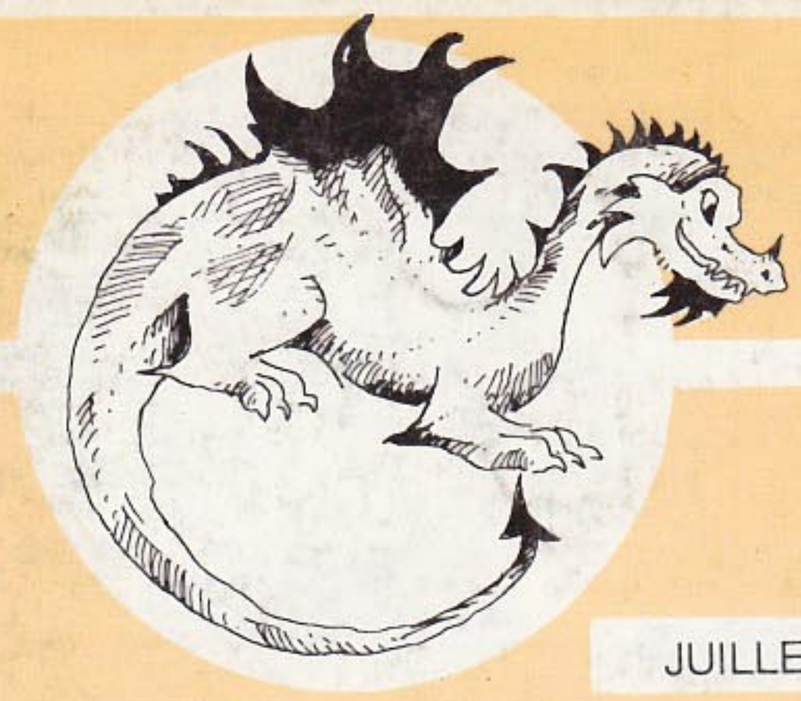


JUILLET 86

DRAGON RADIEUX

n° 5

52 pages

SPECIAL VOYAGES

Scenarios

Rêve de dragon

Légendes

...

25 F 200 FB 8 FS REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES

Le Dernier Cercle

présente

UN JEU DE ROLE, D'EXPANSION ET DE DIPLOMATIE.

UN JEU DE S.F. PAR CORRESPONDANCE

GERE PAR INFORMATIQUE

AVATAR

Pour tous renseignements: 18, rue Gabriel Peri, 38000 GRENOBLE

CREATION EDITION DIFFUSION DE JEUX ET JOUETS

ASCENSION RAIL SOPWITH EPHEMERIS COURSE EN BALLON
FAUCON DES MERS LA GRANDE MURAILLE RYTHMO EAUX VIVES

L U D O N I R I Q U E

SOMMAIRE

SCENARIOS

"LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS" :
Les portes de Salomon . . . . . p. 4
"REVE DE DRAGON" :
L'aiguille des Lirelis . . . . . p. 17

"ADV. DONJONS ET DRAGONS"
La bande à Bardil . . . . . p. 31

"APPEL DE CTHULHU" :
Un long voyage dans la Cordillère . . . p. 44

AIDES DE JEU

TREGOR, Univers Médiéval Imaginaire :
Le Royaume du Kirkwall . . . . . p. 39
LIEUX IMAGINAIRES :
Une planète nommée H'alassane . . . . p. 12
Grand Père Dragon vous aide :
Combats dans l'obscurité
Le Q.I. des Monstres . . . . . p. 10

LECTURE

Le Divan de docteur Dragon :
EPISODE . . . . . p. 36
Une nouvelle inédite :
LA TRADITION . . . . . p. 22
URK LE TENEBREUX :
Un paladin au coeur tendre . . . . . p. 50

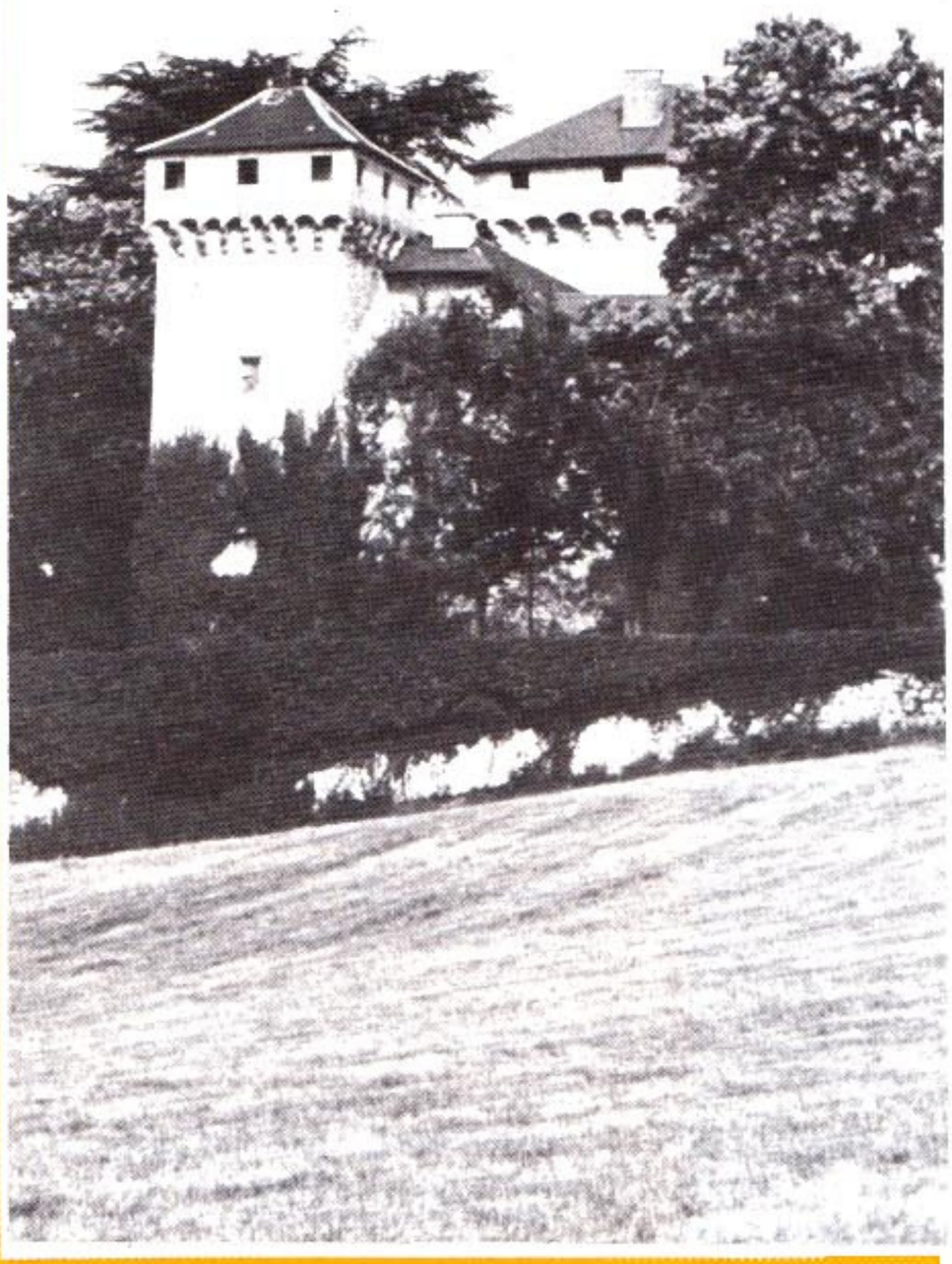
INFORMATIONS

Tour de France du JDR :
REIMS p.29
BANC D'ESSAI :
Quand Rêvent les dragons p.15
DRAGONUS INFORMATICUS :
ULTIMA III sur Apple p.42
COUP D'OEIL, INFOS :
Calendrier, Vitrines . . . . . p. 25

SANS OUBLIER ... notre 3ème Concours !

