur considérable à la base atteint fréquemment la centaine de mètres et l'on comprendra pourquoi la colère monte lorsque les terres sont purement et simplement "réquisitionnées" sans aucun dédommagement. Les nasherman des régions concernées doivent fournir l'aide logistique et technique nécessaires sur les secteurs traversant leurs domaines. La situation n'est pas nouvelle, mais, cette année, elle est amplifiée par le très mauvais résultat des récoltes, dû au manque de main-d'œuvre disponible sur les exploitations.

Le gouverneur militaire de la région d'Azeran a destitué plusieurs nasherman en raison de leur insoumission. Une telle situation est nouvelle et ne va certainement pas faciliter le retour au calme dans cette région déjà éprouvée par les derniers raids des barbares du Kilermz qui osent pénétrer régulièrement jusqu'au fleuve.

A Mangor, un attentat contre l'ouvrage construit sur le Shüb a entraîné la mort de plusieurs ouvriers et soldats. Il apparaît à la lueur de ces derniers événements qu'une rébellion s'organise contre le pouvoir impérial, dans la province même du Shübermanii. Les autorités militaires se félicitent pourtant de leur victoire remportée en Amodan, contre la petite ville de Nodalis notamment. D'où une grave question qui agite les milieux intellectuels de l'Empire : la situation intérieure devient chancelante et au lieu de rétablir un équilibre fragilisé, l'Empire part en guerre contre des pays fort lointains. Guerres ruineuses s'il faut en croire les rapports de la Guilde des Navigateurs et les nombreux voyageurs qui peuvent témoigner des efforts de guerre... sans parler des impôts, plus lourds que jamais.

Préparatifs de guerre contre le Rotzavan

Miley Zadorth, Mangor

La rumeur le confirmait depuis de nombreux mois, en fin de Damar plusieurs halkenkarg de la Guilde vont convoyer la 12e armée vers le lointain Rotzavan. Voilà une nouvelle expédition militaire qui s'annonce mieux que la précédente. Les généraux Guilliem et Refyth, forts de leurs échecs passés, partent avec de meilleurs atouts : une connaissance approfondie de la côte, un armement lourd mis au point spécialement pour cette campagne et des troupes d'élite risquent de réserver de mauvaises surprises à ces barbares orientaux.

Que pouvons-nous attendre d'une victoire sur un pays aussi lointain, sinon de nouvelles routes commerciales plus sûres ? La réponse est encore floue, mais les spécialistes espèrent établir les bases du Grand-Empire souhaitées depuis bien des générations. Les mauvais esprits rétorqueront qu'il est préférable que la situation interne redevienne stable, mais il faut aussi aller de l'avant et partir à la conquête. Notre peuple ne peut plus survivre en se contentant du Shübermanii et l'Orient est prometteur.

REGLES COMPLEMENTAIRES

A propos de...

Un jeu nouveau pose toujours quelques problèmes d'adaptation, même aux plus anciens routiers du genre. Ainsi, vous êtes nombreux à vouloir en savoir plus sur Empires et Dynasties, tant au niveau du système de simulation que du monde de Reah. Certaines questions portent même sur... la langue. Devrons-nous ouvrir une rubrique littéraire régulière ? En tout cas, les premiers échos reçus font état d'un engouement et d'un intérêt certains pour ce monde qui est nouveau. Déjà, des courriers arrivent, datés suivant la mode reahnienne, et, bientôt, il faudra s'attendre à recevoir des missives ornées des plus belles écritures impériales !

C'est le plus bel hommage qu'un joueur puisse rendre à un créateur, que d'entrer de plain-pied dans un monde fictif. Imaginons ensemble pour notre plus grand plaisir.

Les principales demandes portent sur quelques imprécisions apparues dans les règles, que la logique permet de résoudre sans problème, mais auxquelles il est préférable d'apporter explications et éclaircissements.

Les compétences

Le système adopté pour la conception de compétences favorise la libre création lorsque les données manquent. Ainsi certaines d'entre elles, signalées dans des écoles, ne sont pas accompagnées par les formules : l'établissement de Maître Dersan (Livret 1 p 31) propose d'enseigner les lettres, les langues et les mathématiques. Pour les langues, vous pouvez vous reporter, p 32, à l'Université Impériale de Phearys. Le principe d'apprentissage de langues étrangères y est décrit et il sera facile d'adopter le même système chez Maître Dersan. L'étude des lettres (littérature, poésie, et, par extension, chant) peut se retrouver au paragraphe "Art et Comédie", page 26 (liste des compétences). La compétence Lire/Ecrire est la même que Poésie/Littérature. Il est logique qu'un enseignement littéraire s'accompagne d'un ensemble culturel de textes d'auteurs. Pour les mathématiques, il est vrai qu'aucune référence directe ne peut être trouvée dans la liste, aussi je propose la formule suivante : **Mathématiques (INT + CUL)/2 - 25.**

Tout maître de jeu est libre de créer sa propre liste de compétences, en veillant à la cohérence des formules. Mais le système est suffisamment souple et simple, pour que la tâche en soit agréable. Les Anashiva Reahna proposeront régulièrement des listes complémentaires, couvrant des domaines parfois plus spécialisés.

Toujours à propos des compétences, l'usage des caractéristiques de base doit être considéré avec intérêt lorsqu'il s'agit de créer rapidement des PNJ ou de régler une situation non couverte par une quelconque compétence. Il faut TOUJOURS UTILISER LA VALEUR EN POURCENTAGE AJUSTEE et non la valeur initiale ou le premier poucentage.

EMPIRES & DYNASTIES



PATRICK DURAND-PEYROLES

EDITIONS
DRAGON
RADIEUX

Les PNJ proposés dans le premier scénario, "La Disgrâce", possèdent des caractéristiques plus fortes que la moyenne accessible aux joueurs... Injustice ou erreur ? Ni l'une ni l'autre, mais tout simplement tolérance permettant de ne pas calculer une liste de compétences pour de simples figurants. Dans leur cas, il sera plus aisé de faire des jets directement sous ces caractéristiques honteusement gonflées ! Que les PJ se rassurent, ils peuvent eux-mêmes bénéficer de cette tolérance sous forme d'un complément de règles :

Partant du principe de base fort simple qu'une caractéristique ajustée s'utilise comme une compétence, pourquoi ne pas l'améliorer par l'expérience et l'apprentissage ? La réponse est totalement positive, toutes les règles s'appliquant à l'amélioration d'une compétence en cours de partie (Livret 1 p 26, n° 5.3) et achat de pourcentage supplémentaire à l'aide des points de valeur restent valables pour améliorer l'ajustement (attention, ne touchez pas aux autres valeurs !). Toutefois cette règle complémentaire s'accompagne de quelques restrictions : les compétences acquises avant "l'achat" ou l'obtention de points supplémentaires de pourcentage sur les ajustements de caractéristiques ne subissent pas d'améliorations parallèles.

Exemple : un personnage a en (valeurs ajustées) **FORce 70% ENDurance 50%** Sa compétence **ACRobatie (DEX + END)/ 2 - 40 = 20%**

Il augmente sa valeur ajustée de END de deux points (réussite totale), il aura donc 52% sur END. Mais la compétence Acrobatie n'en demeure pas moins à 20%. Pour l'augmenter, il devra suivre le système habituel (école ou achat de points % supplémentaires par les points de valeur : 100 points de valeur = 1 point de %).

Par ce système, il vous sera possible d'avoir des personnages dotés de meilleures caractéristiques et lorsque vous choisirez de nouvelles compétences, elles bénéficieront de l'amélioration de vos caractéristiques ajustées.

Toujours pour des compétences, certains demandent quelques explications sur leur signification, par exemple "Elevage de basse-cour" ou "Machines de guerre/Siège"... L'intérêt strictement ludique n'est pas toujours apparent, mais lorsque votre personnage sera confronté au problème concret de gagner sa vie en dehors d'une aventure, il lui sera utile de connaître les bases sérieuses d'un métier. Ainsi, "Elevage de basse-cour", bien maîtrisé, lui permettra de recevoir un salaire (p 61) si le joueur a pu négocier une place dans une ferme. La logique prime avant tout, et lorsque le doute envahit maître de jeu ou personnages, placez-vous dans le contexte réaliste en disant *"si j'étais sur Reah et que..."* Il faut bien se dire et redire qu'un jeu de rôle est avant tout une affaire d'imagination et que les règles ne sont qu'un support aide-mémoire. De toutes façons, l'ensemble des compétences actuelles et nouvelles fera l'objet d'une étude plus complète et j'attends vos propres suggestions et expériences.

Quel temps avons-nous pour nous battre ?