Etes-vous bon lecteur du Dragon Radieux ?

EDITORIAL



Vous avez entre les mains un numéro "spécial vacances - spécial voyages" ... Laissez votre imagination vous entraîner des sommets de la Cordillère des Andes aux mille et une nuits persannes ... Partez à la dérive en suivant le rêve fabuleux des dragons ou en vous arrêtant quelques instants sur le bord d'une des longues routes qui sillonnent le royaume du Kirkwall au coeur du Trégor.

Nous vous donnons rendez-vous au mois de Septembre, car nous avons besoin aussi de quelques vacances

Peut-être nous rencontrerons-nous avant, aux semaines de l'hexagone par exemple, ou pendant l'un des multiples déplacements que nous comptons faire cet été. Le lancement d'un journal n'est pas chose facile mais nous espérons ne pas avoir trop déçu . Nous avons respecté nos délais de publication : un bimestriel qui sort tous les deux mois, c'est chose suffisamment rare pour que nous nous lancions quelques fleurs

Ce numéro 5 devrait même parvenir avec quelques jours d'avance car nous voulons que vous puissiez l'emporter avec vous dans vos périgrinations.

La fin de l'année sera certainement fertile en événements dans le milieu du jeu. Les annonces de nouvelles éditions ou de nouvelles traductions affluent ... Il va falloir surveiller vos dépenses, mais ne soyez pas trop durs à l'égard de votre journal favori ! Pensez à vos (ré)-abonnements !

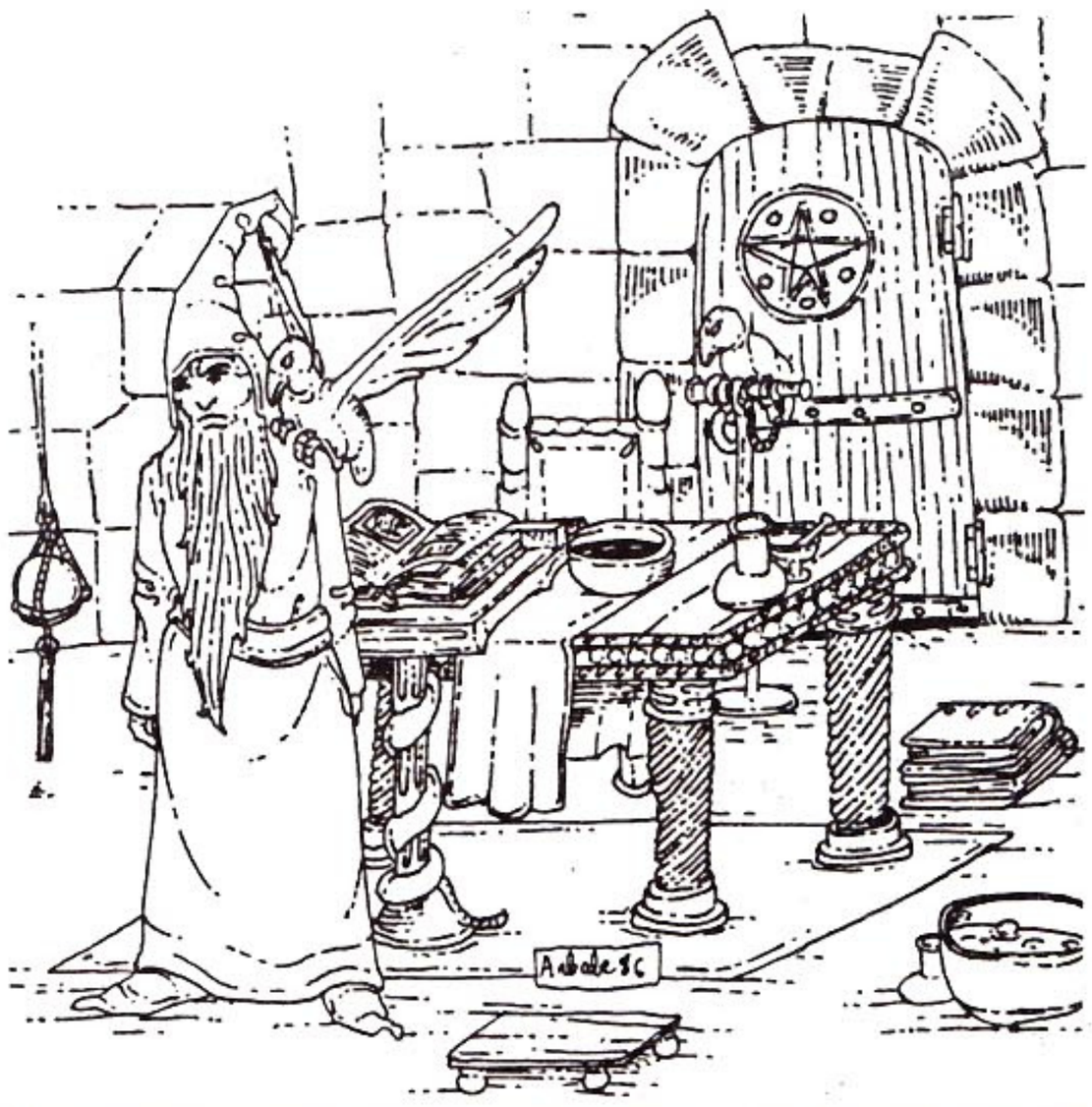
Bonnes vacances à tous ... Une grosse bise de Urk pour les lectrices !

Dragon Radieux n° 5 (JUILLET 86)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES
Editeur : Association de Jeux Dragon Radieux
LE CHARBINAT - 38510 - MORESTEL
Téléphone : 74.80.10.64
Direc.eur Publication, Rédac.eur en chef : Paul CHION
Secrétariat : Pascaline CHION
Comité de Rédac.ion : jean Paul TAFANI, Olivier JARRY, Véronique SESBOUE, Catherine MIDY, Paul et Pascaline CHION.

Dépôt Légal : Juillet 86
Commission Paritaire : 67435
N%ISSN : 0297 - 2069

ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO : Eric MAZOYER, Denis GERFAUD, Stéphane GAUDEFROY, Jean Paul TAFANI, Roger BARNOUD, Cyril GODART, Emmanuel LAPEBIE, Olivier JARRY, Eric MATHELIN, Oliver FEVRE, Roland DANARD, Paul CHION.
Maquet.e : Paul CHION
COUVERTURE, DESSINS, PLANS : Franck DREVON, Emmanuel ARBABE, Pascal ARVIEUX, Pa.rick DURAND-PEYROLES.
Benoit DUFOUR
IMPRIMERIE et pho.ocomposition : Atelier CHEVALIER Sablonnières, 38460 - CREMIEU
ABONNEMENT : voir page 28

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro.
"L'APPEL de CTHULHU" es. distribué en France par JEUX DESCARTES, qui édite également "LEGENDES des MILLES e. une NUITS". "Advanced Dungeons & Dragons" et "Donjons et Dragons" sont des marques déposées de TSR Hobbies, importé en France par TRANSECOM S.A. "REVE DE DRAGON" es. un jeu de Denis GERFAUD édité par le N.E.F. "Ul.ima III" version française est édité par EDICIEL.



SCENARIO

« LEGENDES 1001 NUITS »

LES PORTES DE SALOMON

ERIC MAZOYER

L'histoire qui va vous être dévoilée se déroule à Yazd, une ville de Perse, en Iran de nos jours. Cette cité, nichée au creux d'une vallée des monts Zagros, a connu son heure de gloire quand "l'ancienne route" était encore un grand axe routier, ce qui, hélas, n'est plus le cas de nos jours ; de nouvelles routes ont été ouvertes entre Ravy, Ispahan et Shiraz.

C'est donc dans cette vallée que débute notre récit.