La question concernant l'unité de temps d'une séquence de combat revient régulièrement. Beaucoup de jeux imposent une séquence, ou un round, tandis qu'Empires et Dynasties reste muet à ce sujet... Seule la règle p 61 suggère une échelle de déroulement du temps : une minute de jeu équivaut à six minutes réelles. Mais un jeu de rôle n'est pas un wargame ou un jeu de plateau, et il est presque aberrant de parler de "tour de jeu". Aussi faut-il savoir que seul le maître de jeu peut (et doit) estimer le déroulement réel du temps, et qu'il n'est pas toujours important de savoir que le combat a eu lieu durant une minute et non durant une minute et six secondes... Seule l'issue de ce combat influencera la suite de l'aventure. Le seul guide reste encore la cohérence, arbitrée par le maître de jeu. Le système de combat de Empires et Dynasties s'accommode parfaitement de l'absence de règles de durée de tour. Par contre, si le besoin s'en fait réellement sentir, on peut estimer qu'une action de combat dure une seconde (ATTaque ou RIPoste). La CAScade pourra durer deux à trois secondes. Un combat est essentiellement une action rapide et il est inconcevable de passer trois heures à simuler un échange de coups d'épées... Dans ce cas, le jeu de rôle (qui n'est pas qu'un jeu de simulation) perd réellement de son réalisme et de sa jouabilité.

Toujours pour ce qui concerne le combat, un petit problème se pose concernant l'INItiative, car l'exemple de la page 34, "Résumons", contredit les règles qui précèdent... Des deux solutions, l'une est plus détaillée que l'autre dans les règles : soit l'INItiative se tire sur un dé, le plus fort commence. Toutefois, rien n'interdit de le faire sous le REFlexe, mais, dans ce cas, c'est celui qui réalise le plus fort écart entre son jet et sa caractéristique qui commence... La première méthode est plus rapide, la deuxième fait plus sérieux ! Par contre, lorsqu'une méthode est choisie, il est indispensable de l'adopter pour toute la partie, ou dans le même groupe de joueurs.

Les armes à projectiles s'utilisent bien avec VISer, puis ATTaque (avec le malus éventuel). Le jet de VISer détermine la réussite du combat, le jet d'ATTaque permet de mesurer les dégâts sur la table adéquate.

Enfin, pour en terminer avec le combat, il faut compléter la table des armes (p 35), honteusement pillée par une bogue informatique :

Armes	Epée 2 mains	Epée 2 mains nob.	Epée Nodekan
CA %	30	40	45
RES	20	20	30
PDS	7.5	10	10
TPD F	3	3	3
LANcer	non	non	non
DUO	non	non	non
SPE	non	non	non
Prix	1500	2000	4000

LES NASHERMAN

La vie quotidienne dans l'Empire : les Nasherman

L'Empire est vaste et les différentes régions qui composent le Shübermanii présentent des coutumes variées, mais dans l'ensemble beaucoup de points communs sont caractéristiques d'une civilisation essentiellement rurale. Les scénarios "Les Maîtres d'Egonzasthan" et "La Disgrâce" introduisent les nasherman. Le chapitre 4.5.1. p 19 du 1e livret décrit cette catégorie de la noblesse, placée entre le peuple et les autres nobles. On remarque immédiatement que malgré ses hautes fonctions administratives et politiques, le nasherman travaille aussi sur l'exploitation agricole qui constitue son domaine (le nasher).

Les gens du peuple, et, donc, vos personnages, respectent leur nasherman, mais n'admettent pas les injustices de certains, qui outrepassent leurs pouvoirs légaux. Un nasherman doit aussi se montrer juste envers ses administrés, car les paysans ne sont pas rattachés au domaine comme le furent les serfs de notre Moyen Age terrien. Ainsi, ils peuvent, si leur maigre fortune le leur permet, partir et s'installer sur une autre terre. Toutefois cette migration de population est extrêmement rare, car souvent réprimée par la violence dans certaines régions, ou simplement impossible suite au refus d'un nasherman de voir s'installer une population étrangère sur ses terres...

Les rapports sont souvent excellents entre les gens ordinaires et les nasherman. Les lois de l'hospitalité sont en vigueur sur chaque domaine, et les personnages vont découvrir dans "Les Maîtres d'Egonzasthan" qu'une maison d'hôte existe dans les fermes fortifiées. Il ne s'agit pas d'une auberge mais simplement d'un abri confortable, destiné aux voyageurs de passage qui n'y séjournent qu'une nuit. Il est également fréquent que le nasherman vienne visiter ses hôtes ou même les invite à sa table si cela est possible. Aucune contribution ne leur est demandée, mais dans les nashers on apprécie d'être tenu au courant des événements par les voyageurs.

Les nasherman et l'Empire

Les nasherman ont mille raisons d'être fidèles au pouvoir impérial. Leur charge, qui est semi-héréditaire (voir livret 1), est subordonnée à un serment et ils sont soumis au contrôle des Shaderman. Ces derniers sont mal vus par leurs vassaux et ne bénéficient pas de l'estime populaire.

AMODAN, CONTINENT AUSTRAL DE REAH

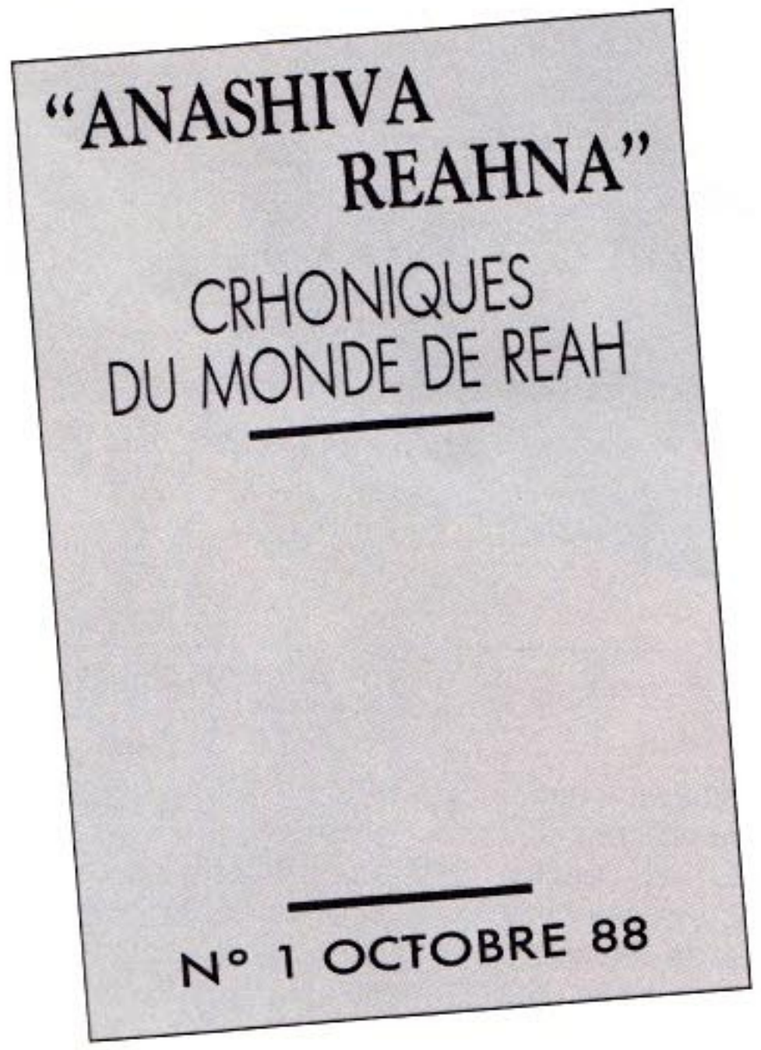
Les mers du Sud ne finissent plus lorsque l'on double les derniers caps du Nodekan. Au-delà commence l'immensité bleue, royaume de la Guilde des Navigateurs.