En premier, il y eut des rumeurs sur d'étranges choses qui se déroulaient. On pouvait apercevoir des nomades traverser la vallée en direction du sud, eux qui ne passaient que très rarement. Ils passaient et ne revenaient pas.
Sur l'ancienne route, habituellement déserte, on voyait des caravanes. Tous ces voyageurs étaients inquiets, on parlait à mi-voix de nombreuses choses et particulièrement d'Eblis et de la ville d'Airain.
La ville d'Airain avait été reconstruite à ce qu'on disait. De là, la puissance s'étendait de toutes parts. Les invisibles de nouveau se répandaient, levaient des armées, n'étant plus obtus, mais rusés et munis d'armes redoutables. On murmurait l'existence de créatures encore plus terrifiantes.

De tout cela, peu de chose atteignait le commun des mortels de Yazd. mais même le plus sourd commençait à entendre de curieuses histoires.

Voilà bientôt un mois que ces rumeurs se répandaient, mais les habitants de Yazd n'y prétaient que peu d'attention ; Yazd n'avait-elle pas été, jadis, un carrefour commercial, alors pourquoi s'inquiéter si de nouveau circulaient des caravanes sur l'ancienne route, même si elles se dirigeaient toutes vers le sud ?

Mais hélas, le destin ne préta pas l'oreille à ces dires et décida de l'avenir bien autrement. C'est ainsi que le 3 Aouana (avril), l'état de guerre fut déclaré dans la ville de Yazd ; une puissante armée avait franchi le desert de Lout et se rapprochait.
Il y avait bien longtemps que les habitants n'avaient pas touché aux armes. La situation était bien préoccupante, l'armée qui se rapprochait était si terrible, le désert étincelait de mille feux. Que d'armes, que de boucliers, que de heaumes ! On avait dépéché des messagers vers Ispahan, vers Ravy, mais il fallait tenir jusqu'à l'arrivée des renforts, et cela semblait bien illusoire.

Tout cela inquiétait le roi. Jamais son royaume n'avait été confronté à un tel péril. Il décida alors un conseil extraordinaire auquel il invita Abdallah El azil son vieil ami, mais aussi le plus grand astrologue de la ville. Cet ami fut souvent un précieux conseiller et aujourd'hui encore son avis était requis.

Othman El madjid (le roi) :

Mon bon conseiller, voilà des mois que tu m'annonçais les dangers de ce désert, mais hélas j'avais vieilli. Rien ne semblait pressant. Aujourd'hui, voilà que la plus fabuleuse armée que j'ai jamais vue se dresse devant mes portes. Abdallah, mon ami, que dois-je faire devant un tel péril ?

Abdallah El azil (l'astrologue) :
Mon bon roi, le péril est proche, mais rien n'est encore perdu. Les habitants ont oublié une ancienne prophétie. Elle date de la guerre contre les invisibles du temps du roi Salomon. Elle est écrite par un vieil astrologue en grec, et dit à peu près ceci :

Cinq hommes repousseront la vague,
par la sagesse, par leurs connaissances,
par leur pureté, ils refermeront la porte
de Salomon.

Moi-même j'ai étudié les étoiles et je peux ajouter ceci :

L'un de ces cinq hommes sera votre fils
Le choix de ses quatres compagnons lui revient de droit

Othman El madjid :
Voilà une prophétie qui me réchauffe le coeur, bien que la présence du prince m'effraie, mais si tel est son destin, qu'il en soit ainsi.

Le roi se leva, et la salle se vida alors bien vite.
Le lendemain matin, Khaled El caciq, le prince, sortit du palais à cheval. Il parcourut la ville à la recherche de ses compagnons. Le soir venu, la compagnie était formée d'hommes choisis pour leurs connaissances, mais aussi pour leur piété car tel était le conseil d'Abdallah El azil.

RENSEIGNEMENTS A GLANER

Si les personnages se renseignent en ville, ils pourront apprendre toutes sortes de choses plus ou moins vraies. Pour connaître le renseignement obtenu, opérer ainsi :
Tirez un jet sous "se renseigner" avec un bonus/malus sur la façon d'opérer.

A la marge de réussite ou d'échec, ajoutez 6, et reportez-vous au tableau ci-dessous :

1º) Yazd ne craint rien.
2º) Yazd est une grande cité, rien ne l'ébranlera.
3º) Yazd sait se défendre.
4º) Le courage sauvera Yazd.
5º) La porte de Salomon est un conte d'enfant.
6) Rien ne peut arrêter cette armée, même les légendaires portes de Salomon.
7º) Il est trop tard, rien ne peut sauver Yard, même les légendes.
8º) La porte de Salomon n'est qu'une légende.
9º) La porte de Salomon n'est qu'un rêve.
10º) La porte de Salomon fut construite jadis.
11º) Personne ne sait où se trouve la porte de Salomon.
12º) Personne ne peut fermer la porte de Salomon.
13º) La porte de Salomon est immuable.
14º) La porte de Salomon fut construite durant la guerre contre Airain.
15º) Seul un sang royal peut fermer la porte de Salomon.
16º) Aucun homme ne peut fermer la porte de Salomon.
17º) La porte est indestructible.
18º) La porte de Salomon se situe dans les montagnes.
19º) C'est des entrailles de la terre que la porte de Salomon se ferme.
20º) Le tombeau de Mahmoud El mouhahimin permet la fermeture des portes de Salomon.

AUTRES SOURCES D'INFORMATION

Historien : Abdel malek
"La porte de Salomon ressemble plus à une légende qu'à la réalité. Les anciens textes la placent en montagne, mais sans autres indications."

Soufis : Abdelmedjid El mouqsit :
"Les portes de Salomon furent construites pour interdire l'accès de Yazd aux démons du désert de Lout. Seul un corps pur voué à Allah peut découvrir le secret de leur fermeture.

Vieux manuscrit de la bibliothèque royale :
"Les portes de Salomon sont les gardiennes du désert de Lout. Elles protègent la passe de la Dagh. Seul un coeur pur peut, au sein de la montagne, fermer les portes. Mais attention, Mahmoud El mouahimin veille."

Si au bout de quatre jours, les personnages n'ont pas trouvé le manuscrit, ce sera Abdallah El azil qui le découvrira.

Autres renseignements relatifs au manuscrit :
La passe de la Dagh est un nom, tombé en désuétude, de la passe de Baya.
Mahmoud El mouahimin est un ancien soufis, qui s'illustra durant la guerre contre les invisibles ; il est enterré dans la passe de Baya. Il sera très simple de connaître l'emplacement de son tombeau.

CHEMIN JUSQU'AUX MONTS BAYA

Il y a trente kilomètres à parcourir. La vitesse de déplacement est divisée par deux, à cause du sable. Quant à la fatigue, elle est multipliée par 1,5.

Marche normale : Fat : 10 pts/heure
Marche accélérée : Fat : 15 pts/heure

LES MONTS BAYA

Des avant-postes de l'armée des invisibles sont déjà sur les monts. Ils ont installé des camps, et, ne craignant rien, ont allumé des feux.
Si les personnages arrivent de jour, ils verront d'étranges drapeaux flotter sur les monts.
S'ils arrivent de nuit, ils verront des feux.

Rencontre : tirez 1D20 et reportez-vous au tableau ci-dessous :
1 à 13 : Rien
14 à 15 : 3 hommes
14 à 17 : 4 hommes
18 : 5 hommes
19 : 6 hommes
20 : Cheitan (voir ci-dessous)

Cheitan :

Ce sont les généraux ou les lieutenants de cette armée. En dehors du camp on ne rencontrera que des lieutenants.

Type de créature : humanoïde
Morphologie : H
gabarit : G (11), fat (...), Sfl (...)
Poids : 100 kg
Taille : 1m90

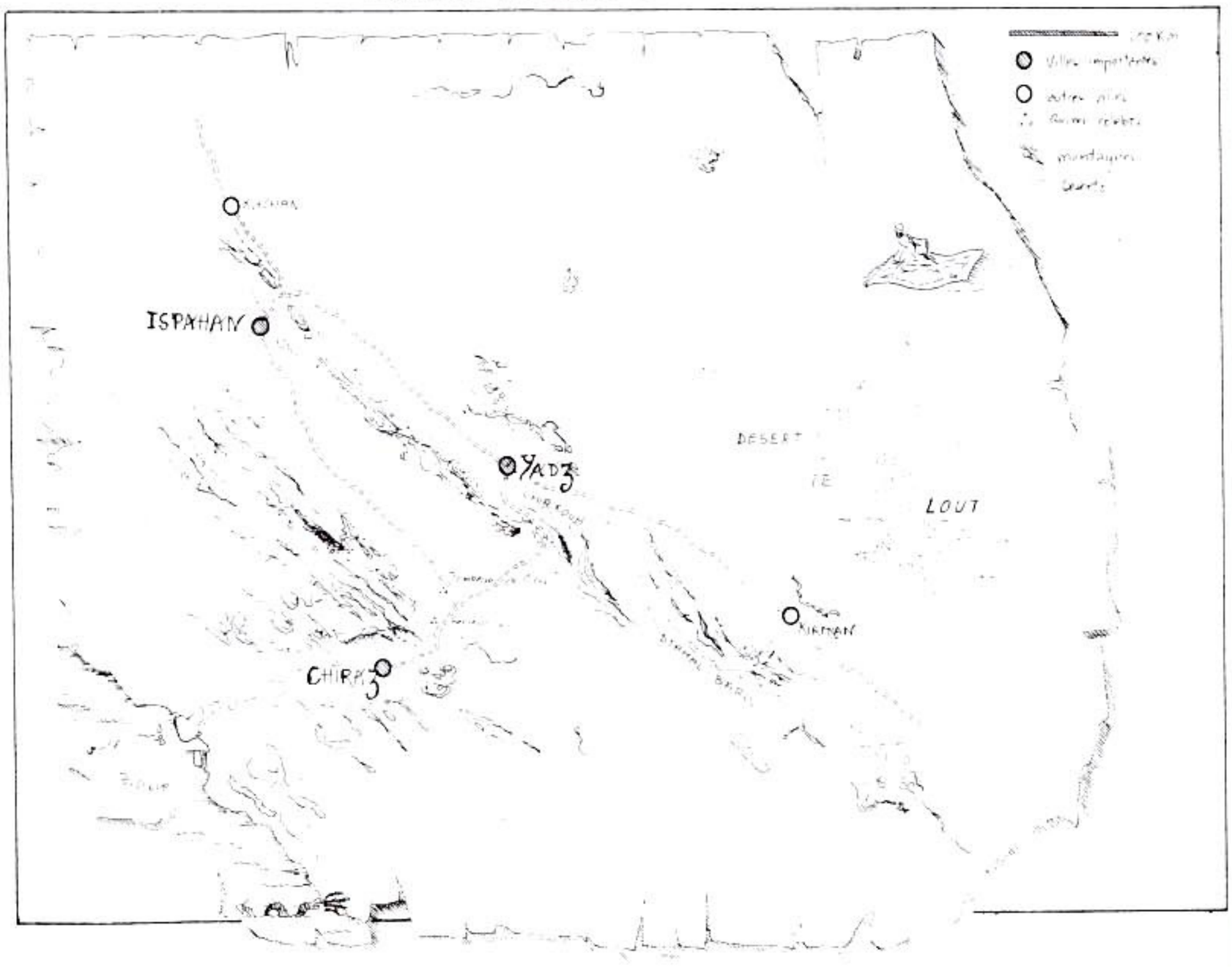
Armes : griffes, armes humaines
Base : 2s
Vitesse : humaine (rapidité 14)
Surprise : humaine
Modes d'attaque : Griffe (18), armes humaines (15)
Defense : FC (4), ES (7)
Protection : RS (5), SP (7)

Dommages :

Mr	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Griffes	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

Description :
Les cheitans rencontres sont des humanoïdes assez grands, la couleur de leur peau est rouge, marron. Ils ressemblent à des humains déformés. Leur peau est de cuir rapeux et dur. Ils emploient les armes humaines avec une force de 16.

Carte de la région de Yard :



Hommes :

Force 15 11 08 04

Feinte de corps 4 3 2 1

Arme : masse à ailettes

Rèflexe 13 10 07 03

Esquive 7 5 3 2 (ff4 v4 ral2 tableau 7)

Base 3 4 4 5 AN 17 15 12 10
AR 13 11 08 06
PN 4 2 0 0
PR 2 0 0 0

Dommages Mr	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Masse	0	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30

Le tombeau de Mamoud El mouahimin :

La carte indique l'emplacement des camps des invisibles. Si les personnages s'en approchent, les chances de rencontre sont plus élevées - les cheitans sont réputés pour leur ouïe fine.

Si les personnages continuent le chemin en direction du tombeau, tirez sur la table des rencontres chaque heure jusqu'à leur arrivée.

Le tombeau :

Le tombeau est creusé dans la montagne. Il est assez visible, étant érigé là pour effrayer l'ennemi (on ne rencontrera personne près de ce tombeau). Il débute par une crypte.

La crypte :

Il fait sombre, il est nécessaire de posséder une source lumineuse. Deux cercueils sont dans la pièce. La salle est richement décorée, les fresques retracent la bataille de la passe de la Dagh, où Mahmoud El mouahimin s'est illustré.
Aucune issue autre que l'entrée n'est visible. Un examen détaillé des parois laissera apparaître une fissure au fond de la crypte (voir passage secret).

Premier cercueil :

Sur la pierre est écrit en arabe (quelqu'un doit donc savoir lire l'arabe) :
Ici repose Mahmoud El mouahimin, celui qui a réussi à repousser les démons, mais hélas qui est tombé lors de la bataille des monts Baya.
Qu'il protège à jamais la passe de la Dagh.

Second cercueil :

Sur la pierre est écrit en arabe :
Ici repose Fatema, compagne de Mahmoud El mouahimin, morte de chagrin quelques jours après la mort de son compagnon.

Si l'un des joueurs ouvre l'un des deux cercueils, il trouvera seulement de la poussière, des vêtements (anciens et usés) et une épée dans le cercueil de Mamhoud El mouahimin. Mais alors, le scénario s'arrêtera là, seule une improvisation du maître sera de rigueur. Sachez seulement que les portes de Salomon ne se refermeront pas et que les invisibles raseront la ville bien avant qu'une aide extérieure viennent soutenir Yazd.

Passage secret :

Un examen détaillé du fond de la crypte laissera supposer une ouverture.
Sur ce mur est écrit :
"Louange à Dieu, souverain de tous les mondes"
"La miséricorde est son partage"
"Il est le roi du jour du jugement"

Pour ouvrir le passage secret, il faut réciter la suite, à haute voix, de ce passage du Coran :
"Nous t'adorons seigneur et"
"nous implorons ton assistance"
Après ces deux sourates, le passage s'ouvrira. Si le personnage dit la sourante suivante :
"Dirige-nous dans le sentier du salut",
une lumière les guidera jusqu'au lac.
Les passages cités sont les premiers versets du premier chapitre du Coran. Un jet réussi à +4 sous "connaissance du Coran" permettra de le déterminer.

La lumière :

Cette lumière, apparue si les personnages ont récité le verset supplémentaire, évite les pièges. Les personnages devront préciser qu'ils suivent pas à pas le chemin décrit par la lumière, sinon ils risquent fort de tomber dans une des deux trappes.