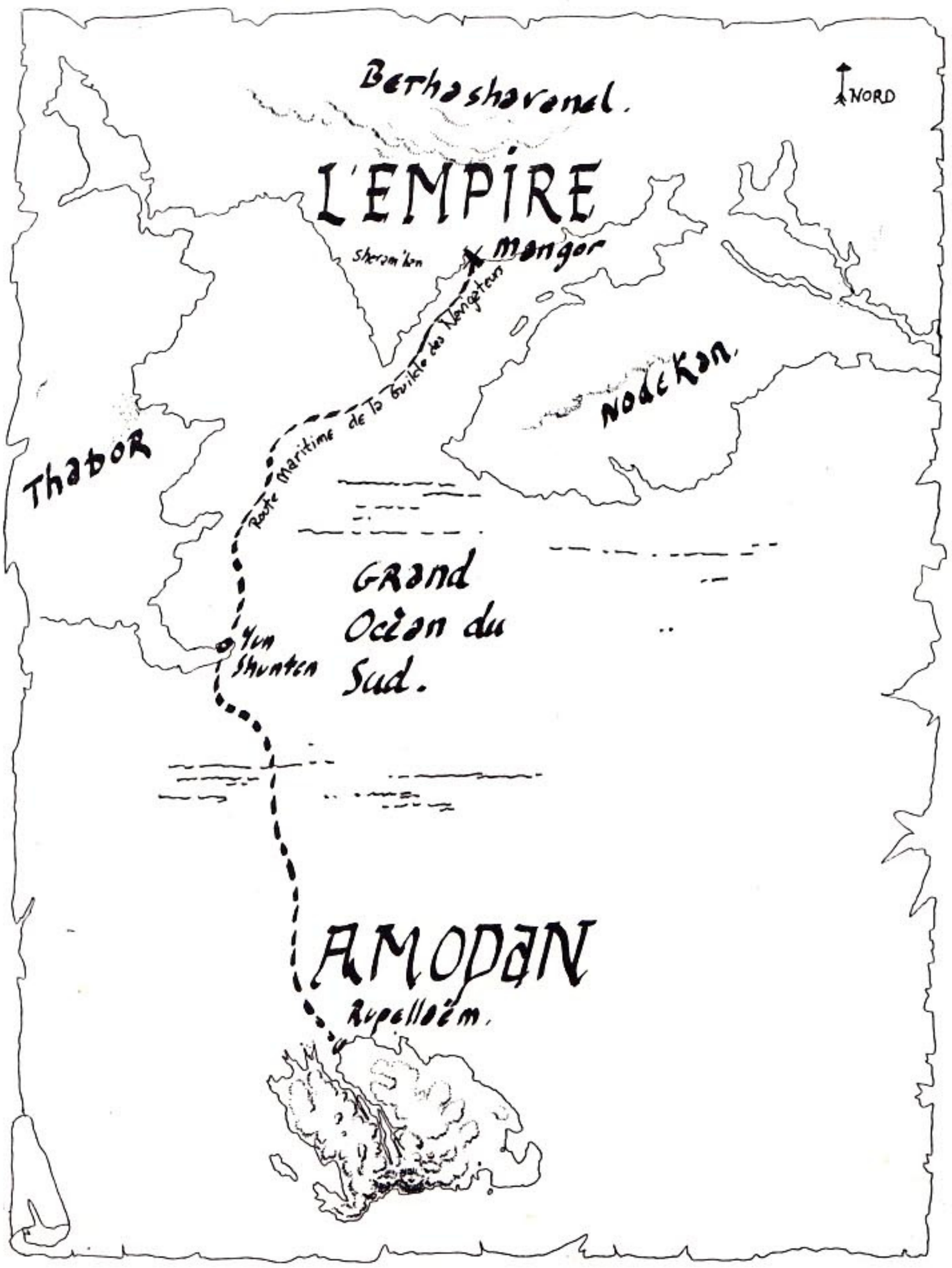
Comme une perle au sein d'un écrin, Amodan représente le dernier bastion de la civilisation avant les banquises du pôle austral. Géographiquement, le continent d'Amodan mesure près de 2800 km dans sa plus grande longueur et possède un relief généralement montagneux. Seule, la grande plaine du nord et de la région d'Avona permettent de vivre sur cette île isolée. Parmi les caractéristiques les plus représentatives d'Amodan, la Grande Faille, immense fjord de plus de mille kilomètres, coupe l'île en deux parties inégales. L'Est, avec Rupellaëm, la capitale économique, et la grande plaine, est fortement peuplé au nord, tandis que l'Ouest, constitué de rudes plateaux semi-désertiques (les Eneteshi), n'est parcouru que par quelques peuplades nomades.

La ville de Rupellaëm n'est que la capitale de fait, puisque Amodan est en réalité constituée de différents Shader, plus ou moins indépendants les uns des autres. La structure politique impériale se retrouve ici dans ses grandes lignes, acceptant toutefois de nombreuses variations coutumières locales. Rupellaëm est l'unique grande ville du continent et le principal port de commerce international. Occupée depuis une vingtaine d'années par les forces impériales de Mangor, la région est en proie à une guerre incessante, coûteuse pour les deux camps. La dernière action impériale, le siège de la ville de Nodalis dans la Grande Faille, a provisoirement ramené le calme dans le secteur. L'Empire convoite ce continent pour ses mines de diamant, recélant de fabuleuses richesses. Amodan fut jadis l'un des hauts lieux de l'histoire très ancienne, comme en témoignent les ruines et les légendes.

Les Amodanii (peuples d'Amodan) se divisent en de nombreuses Koriadii (équivalent de tribus) regroupées en nasher. Il n'existe pas de pouvoir centralisateur comme dans l'Empire et ce peuple, fier et brave, ne supporte pas la domination actuelle des Mangorii. Le continent d'Amodan, par ses particularités et son histoire, sera un monde riche en aventures. Il fera l'objet d'un dossier complet dans un prochain numéro des Anashiva Reahnna, accompagné d'une carte détaillée.

Patrick Durand-Peyroles







LES MODULES TSR™ POUR AD&D®

T 1 : Une région dans Greyhawk a autrefois été victime d'un terrible affrontement entre les forces du bien et du mal. Ces dernières, qui avaient été vaincues, semblent réaparaître près du village de Hommlet, menaçant la paix de la contrée. Vous voilà partis à la recherche des fauteurs de troubles. Ce scénario va vous conduire à affronter une bande de brigands dirigée par un rejeton du mal passé dans lequel "on" fonde beaucoup d'espoirs. L'histoire est assez classique, du style "trouvez la bande et tuez-les", mais il faudra monter son coûp de main intelligemment ou... aaaaaargl. Un des points intéressants du scénario, la description complète du village de Hommlet.

T 2 et plus encore : "Temple of elemental evil" est une suite, si l'on peut dire, du T 1, car en effet il reprend le village de Hommlet en première partie. N'achetez donc pas le T 1 si vous avez ce scénario. Ce genre d'histoire est typiquement ce qui a fait fuir un certain nombre de joueurs vers d'autres jeux car c'est un bel exemple du vieux principe "une salle - un monstre - un trésor" et cela en quatre parties. La partie tactique est réduite à sa plus simple expression. S'il y a un point intéressant c'est peut-être une certaine cohérence dans les monstres choisis. A conseiller à tous ceux qui veulent monter un magasin d'objets magiques en tout genre.

A 1 : A la fin du "Temple of elemental evil", si l'un d'entre vous a survécu, il saura que son périple n'est pas terminé pour autant. Une organisation semble animée des pires intentions et pratique l'esclavage. Où sont-ils ? Dans le Pommarj, région mal famée s'il en est. Dans cette histoire, les joueurs seront menés à entrer en terrain ennemi et à pénétrer dans un repaire d'esclavagistes. Le côté intéressant est la tactique mise au point pour l'attaque. Elle a intérêt à être correcte sinon gare ! Un conseil, évitez les insectoïdes du souterrain. Scénario très dur, où il vaut mieux être de niveau 7 que 5. Les voleurs pourront avoir un rôle important à jouer en solo, et si les dieux ont décidé de votre victoire, catastrophe vous n'avez détruit qu'une base minière des esclavagistes, allez en A 2 et passez un tour.

A 2 : Vous avez trouvé le A 1 trop simple. Réjouissez-vous, celui-là est encore mieux. Après le repaire, la forteresse. Je vous conseille de ne pas rater votre entrée, car eux ne vous rateront pas. Mais qu'est ce que vous allez faire dans cette galère ? C'est plein de gob's, bonjour Urk, voire pire encore. La tactique d'attaque est encore essentielle, la pénétration discrète du dispositif ennemi sera certainement plus efficace que l'attaque frontale. Une petite surprise au passage : des Drow. Les joueurs ont toutes les chances de se faire liquider rapidement sous le nombre, et seuls les plus masos s'y essaieront. Ah !

A 3 et A 4 : C'est là que votre vie prend fin, ou alors vous êtes bénis, ou encore vous vous servez directement dans le DMG. Après avoir affronté la petite bière de l'esclavage, vous avez le droit d'aller voir les chefs. Ils sont plus forts, plus nombreux, et ils vous attendent. Devinez quelles sont vos chances ? Un petit plaisir malgré tout : la promenade à faire dans la ville des esclavagistes qui est bien décrite. Mais pourquoi dis-je que vous allez perdre ? Vous en voudrais-je ? Non. Mais pour jouer le A 4, il faut se faire prendre dans le A 3. Pour cela, soyez naturel et tout se passera bien. Pour le dernier de la série des A, il faut retirer tout le sacro-saint matériel des joueurs puis en exécuter quelques-uns pour l'exemple, on est un chef oui ou non, et enfin lâcher ceux qui restent dans un dédale souterrain. Vous voilà en Robinson Crusoë dans ce monde cruel, il ne va pas être simple de survivre. Ce dernier scénario est très différent des autres vu les conditions dans lesquelles vous êtes placé. Cela va plaire aux débrouillards, mais il leur faudra arriver jusque-là. Un conseil pour le A 2 A 3 A 4, il faut être au moins de niveau 7 à 8. Autre chose, cette suite de quatre scénarios est parue en un seul volume plus détaillé, je vous conseille donc de choisir cette formule.