Les trappes :

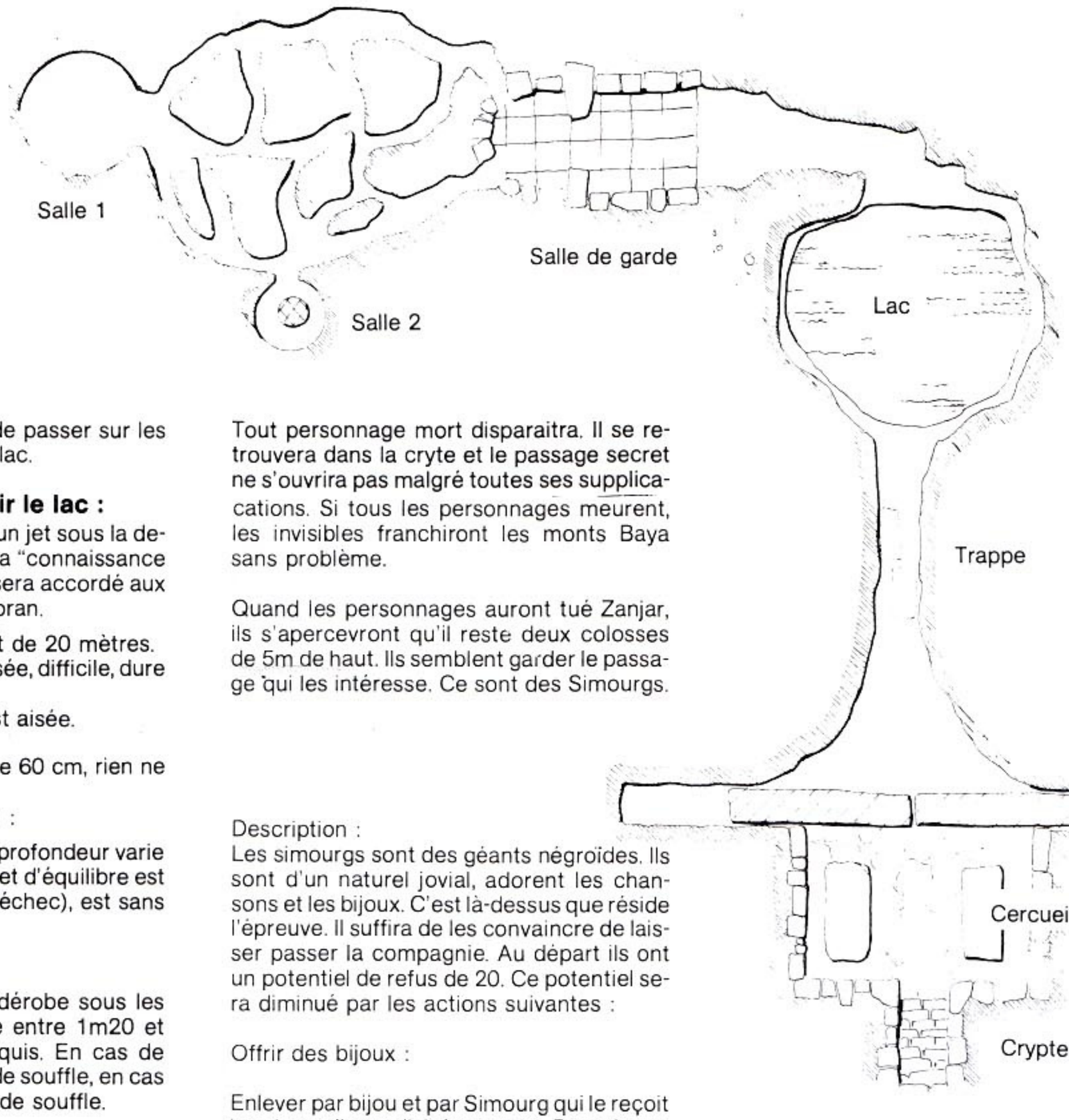
Elles ont une profondeur de 15 m et sont garnies de pointes. Tout personnage qui tombe dans la trappe peut-être considéré comme mort.

Procédure à adopter en cas de chute :

Si les personnages sont sur leurs gardes, ils verront les pièges en réussissant un jet sous "détecter les pièges" à +2, et à +6 si un personnage a posé le pied dessus.
Une fois le piège déclenché, les personnages sur la trappe font un jet de réflexe, s'il réussit ils sont sauvés. Sinon ils peuvent échapper à la mort en réussissant un jet de coordination : ils sont alors suspendus au-dessus du précipice. Ils peuvent se hisser hors de la trappe en réussissant un jet de force (un bonus de 7 leur sera accordé s'ils sont aidés).

Le lac

Ce lac est le symbôle de la pureté, il est le gardien de la connaissance et de la piété. Le chemin se jette dans ce lac. Un autre débute



en face. Il est impossible de passer sur les bords sans entrer dans le lac.

Procédure pour franchir le lac :

Le jet de piété représente un jet sous la demi-somme de la Foi et de la "connaissance du Coran". Un bonus de 3 sera accordé aux personnages récitant le Coran.

La distance à parcourir est de 20 mètres.
La progression peut être aisée, difficile, dure ou impossible.
Au début la progression est aisée.
Progression aisée (3m/s) :
La profondeur du lac est de 60 cm, rien ne gène le déplacement.
Progression difficile (2m/s) :

Le sol n'est pas régulier, la profondeur varie entre 60 cm et 1 m 20. Un jet d'équilibre est requis. La chute (en cas d'échec), est sans gravité mais humidifiante.

Progression dure (1m/s) :
Le sol est irrégulier, il se dérobe sous les pieds. La profondeur varie entre 1m20 et 4m. Un jet "nager" est requis. En cas de réussite, perte de 2 points de souffle, en cas d'échec perte de 5 points de souffle.

Progression impossible :
Un courant violent repousse le personnage vers la rive. En cas de résistance, le courant ne cesse d'augmenter. Par seconde, un jet "nager" est requis. En cas de réussite perte de 3 points de souffle, en cas d'échec perte de 8 points de souffle. S'il ne tente pas de résister, le personnage sera propulsé sur le bord en 2 secondes.

La progression se déroule ainsi :

Au départ elle est aisée. A chaque seconde faire un jet sous la piété. En cas d'échec la progression se corse. Aisée, elle devient difficile, dure elle devient impossible. En cas de marge de réussite supérieure à 6 ou après deux jets consécutifs réussis, la progression devient plus facile. Dure, elle devient difficile, difficile elle devient aisée.
Si pour un personnage la traversée devient impossible, il pourra la retenter après une heure de prières et de louanges. Cela nécessite un score non nul en "connaissance du Coran". Ici apparaît la nécessité de la piété des personnages.
Si un personnage tente de survoler le problème, l'eau envahira la pièce et un fort courant le ramènera à la case départ. Il pourra néanmoins tenter la traversée en se mouillant.

Salle de garde :

Epreuve de courage :
Quand les personnages pénètreront dans la pièce, un homme apperaîtra. Derrière lui, au fond de la pièce, on pourra voir deux géants négroïdes. L'homme dira alors:
"Je m'appelle Zanjar, je suis le gardien. Personne ne passera sans me combattre loyalement."

Toute arme de jet le traversera.

Tout personnage mort disparaitra. Il se retrouvera dans la cryte et le passage secret ne s'ouvrira pas malgré toutes ses supplications. Si tous les personnages meurent, les invisibles franchiront les monts Baya sans problème.

Quand les personnages auront tué Zanjar, ils s'apercevront qu'il reste deux colosses de 5m de haut. Ils semblent garder le passage qui les intéresse. Ce sont des Simourgs.

Description :
Les simourgs sont des géants négroïdes. Ils sont d'un naturel jovial, adorent les chansons et les bijoux. C'est là-dessus que réside l'épreuve. Il suffira de les convaincre de laisser passer la compagnie. Au départ ils ont un potentiel de refus de 20. Ce potentiel sera diminué par les actions suivantes :

Offrir des bijoux :

Enlever par bijou et par Simourg qui le reçoit le prix en dinars divisé par cent. Pour du corail rouge, multiplier le résultat par deux.

Conter des histoires drôles ou des légendes
Faire un jet sous la compétence requise, enlever la marge de réussite.

Composer des poèmes ou des chants :
enlever la moitié de la marge de réussite.

On ne peut employer chaque compétence qu'une seule fois par personnage. Si les guerriers tuent les Simourgs, la compagnie pourra passer.