Jean-Paul Tafani

CODE	TITRE	REGLE	LANGUE	NIVEAU INDIQUE	NIVEAU CONSEILLE	THEME	ORIGINALITE	COTE DE CŒUR
T 1	The secret of Bone Hill	avancée	anglais	2-4	2-4	combat	moyenne	+ + +
T 2	The temple of elemental evil	avancé	français ?	4-7	7	search and destroy	faible	+
A 1	Slave pits of the under city	avancée	anglais	4-7	6-7	combat	moyenne	+ + +
A 2	Secret of the slavers stokade	avancée	anglais	4-7	8	combat	moyenne	+ +
A 3	Assault on the aerie on the slave lords	avancée	anglais	4-7	8 voire 9	combat	moyenne	+ +
A 4	In the dungeons of the slaver lords	avancée	anglais	4-7	8-9	exploration	bonne	+ + +

LE DRAGON SORT SES GRIFFES



et elles sont en Français !

DONJONS & DRAGONS® AD&D®

6 MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE VOUS ATTENDENT

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉS LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140

DONJONS & DRAGONS, AD&D
Règles AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.
COPYRIGHT TSR, Inc.

TSR™

Publi R.A. Paris - RC 324.478.8

OÙ JOUER ET A QUOI ?

ALAIN BERARD

Maintenant que le jeu d'histoire avec figurines n'a plus de secret pour vous et que le démon de ce jeu vous a mordu, une grande question se pose : où jouer ?

Dans les clubs, bien sûr, qui se feront un plaisir de vous accueillir et vous trouveront partenaires et adversaires sur mesure.

Liste des clubs :

AJC Ass. de jeux Chamaliéroise - François Menguy - 124 bis, av. Joseph Claussat - 63400 Chamalières
AMM Ass Maquettiste et Modéliste (Grenoble) - Alain Roudil - 74 av de la République - 38170 Seyssinet
Le Bouteselle - Denis Costopoulos - 5 Allée Edgard Fournier - 92150 Suresnes
CCFJH Comité de la Coupe de France de Jeu d'Histoire - Jean-Bernard Vincent - 10 Villa d'Este, Tour Atlas app. 2307 - 75648 Paris Cédex 13
CD Les Chevaliers des Dragons (Noisy-le-Grand) - Maison pour tous - 111 la Piazza - 93160 Noisy-le-Grand. Mont d'Est
CdL La Compagnie de la Licorne (Aubusson) - Franck Yeghicheyan - 8 rue des déportés - 23200 Aubusson
Club Angoulème Jean-Paul Leyraud - Les Grands Champs - Asnières sur Nouère - 16730 Fleac
Club Metz Bernard Langenfeld - 39 Rue Gandhi - 57157 Marly
CRJH Club Rouennais de Jeux d'Histoire - maison de St Sever - 10 rue St Julien - 76100 Rouen
CSG Les Chevaliers de St Gilles (Toulouse) - Michel Legrand - Salvayre - 09100 Pamiers
CSO Les Centurions du Sud-Ouest (Bordeaux) - Guy Boutinaud - 1 place Gabriel Cante Coucut - 33320 Eysines
DVM Les Dragons du Val Maubué (Torcy) - Marc Dodinot - MPT Ferme du Couvent 77 Torcy
FAST Fantaisies Aventures Simulations Toulonnaises (Toulon) - Yves Scherer - Résidence de la pinède, bât 2 - 83190 Ollioules
FdC Les Forces du Chaos (Montpellier) - Claude Corbières - 2 impasse du Petit Houx - 34100 Montpellier
FdL Le Fer de Lance (Chatenay Malabry) - Jean-Jacques Petit - 6 rue du Loup Pendu - 92290 Chatenay Malabry
Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien - Laurent Claussmann - 11 rue Emile Level - 75017 Paris
GdBGuilde de Bretagne (Rennes) - Régis Maiffret - 15 Cours Kennedy - 35000 Rennes
La Guerre en Pantoufles (Marseille) - J-F Blanc - 35 boulevard de la Pagette - 13005 Marseille
IPO Les Immortels de Paris Ouest - Benoît Brunot - 33 rue Dulong - 75017 Paris
KRAC Kriegspiel Rhône-Alpes Club (Lyon) - Diégo Mane - 126 rue Mazenod - 69003 Lyon
LO Les Lanciers de l'Ouest - Alain Huet - 10 square Cathuis - 44000 Nantes
LVH Les Lyons de Val d'Herblay - Alain Mercier - 71 rue Pigalle - 75009 Paris
Lyon Guy Schal - 21 rue de la Maçonnière - 69390 Vernaison
MEU Club de Meudon - Jean Dang - 37 rue Galliéni - 92240 Malakoff



MLF Marie Louise des Flandres - François Hary - 24 rue du Priez 59000 Lille
Nancy Roger Bertrand - 10 rue du Rabodeau - 54320 Maxeville
PAC Paris Centre - Jacques Blanc - Hôtel des Ministères - 31 rue de Suresnes - 75008 Paris
STR Club de Strasbourg - Franck Riasse - 4 rue de Stockholm - 67000 Strasbourg
VV Vae Victis (Limoges) - Laurent Mariette - 13 av. des Ruchoux - 87100 Limoges

Que les isolés se rassurent, si aucun club n'est proche de votre domicile, la FFJH se fera un plaisir, sur demande, de vous communiquer le nom d'autres isolés peut-être proches de vous. La FFJH, késaco ???

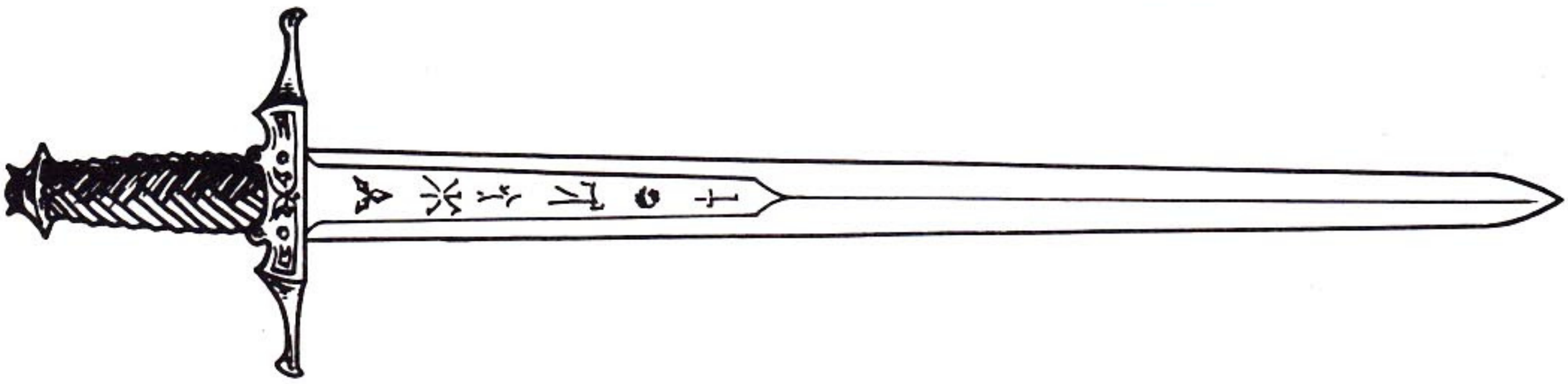
C'est la Fédération Française de Jeu d'Histoire avec Figurines. Hé oui ! Notre hobby est très officiellement reconnu ! Créée il y a deux ans et après quelques tentatives malheureuses, la FFJH a pour but, outre de donner un poids officiel à notre jeu, de rassembler les joueurs de la France entière, soit à travers les clubs, soit en regroupant les isolés, en les faisant connaître et se découvrir.

Pour cela, la "Fédé" a deux atouts : l'enthousiasme de ses dirigeants et son journal "Le Messager". L'équipe dirigeante composée de joueurs passionnés a su, par un mélange de charisme et de verbe, transmettre son message et désormais la grande majorité des joueurs marche avec elle.

"Le Messager" est l'organe intérieur de la "Fédé", servant d'écho aux manifestations et de sources d'informations sur le jeu, par des articles parfois très savants. Pour tout renseignement complémentaire, le mieux est d'écrire au "Trésorier" Payeur général : Mr Jean-Philippe Imbach (plus connu sous le nom terrible de "Pilou") : 140 avenue Victor Hugo - 75116 Paris ou à Mr Alain Mercier - 71 rue Pigale - 75009 Paris. Ils se feront un plaisir de vous répondre.