Zanjar:
Force : 18
Réflexe : 18
Souffle : 17 24 28 33
Epée longue

AN 17 AR 13
PN 4 PR 2
Feinte de corps : 4
Esquive : 8
Base : 2s

Mr	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Epée	1	3	5	8	11	13	16	19	21	24	27	29	32	35	37	40	43	45	48	51	53

Nom : Simourgs

Type de créature : Monstre
Morphologie : H
Gabarit : G (20), Fat (50, 25, 10, 0), Sfl (30, 40, 50, 60)
Poids : 600 kg
Taille : 5 m
Armes : hache, bouclier
Base : 3s

Vitesse : 16 ms, en vol 25 ms
Modes d'attaque : AN (16), AR (13), PN (4), PR (3), Réflexes (10)
Defense : ES (6), FC (3), PN bouclier (5), PR (4)
Protection : Jaserain (protection globale : 2), RS (4), RP (4)

Dommages :

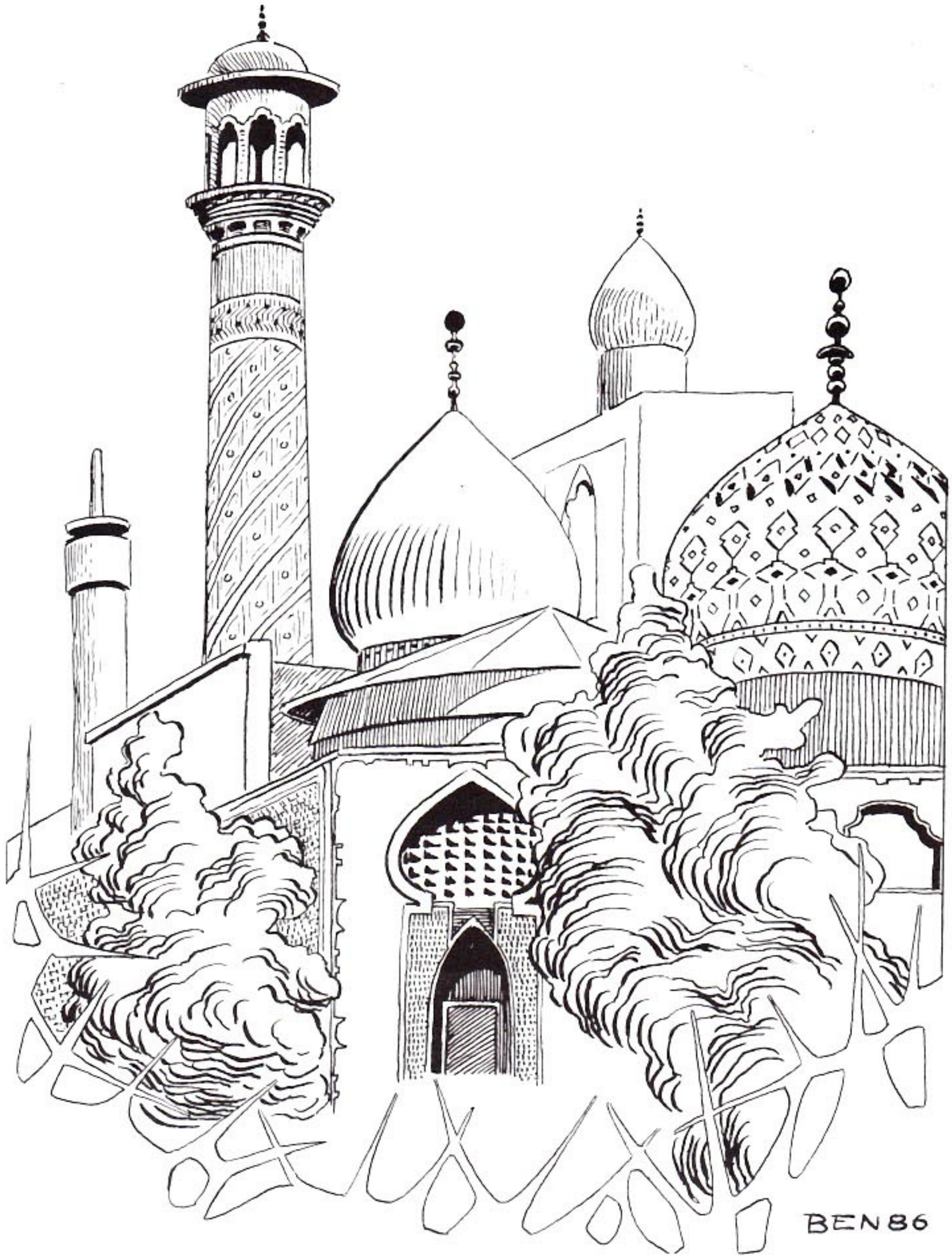
Mr	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Hache	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60

Dédale :
Ce dédale est très ancien, les voix résonnent dans chaque couloir et semblent ne jamais vouloir mourir.

Salle 1 :
Cette salle est remplie de joyaux et de pièces d'or venant de tous les pays. Cela représente la cupidité de l'homme. Si un personnage prend tout objet de valeur, il pourra se déplacer librement mais il ne pourra ni franchir le lac (il existe alors un fort courant), ni fermer les portes de Salomon.

Salle 2 :
Au centre de la pièce, un pentacle, en son centre un rayon jaillit jusqu'au plafond. Sur les côtés de la salle ronde se trouvent des étagères remplies de livres. Chaque personnage peut ressortir de la tombe avec UN seul livre, dans le cas contraire le lac l'en empêchera.

Fermeture des portes :
Il suffit qu'une main pure coupe le faisceau pour que le mécanisme se déclenche. Dix minutes seulement après l'interruption du faisceau (temps réel), les portes de Salomon se refermeront, entraînant un tremblement de terre. Cette secousse n'occasionnera aucun dégat mais impressionnera surement les personnages.



Abdallah El azil, l'astrologue

Combat	12		
Magie	20		
Artistique	16		
Communication	16		
Perception	14		
Mécanique	10		
Nature	10		
Foi	16		
Force	11		
Rapidité	11		
Coordination	12	Intelligence	19
Endurance	12	Santé d'esprit	18
Volonté	17		

Lire et écrire l'arabe	60 12 10 07 05
Lire et écrire le copte	40 08 06 03 01
Lire et écrire le syrien	40 08 06 03 01
Lire et écrire l'indien	40 08 06 03 01
Lire et écrire le grec	40 08 06 03 01
Mathématiques	60 12 10 07 05
Calcul	55 11 09 06 04
Interpréter les songes	80 16 14 11 09
Connaissance des animaux	80 16 14 11 09
Connaissance des plantes	60 12 10 07 05
Connaissances des pays et des peuples	60 12 10 07 05
Astronomie	50 10 08 05 03
Mémoriser	60 12 10 07 05
Connaissance du Coran	80 16 14 11 09

Sorts connus :

	DS	MS
Clairvoyance	05	20
Lire le sable	12	20
Lire les flèches	14	20
Vision	16	18
Prophétie	19	16
Divination	25	14
Oracle	32	11

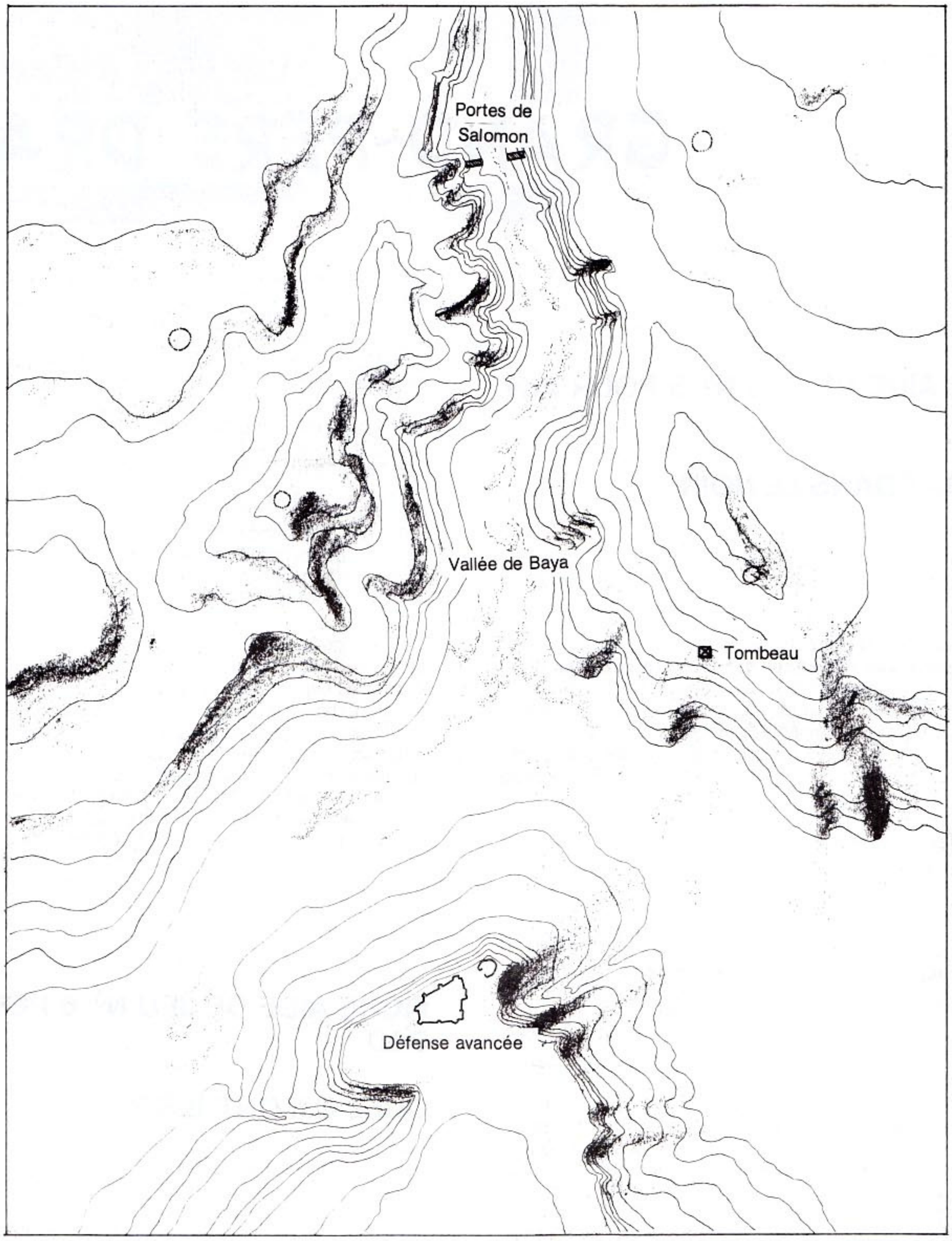
Les compétences citées ici ne sont là qu'à titre indicatif.
Abdallah sait faire bien d'autres choses encore.

Description :
La soixantaine, mince, Abdallah El azil est d'une taille légèrement supérieure à la moyenne. Il a la peau mate et les cheveux noirs qui ont tendance à blanchir. Il a longtemps étudié l'astrologie. Il connaît le roi depuis très longtemps. Il est son ami et son conseiller. Ces derniers temps il a souvent mis le roi en garde car il avait pris, à juste titre, les rumeurs au sérieux.

Personnages proposés :

Khaled El caciq (le prince) :
C'est un homme de taille moyenne, les cheveux noirs, le regard perçant. Il est cultivé. Il connaît le Coran, les légendes, les plantes, les animaux, les créatures monstrueuses. Il connaît aussi les us et coutumes des pays étangers. Il lit et écrit l'arabe, calcule, utilise les mathématiques, écrit des poèmes, observe les étoiles et s'intéresse à l'architecture. Il sait aussi monter et combattre à cheval, manier l'épée longue. Il a une grande admiration pour son père. Il aime beaucoup Abdallah El azil avec qui il discute souvent. Il discute aussi souvent avec Ali, son ami, son bouffon. Pour lui, Ali est un être très sage et cultivé, derrière ses pitreries.

Ali (le bouffon) :
C'est le bouffon du prince. Il agit avec intelligence, sait mieux que personne flatter, se moquer, imiter les voix, être ventriloque, faire pitié. Il n'a pas d'égal pour inventer et raconter des histoires drôles. Il sait aussi danser, mimer et jongler. C'est un personnage jovial mais intelligent. Sa ligne de vie est : "Là où le guerrier échoue, le pitre souvent réussit."
Il applique souvent cette maxime et jusqu'à présent cela lui a bien réussi.
Il possède aussi d'autres connaissances (mais non les principales), dues à son passé - au sujet duquel il dit très peu de choses. Il connaît donc l'empoignade mais aussi la manipulation des objets, il sait manipuler, subtiliser, crocheter les serrures, détecter les pièges.



Camp des invisibles

Les courbes représentent 30 m de dénivellation

Bani El mountaquim (un capitaine de la garde) :

C'est un guerrier au service du prince. Sa compagne a été tuée au cours d'une razzia. Depuis ce jour il étudie la philosophie, le Coran et le maniement des armes. Il parle peu, et quand cela est nécessaire. Il est pieux et ne laissera jamais quelqu'un qui a besoin d'aide. Il sait de plus commander, pister et effacer les traces.

Haroune (l'astrologue) :

Il a suivi l'enseignement d'Abdallah El azil. Il est bon élève, il ressemble à son maître même s'il est moins puissant. Il est fasciné par le destin.

Ahmed (éclaireur) :

C'est un esclave éclaireur de l'armée royale. Il n'a pas son pareil pour se renseigner, filer, préparer ou détecter une embuscade, se cacher ou camoufler. Il sait de plus pister, effacer les traces, faire du feu, trouver de l'eau. Il ne connaît le maniement que d'une seule arme.

Dragon Radieux : mille raisons plus une de s'abonner (voir page 28)

FICHE AIDE DE JEU Nº 5 POUR Adv. D&D

COMBAT DANS LE NOIR

Il arrive souvent au cours d'une aventure qu'un combat se déroule dans le noir, que ce soit la nuit ou en intérieur. Qui voit qui ? ou quoi ?

- "Comment fait-il pour me voir ?"
- "Tu ne peux pas l'attaquer car tu ne le vois pas !"
Voilà les réactions typiques dues à ce genre de situations. Que faire ? Qui croire ? Parfois, dès que le combat ne s'engage pas de manière satisfaisante, chacun tente de faire basculer la situation de son côté, aussi bien les joueurs que le maître de jeu (ce qui est un comble !). Il faut tenir compte de cette difficulté.

En effet, les demi-humains (elfes, nains, gnomes, certains halflings et les demi-orques) ont une infravision de 20 mètres (60'). Cette vision en absence de lumière, permet de distinguer les choses ou les personnes et non de voir comme en plein jour. Par exemple, on ne peut pas lire un parchemin en infravision car elle est basée sur la possibilité de différencier le spectre infrarouge (différence de température). Par contre, on remarque très bien une créature même dissimulée, parce que la température du corps est différente du milieu qui l'entoure (à condition qu'elle soit à portée). Il ne faut pas oublier qu'une source lumineuse dégageant de la chaleur dérange considérablement l'infravision.

Quant aux humains, ils ne voient strictement rien. La seule façon, pour eux, de voir quelque chose est d'avoir une source lumineuse. Le maître de jeu peut éventuellement accorder quelques possibilités de vision suivant les conditions (pleine lune, incendie, contre-jour au sortir d'une grotte, éclair, neige au sol ...). Dans tous les cas, seul le maître de jeu peut autoriser ces ajustements aux joueurs.

Voici les restrictions à appliquer lors d'une phase de jeu se déroulant dans le noir :
1. Si l'adversaire **n'est pas visible**, les attaques qu'il peut subir seront modifiées comme pour une personne invisible, c'est à dire -4 au toucher.