Ceci dit, tentons d'éclaircir le maquis surnommé "Règles". Que joue-t-on, et, accessoirement, où ? Là, prudence : d'un naturel peureux, je me garderai de trop m'engager, et je prie, que dis-je, je supplie de me pardonner en cas d'erreur de ma part.

Bon. Allons-y ! Période Antique-Médiévale : les règles les plus jouées sont Charge, 7e édition WRG, 5bis, 6, "de Kaddesh à Jérusalem."



Tentons d'expliquer le pourquoi du comment.

Au départ était "La Flèche et l'Epée", version française de la 5e édition des règles du WRG (Wargames Rescards Group) anglais. Eternels insatisfaits, les Français décidèrent de sortir une variante appelée 5bis pendant que les Anglais, eux, sortaient la 6e édition. Quelques articles ravageurs là où il fallait et tout le monde rejeta la 6 au profit de la 5bis "Française". Tous, non, car un club résista, Rouen, qui, lui, joua la 6. Donc déjà un hiatus. Les anciens jouaient la 5, les progressistes la 5bis, les Anglophiles (-phones) la 6. Bien. L'inconvénient est que la 5bis ne convenant pas à tout le monde, certains clubs voulurent l'améliorer. Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien, partie prenante dans l'organisation de la 1e coupe de France, un événement, la simplifièrent pour des raisons de gain de temps et de clarté : ceci donna "Charge". D'un autre côté, l'Axe Toulouse Bordeaux reprochant la simplicité ou, plus, le simplisme de la 5bis, travailla de concert, avec Grenoble d'ailleurs, à la création d'une règle plus réaliste : "De Kaddesh à Jérusalem". Voilà tout. Enfin presque car pendant ce temps, les Anglais révolutionnèrent le jeu Antique Médiéval en créant la 7e édition. Essayons de faire le point.

La majorité des clubs utilisant des figurines 15 mm joue la 7e édition, seule Limoges, à ma connaissance, fait exception. La coupe de la Fédération a été créée en 1988 pour permettre à ces joueurs de s'affronter.

Pour le 25 mm, c'est plus complexe.

Rouen joue la 6, Toulouse, Bordeaux, Toulon ? et Grenoble "De Kaddesh à Jérusalem" mais aussi, pour le premier club, "Charge". Les autres jouent Charge, sauf Nantes qui doit jouer la 5.

"Charge" a l'avantage d'être la règle officielle de la finale de la coupe de France de figurines, le pendant en 25 mm de la coupe de la Fédération en 15 mm.

Pour la période Napoléonienne, aussi très jouée en clubs, 4 règles cohabitent. "Les Aigles" de chez Descartes, "le Dernier Carré" créé par les clubs de Grenoble, Strasbourg, Montpellier et Limoges. "Epopée" du club de Toulouse et "Les Trois Couleurs" de Diégo Mané. La majorité des joueurs joue "Les Aigles" ou des dérivés. Voilà le tour d'horizon rapidement et sommairement bouclé. Un fait est constant : les clubs vous accueilleront les bras ouverts, alors n'hésitez pas !

A PROPOS DE...
LES ELEMENTS DE DECOR "MINIATHEQUE"

Les artisans de la "Miniathèque" (ainsi ont-ils dénommé leur entreprise), Gilbert et Denis, réalisent des éléments en résine moulée à l'échelle des figurines 15 ou 25 mm. Nous les avons rencontrés à plusieurs reprises, et notamment à Vitrolles et au Salon des Jeux de Réflexion, à Paris, où ils exposaient un superbe diorama, de dimensions imposantes, réalisé à l'aide de leurs éléments. Nous avons été séduits par la qualité de leur travail, et notamment par la finesse de la gravure de chacune des pièces, et nous avons décidé de leur faire avouer quelques informations au sujet de leur production.

Les modules de la miniathèque, temple, auberge, château, se présentent sous la forme de kits, composés d'éléments facilement assemblables, à l'aide de chevilles souples. En réunissant murs, sols, colonnes, pignons de toits, créneaux, vous pourrez soit reconstituer l'un des modèles proposés, soit donner libre cours à votre imagination tortueuse. Les montages sont faciles, et vous pourrez ainsi utiliser les mêmes éléments pour constituer divers bâtiments. Les différentes pièces sont réalisées en résine beige et peuvent se peindre sans problème à l'aide d'une peinture acrylique pour figurines. Leurs modules achevés étant fort bien peints, nous leur avons demandé quelques conseils. Le pastis aidant, Gilbert et Denis ont bien voulu avouer qu'ils conseillaient trois couches de peinture, une première foncée, une couche intermédiaire, et un brossage "à sec" à l'aide d'une teinte très claire.

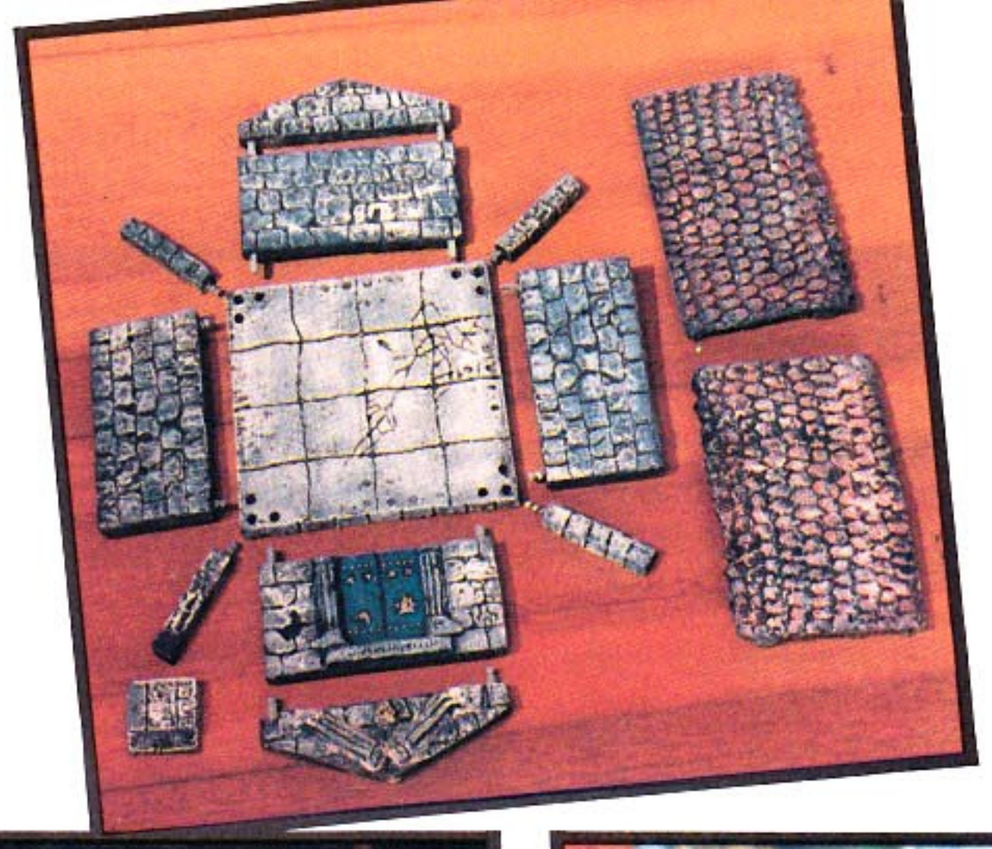
Autre question qui nous préoccupait, nous leur avons demandé à quels usages (et à quels usagers) ils destinaient leur module. Sur ce sujet, ils ont été plus facilement loquaces que lorsque nous abordions les secrets de fabrication. En dehors des fans de dioramas et des amateurs de jolis décors pour exposer les figurines, les modules de la Miniathèque s'adressent à deux autres publics :

- les joueurs de rôle. Ils pourront visualiser plus facilement certaines scènes clés de leurs scénarios. Le Maître de jeu pourra par exemple, révéler à ses aventuriers une par une les salles dans lesquels ils pénètrent (les "plafonds" des pièces peuvent s'ôter facilement). Le positionnement des figurines dans un environnement précis évitera bien des incohérences dans le déroulement des combats, par exemple.
- les joueurs de wargames avec figurines disposeront de toute une batterie d'accessoires de décoration, faciles à mettre en œuvre, et augmentant considérablement l'"ambiance" des reconstitutions. La collection de modules 15 mm est notamment destinée à ce public (contrairement à ceux à l'échelle 25 mm, les bâtiments 15 mm sont moulés en un seul bloc).

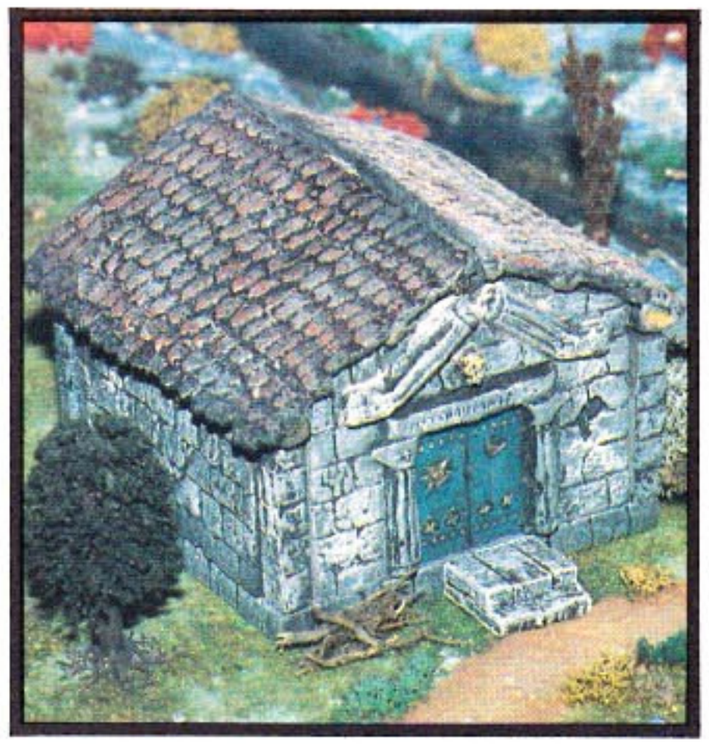
Les productions de la "miniathèque" ne sont pas encore commercialisées "en grand", mais d'ici l'automne de cette année, vous devriez les voir apparaître au moins dans les boutiques disposant d'un large éventail de figurines. Leur production étant pour l'instant réduite en quantité, Gilbert et Denis préfèrent que les amateurs intéressés les contactent directement. Dernière information, l'antre dans laquelle ils se dissimulent : La Miniathèque, 72 Bd Fenouil, 13016 MARSEILLE.

Johny Métal, enquêteur indiscret

LES ELEMENTS DE DECOR "MINIATHEQUE"







Les quelques photos que nous publions vous donnent une idée, à la fois de la technique d'assemblage proposée, et du résultat que l'on peut obtenir une fois les éléments peints. De la discrète auberge de campagne surveillée par une bande de malandrins sans scrupules, au somptueux castel du Seigneur Gondrand, toutes les réalisations sont permises. Si vous pouviez enlever la "couverture" de ces différents bâtiments, vous découvririez que les intérieurs sont aussi somptueusement aménagés que les extérieurs. Portes secrètes, cercueils, cheminées, aucun élément d'ambiance ne manque à l'appel.

MUSEE DE PLOMB

Toute une collection de figurines créées par Citadel pour le jeu Warhammer. Voir notre Banc d'Essai pour le supplément "Hordes Sauvages" p. 9.













PHOTOS AIMABLEMENT COMMUNIQUEES PAR CITADEL

LE ROI SORCIER D'ANGMAR
CHEF DES NAZGULS

CHRISTOPHE TRIAU

SA VIE, SON ŒUVRE DESTRUCTRICE

Premières apparitions des Nazguls. Qui sont-ils ?

Les premières apparitions des Nazguls eurent lieu entre 2251 et 3441 du IIe Age (c'est-à-dire entre le début de la guerre civile à Numenor et la disparition momentanée de Sauron - fin du IIe Age). Ils réapparurent ensuite vers l'an 1300 du IIe Age, jusqu'à leur destruction lors de la chute de Sauron.

Ce sont les spectres des neuf seigneurs humains qui acceptèrent les anneaux de Sauron. Les neuf anneaux étant dominés par l'Anneau Unique, ces seigneurs passèrent sous le pouvoir de Sauron. Au fur et à mesure, ils devinrent des esprits immortels dont le corps disparaissait peu à peu, et perdirent leur sens, mis à part leur odorat qui au contraire fut accentué au point de pouvoir à peu près remplacer tous les autres sens. De plus, ils avaient recours à des animaux dressés pour eux, tels que leurs chevaux ou les Féroces Ailés.

Ils sont enveloppés dans un grand manteau noir, et craignent pour la plupart la lumière (ou du moins y sont moins à l'aise). Ils possèdent des pouvoirs spéciaux, dont celui de détruire les armes qui les touchent, mais savent, étant d'anciens guerriers humains, manier l'épée, la dague et d'autres armes (dans la bataille des Champs de Pelennor, le Roi-Sorcier frappe avec une masse d'arme.

Le Roi-Sorcier d'Angmar

Le Roi-Sorcier d'Angmar était le chef des Nazguls. C'était le seul parmi eux à avoir des pensées indépendantes, à pouvoir préparer un plan, une tactique à plus ou moins long terme, mais bien sûr dans la mesure où cela servait son maître Sauron.

Il était de plus haute taille que les autres Nazguls, et sa tête invisible était surmontée d'une couronne. Seuls de son visage, ses deux yeux semblables à des braises étaient visibles, ce qui lui conférait encore plus de puissance et de grandeur (imaginez l'effet qu'il produisait lorsqu'il parlait, étant donné qu'on ne lui voyait pas de bouche).

Le Roi-Sorcier d'Angmar fut le plus puissant sorcier que les Terres du Milieu aient jamais porté (mis à part Sauron son maître, bien sûr) mais il utilisa assez peu son pouvoir, pour ne pas révéler toute sa puissance, mais aussi parce qu'il n'en avait pas besoin : il était assez puissant sans cela.

L'œuvre du Roi-Sorcier en Angmar. Ses victoires et ses défaites

En 1300, le Roi-Sorcier fut envoyé par Sauron en Angmar, pour détruire les royaumes des Dunedins du Nord. Il s'allia avec les hommes sauvages de Rhudaur, et en 1409 envahit l'Arnor, dévasta la région de Cordolan (au Sud D'Arthedain et de Rhudaur), détruisit la tour d'Amon Sûl ("La Colline du Vent") - où il y avait d'ailleurs un Palantir - et força les Dunedains à fuir. Mais ceux-ci reçurent l'aide des Elfes et repoussèrent les armées du Roi-Sorcier qui dut se réfugier en Angmar. Il pratiqua dès lors une stratégie d'usure et d'épuisement des Dunedains.



Plus de 500 ans plus tard (il avait tout son temps, vu qu'il était immortel), en 1974, le Roi-Sorcier envahit l'Arthedain et prit la capitale Fornost. Mais l'année suivante, il fut vaincu à la bataille de Fornost et dut s'enfuir d'Angmar. Il disparut alors pour cinq ans. Mais son objectif était atteint : il avait ravagé et ruiné l'Arnor qui avait perdu toute sa puissance.

Le lieutenant de Sauron. Les Nazguls à Mordor. Le duel. La guerre de l'Anneau

En 1980 T.A., il revint au Mordor (que fit-il durant ces cinq ans ? Mystère...) pour servir Sauron, et réunit les autres Nazguls. Ensemble, en 2000, ils attaquèrent Minas Ithil qui tomba deux ans plus tard (2002 T.A.), et qui s'appela désormais Minas Morgul ("La Tour du Sorcier") et fut le repaire des Nazguls.

Un épisode intéressant de la longue vie du Roi-Sorcier est son duel avec le roi Eärnur. Celui-ci devint roi du Gondor en 2043 T.A. Le Roi-Sorcier lui lança alors un défi, que le roi, qui n'était pas fou et savait que le combat était inévitable, refusa. Mais, sept ans plus tard, le Roi-Sorcier lui relança un autre défi (2050 T.A.). Le roi ne pouvait plus refuser, c'était une question d'honneur, et il se dirigea donc vers Minas Morgul. Il n'en revint jamais... Le Roi-Sorcier avait frappé un grand coup : en effet, le roi Eärnur mourait sans enfant, et ce fut donc un intendant - le premier fut, en 2050, Mardil - qui prit le pouvoir en Gondor... jusqu'à Aragorn...

Gandalf enquêtant sur un possible retour de Sauron, les Nazguls se terrèrent à Minas Morgul à partir de 2063 jusqu'en 3018, lors de la guerre de l'Anneau.

Durant tous les mois de septembre et octobre 3018, ils vont poursuivre Frodon et ses compagnons de la Comté à Fontcombe. C'est le Roi-Sorcier lui-même qui blessera grièvement Frodon d'un coup de poignard... Durant toute la Guerre de l'Anneau, ils vont servir efficacement leur maître.

La dernière bataille

Du 10 au 14 mars 3019, les armées de Sauron assiégèrent Minas Tirith. Le 15 à l'aube, le Roi-Sorcier enfonça les portes de la cité grâce au bélier "Broyeur". Il allait combattre Gandalf quand les Rohirrim firent leur apparition sur le champ de bataille : ce fut la bataille des Champs du Pelennor.

Alors qu'il allait se précipiter sur le cadavre du roi Théoden, le Roi-Sorcier fut interpellé par un Rohirrim nommé Derhelm. Or Derhelm se révéla finalement être la princesse Eowyn. Le Hobbit Merry porta alors un coup au talon du Nazgul, lui arrachant un cri de douleur. En profitant, Eowyn enfonça son épée à l'emplacement de la tête du Nazgul. Un grand cri s'échappas du manteau vide du Roi-Sorcier : Eowyn était destinée à le tuer...

Ainsi mourut le 15 mard 3019 du Troisième Age le glorieux Roi-Sorcier d'Angmar, Seigneur de Morgul, chef des Nazguls, fidèle servant de Sauron et de l'Anneau. Les plus sensibles des serviteurs du Seigneur Ténébreux verseront une larme : notre maître a ici perdu son arme la plus précieuse, et nous notre chef le plus compétent...

Mais qu'importe : le Seigneur Ténébreux a envoyé il y a quelques minutes comme hérault le lieutenant de la Tour de Barad-Dur pour donner ses propositions. Si celles-ci ne sont pas acceptées, c'est la guerre. Mais de toutes façons, dans quelques heures, rien ne pourra plus empêcher la domination de notre maître sur les Terres du Milieu toutes entières.

Bien que...

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 ? Entreprendrez-vous le voyage jusqu'aux Monts-Sous-La-Lune ? Réussirez-vous à ramener à Sfere 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 halucinogènes, organisée par un mystérieux personnage nommé Narcos. Saurez-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.



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.

TOUS LES PREMIERS SAMEDIS DU MOIS :

BOURSE AUX FIGURINES
CHAMPIONNAT PERMANENT
DE BLOOD BOWL

MYTHES ET LEGENDES

* Jeux de Rôles français et étrangers
* Boardgames
* Jeux de simulation
* Un choix de plus de 2 500 figurines !

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

LES TABLETTES DES NAINS

- 1 - AUTO-PORTRAIT

Le Nain vous salue bien

Bien que le Nain ait a priori un naturel des plus sympathiques, il ne faut pas s'adresser à lui n'importe comment (J'évite ici le jeu de mot facile que, je n'en doute point, certains esprits "calembourbés" n'auront pas manqué de fomenter)... Le mieux, cher(e) lecteur(euse), est de saluer de cette même cérémonie que tout Nain, conscient de son appartenance à cette noble race, se doit d'entreprendre. Ce salut se décompose en plusieurs mouvements simultanés qui sont ici décomposés :

1- Ramenez vivement votre main gauche sous votre coude droit afin que la paume de celle-ci se colle sauvagement à celui-là. Précisons par ailleurs que la grande caverne, abritant la réunion mi-séculaire des diverses Maisons Naines qui y réaffirment solennellement leur serment d'alliance mutuelle, s'appelle à cet égard Salle du Jeu de Paume...

2- Dans le même temps, placez votre bras droit dans la position du "Bras Donneur", ainsi hommée car elle correspond à celle d'un bras de Nain qui s'apprêterait à *donner* un coup farouche à quelque créature qui lui eût manqué de respect (Demandez à Urk ! Il ne vous l'a pas encore raconté mais il s'en souvient encore)...

3- Dans le même instant, clabauder ou même rugir bestialement, en un "Oï" retentissant, exhalé du plus profond de soi-même, effarouchant ainsi le plus preux des spectateurs, exception faite de celui à qui ce message de bienvenue et de bons sentiments s'adresse. A noter que le "Oï" se prononce, certes, sauvagement, mais aussi phonétiquement comme dans la dernière syllabe de "cow-boy", le charmant bovin n'ayant aucun rapport avec notre propos...

4- A la même seconde, avancer violemment la jambe droite d'un dixième de toise en direction de la personne que vous désirez saluer afin de bien lui montrer que c'est à elle que vous destinez votre message. Il faut remarquer qu'il est recommandé de se situer à une certaine distance de cette dernière afin d'éviter habilement de l'Upercuter d'un bras donneur fort et vigoureux au cours de l'exécution du deuxième mouvement. Il a en effet été constaté que certains Nains, sous l'empire d'un inexplicable, mais certain, éthylisme aigu, ont eu la facheuse idée de se méprendre quant aux distances et ont ainsi assené par mégarde un coup des plus fulgurants à des gens à qui, après tout, ils ne voulaient que du bien... En l'honneur d'une Naine particulièrement vigoureuse et attachante, on a appelé cette regrettable mésaventure la "Salve Régina".

Le Nain est un amoureux

Comme chacun devrait le savoir, la gent féminine qui compose la Nanité se réduit seulement au tiers de celle-ci. De plus, si la Naine n'a pas une tenue exhibant sans équivoque les attributs de sa féminité, il est quasiment impossible à tout étranger de la discerner de l'un de ses homologues mâles, tant la luxuriance de sa barbe rend le profane inapte à considérer la différence. Seul un Nain peut apprécier ces charmants yeux graciles, cet adorable appendice patatoïde, cette abondante barbe délicatement tressée ou élégamment peignée, cette généreuse poitrine si rebondie, comme l'est l'amène bedaine à la limite de l'enbonpoint mais qui est une preuve flagrante qu'elle aussi est une bonne vivante.

Ah !... Hystelda !

Combien ai-je *phantasmogoré* sur ton physique dit vain. Que ne t'ai-je dévoilé mon cœur et mon papayou pour qu'ensemble nous eussions le plaisir inégalable d'atteindre le Septième Ciel comme le Père des Nains du même numéro l'eût fait s'il n'avait dû attendre qu'un scénario parût dans le Drag'Rad' pour être réveillé.

Ah !... Hystelda !

En règle générale, le Nain, pour montrer à la promise de son cœur que ce dernier bat pour elle, commence à narrer une désopilante boutade dont il a le secret. C'est alors que la charmante demoiselle - face à ce polisson qui, sous le couvert d'une hilarité non désavouée, cache en fait une douceur non moins remarquable - le qualifie chaleureusement de "Mon Trésor" ou de tout autre expression relative à des métaux précieux. C'est en outre pour cela que l'on a coutume de dire qu' :

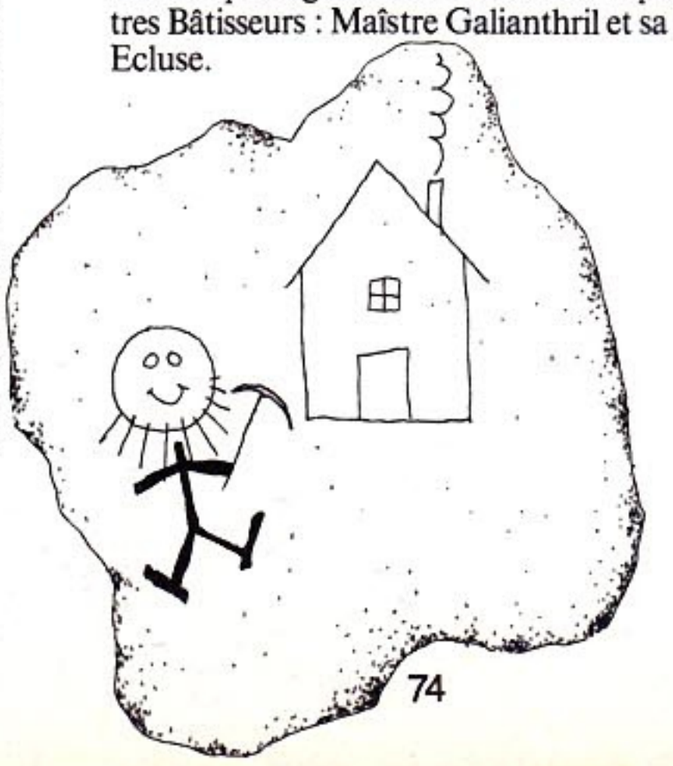
"Un Nain doux est un Nain d'or riant".

Le Nain est un bâtisseur...

S'il est une qualité que tout le monde accorde aux Nains, c'est sans conteste ce don inégalable qu'ils ont d'imaginer et de savoir bâtir les plus magnifiques constructions que les Terres du Milieu ou d'ailleurs aient eu la fierté de soutenir. Combien n'est-il pas merveilleux de contempler une voûte, une arche, un plafond ou des parois que l'agilité, la technique, la maestria et la virtuosité de multiples mains Naines ont modelés pour donner à la pierre cette esthétique magnificence, hommage amplement justifié par cette conscience atavique de la Nanité d'être elle-même issue de ce noble matériau. Qu'Aülé le Seigneur Forgeron, créateur de notre race, soit loué à jamais...

Donnez à un Nain, pourvu qu'il ne soit pas manchot, une pioche, un marteau et un burin, et il saura vous percer dans la plus triste des montagnes le plus beau F 3 que vous eussiez imaginé, avec cuisine et salle de bain dont les sanitaires ramèneraient ceux de Jacob & Delafond au rang de vase de nuit.

Mais le Nain n'est pas seulement un esthète en puissance, c'est aussi et surtout un inventeur (Note pour les Barbares qui n'ont inventé ni l'eau chaude, ni la poudre, ni le fil à couper le beurre : je n'ai pas dit : *un Nain vantard* mais *un Inventeur*, c'est à dire celui qui a, lui, la prétention de faire se remuer ses neurones dans le but, ô combien louable ! de créer des machins afin que le Progrès progresse et que la Postérité se souvienne de lui)... Je rendrai, à cet égard, hommage à l'ex-cel-lent article du non moins ex-cel-lent confrère du Drag'Rad', j'ai nommé Cas'Bel' dont un récent article a su montrer la fantastique ingéniosité de l'un de nos plus illustres Bâtisseurs : Maîstre Galianthril et sa Divine Ecluse.



Le Nain est très bavard...

...C'est vrai...

Le Nain gaudriole

Nous allons parler ici de ce sujet prêtant tellement à controverse que la place me manque pour en développer tous les tenants et les aboutissants : je veux parler de l'Humour Nain...

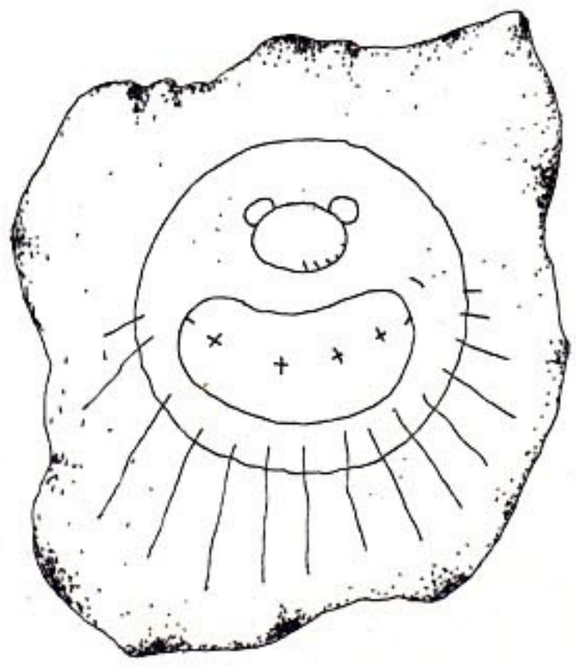
Les Majuscules ici employées n'ont d'autre prétention que de distinguer ce type particulier d'Humour des autres, qui, il faut le dire, devraient, eux, n'en avoir aucune, sinon celle d'exister.

Nos plus farouches détracteurs déblatèrent contre l'Humour Nain, prétextant qu'il n'est rien ou qu'il se limite à quelque juxtaposition grossière de termes qui ne le sont pas moins. Rien que d'y penser, la boutade me monte au nez. Je leur répondrai la chose suivante : s'ils n'apprécient guère cet Humour, c'est que leur inaptitude intellectuelle flanquée d'une carence zygomatique hypertrophiée frôlant l'infirmité incurable en est la cause. Néanmoins, qu'ils se rassurent : ADASCARïN l'Euphorique a écrit en leur honneur un recueil de boutades *bacassabliennes* qui sauront développer progressivement chez ces tarés de l'intellection humoristique un sens incontrôlable de la compréhension et même, souhaitons-le, de la création, de ces chefs-d'œuvre de l'esprit que sont les galéjades Naines.

Je ne saurai écrire ou reproduire ici quelque géniale boutade car il faut savoir que l'Humour Nain est avant tout un Humour de situation et que l'on ne sait jamais quant il va frapper. C'est là que se révèle toute la puissance d'esprit de notre race car, même aux prises avec la pire des créatures, devant le plus vénérable des sages ou au seuil de la mort, le Nain sera susceptible de trouver les termes intelligents et spirituels capables de dérider le plus inébranlable des êtres, pour peu qu'il en comprenne les finesses...

Alors, je vous en prie, indécrottables crétins neurasthéniques, ne répétez pas cet éternel *"C'est de l'Humour Nain"* à la moindre blague vulgaire que vos sinistres ouïes ont l'occasion d'entendre. Apprenez avant à reconnaître et à apprécier les subtilités que des milliers d'années et de générations ont appris à faire naître en l'esprit génial de la Nanité toute entière. Vous vous délecterez alors d'une belle perfection sémantique qui n'a pour but, après tout, que de vous transcender hors de la morosité coutumière.

Farlen Orc Fouleur



Jeu de Role Grandeur Nature

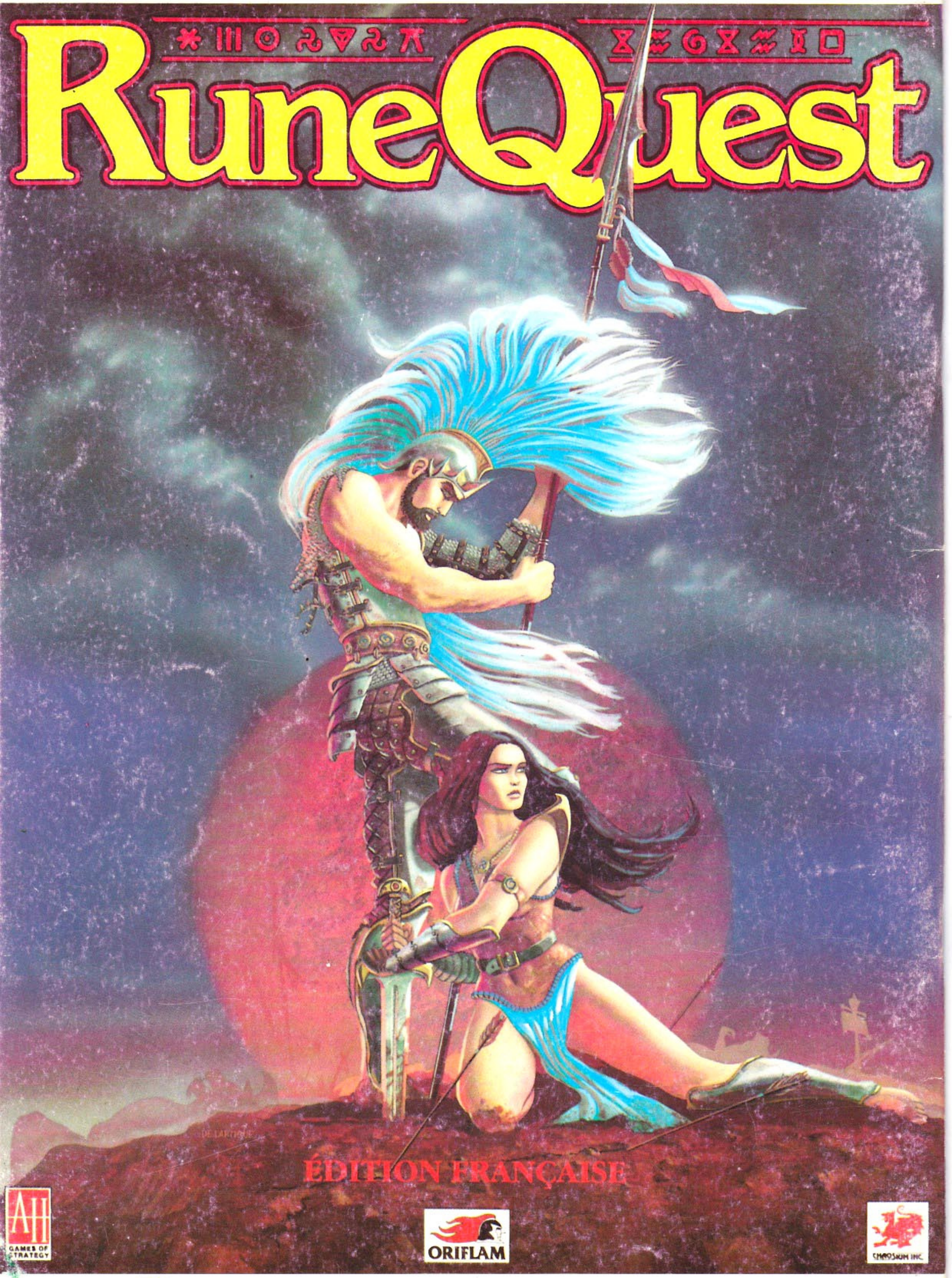
L'AVENTURE A LA CARTE



Une agence tres speciale

SAGA S.A.R.L. au capital de 60.000 F.
pour tous renseignements tél. 89.56.56.24.
9 rue Laurent, 68100 Mulhouse

RuneQuest



ÉDITION FRANÇAISE

GAMES OF STRATEGY
ORIFLAM
CHAOSIUM INC.