2. Si l'adversaire **est vaguement discernable**, plus clair ou plus sombre par rapport au fond par exemple, alors la pénalité de l'attaquant sera de -2 au toucher.

3. Si le combat se déroule **à la lueur de torches, de lanternes, d'armes ou d'objets magiques émettants de la lumière, d'un sort de light** (pendant la durée du sort) **ou de continuous light**, il n'y a aucun malus dans la zone éclairée.

Si un sort de faerie fire est lancé, il silhouettera les adversaires seulement si l'endroit est faiblement éclairé. Sinon le sort fonctionnera correctement sans améliorer la visibilité des personnages concernés.

Les créatures qui ont une accoutumance au noir (elfes noirs par exemple), auront des malus si le combat se déroule sous une intensité lumineuse soutenue (light, continual light). Ces créatures savent que la lumière du jour (ou apparentée à la lumière du jour) les gênent, elles chercheront donc à palier ce désavantage : pas de sorties de jour, tentative pour éteindre torches et lanternes, fuir et attendre que la lumière s'arrête (départ des joueurs, guet-apens des joueurs, fin du sort, manque d'huile ou de torches ...).
C'est au maître de jeu que revient le privilège du choix des réactions de ces monstres (ou de ses monstres). Ne le faites pas jouer stupidement !
D'autres humanoïdes (gobelins, kobolds, orques) ont un malus de -1 au toucher lors de combats à la lumière directe du soleil. Ils n'auront pas ce malus s'il s'agit de lumière artificielle (sorts au torches).

Bien sûr, ce qui est valable pour les monstres l'est pour les personnages sans joueurs et évidemment pour les joueurs. Gardez à l'esprit que l'influence du noir n'intervient pas uniquement dans le cas des combats mais aussi pour les déplacements (vitesse réduite, qui porte la lanterne ? ...), la description du paysage (assez limitée !), la surprise (on repère une lumière au loin), la lecture d'un livre de sortilèges (il faut obligatoirement une lanterne, l'infravision ne suffit pas), la garde autour d'un feu, etc. D'autre part, la nuit on peut se guider avec les étoiles si le temps le permet. Essayez de réfléchir avant de commencer l'aventure, aux avantages et aux inconvénients de la nuit ou du noir, afin de pouvoir prévoir les réactions des joueurs, donc des personnages que vous incarnez. J'espère que ces quelques lignes éclaireront la lanterne de maîtres de jeu trop obscurs.

FICHE AIDE DE JEU Nº 6 POUR Adv. D&D

QUEL Q.I. ONT-ILS ?

On rencontre d'un maître de jeu à l'autre une différence parfois importante dans le choix des réactions des personnages non joueurs et des monstres qu'il doit gérer. C'est l'intelligence qui détermine en grande partie leur ligne de conduite. Je vais vous donner divers éléments pour ce faire.

Voici l'échelle que l'on rencontre dans AD&D.

0 : Aucune intelligence.
1 : Intelligence animale.
2-4 : Semi-intelligence.
5-7 : Intelligence faible.
8-10 : Intelligence moyenne.
11-12 : Grande intelligence.
13-14 : Très grande intelligence.
15-16 : Intelligence exceptionnelle.
17-18 : Génie.
19-20 : Grand génie.
21 + : Intelligence divine.

Nous remarquons d'emblée que vis-à-vis de certaines situations, les réactions seront totalement différentes. Un ogre ne réagira pas de la même manière qu'un hobgobelin ou un elfe. Par exemple devant une porte secrète venant de se refermer, l'ogre va la défoncer, le hobgobelin cherchera à l'ouvrir et l'elfe est sûr qu'il existe un mécanisme.

VOUS AIDE

Traitons le cas des personnages non joueurs humains et demi-humains. Il faut d'abord tirer les caractéristiques (force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme et avenance (comeliness) des PNJ qui ont un rôle important dans votre scénario. Il convient d'attribuer les bonus d'intelligence au PNJ, +1 pour les voleurs et les assassins et +2 pour les magiciens. Ainsi le MJ dispose déjà d'une bonne base de référence (cf échelle). S'il veut d'avantage de précisions pour affiner les attitudes, il peut choisir de conférer une vie au personnage en lui donnant divers compléments : personnalité, honnêteté, disposition, bravoure, énergie, moralité, piété, tendances générales, centres d'intérêts, âge, apparence ... (reportez-vous pages 100 à 102 du Dungeon Master's Guide). Deux prêtres avec une intelligence identique n'auront pas la même réaction face à un combat si l'un est téméraire et l'autre lâche. Sachez aussi qu'il y a des extrémums à respecter :

4 : minimun pour un demi-elfe.
5 : le personnage ne peut-être que guerrier.
6 : minimum pour un halfling.
7 : minimum pour un gnome.
8 : minimum pour un elfe.
9 : minimum pour un magicien.
10 : minimum pour un cavalier ou un paladin.
11 : minimum pour un assassin.
12 : minimum pour un barde ou un marchand.
13 : minimum pour un ranger.
15 : minimum pour un illusionniste.
17 : maximum pour un demi-orc.

Pour les PNJ ayant une moindre importance, on attribue l'intelligence moyenne de leur race ou métier. Un marchand sera plus subtil qu'un forgeron ou un simple soldat.
Ceci dit, bon nombre de problèmes peuvent se résoudre facilement. Il suffit de penser à ce qu'un joueur de même intelligence ferait dans la même situation. N'oubliez pas le vécu du personnage : un magicien connaissant la possibilité de se rendre invisible, prendra des précautions pour éviter de se faire surprendre de cette façon (porte fermée à clé, rideau de perles etc).

Un problème plus délicat, celui des monstres. Leurs motivations nous échappent souvent ! Donnez leur un but, même simple : s'enrichir, défendre son territoire ou l'agrandir, manger, communiquer, sauver sa vie, collectionner des têtes ou autre chose. Vous saurez ainsi comment jouer votre créature selon l'attitude des joueurs : s'ils la nourrissent, s'ils la corrompent ou s'ils l'attaquent. Suivant le milieu où ils vivent, ce qu'ils ont pu connaître, l'équipement dont ils disposent, vous pouvez aussi affiner les réactions de vos monstres : une créature polaire craindra le feu ou l'étudiera selon son intelligence, des kobolds ayant survécu à des jets d'huile enflammée se feront un plaisir d'imiter cette tactique s'ils ont de l'huile à leur disposition (un de leurs buts sera d'en obtenir).
Pour ceux qui possédent les 3 livres de monstres (Monster Manuals 1 et 2, Fiend Folio), il y a moins de problèmes car leur intelligence ainsi que certaines de leurs habitudes y sont données. Pour ceux qui n'ont pas la chance d'avoir ces manuels, Grand-père Dragon va vous fournir une modeste liste des créatures qu'il a rencontrées et qu'il a classées selon leur seule intelligence. Ce serait beaucoup trop long de développer les caractéristiques de chacune d'elles. Cette classification concerne la majorité des individus, mais certains chefs, shamans ou autres peuvent avoir une intelligence supérieure. Quant aux créatures qui ne figurent pas dans cette liste, essayez d'en trouver une qui lui ressemble dans la centaine de noms ci-dessous :

1- CREATURES NON-INTELLIGENTES.
Araignées larges, black pudding, boue verte, centipèdes, cube gélatineux, la plupart des dinosaures, gelée ocre, grenouilles, insectes, larves, lézards, molds, poissons (anguilles, requins, raies...), scarabées, scorpions, shrieker, squelettes, vers, zombies.

2- CREATURES D'INTELLIGENCE ANIMALE.
Tous les animaux courants (cerf, chevaux, rhinocéros...), basilic, crapaud, crocodiles, cockatrice, fourmis géantes, furets géants, gorgones, pieuvre géante, serpents, stirges, vase grise.

3- CREATURES SEMI-INTELLIGENTES.
Buffles, chats, chèvres géantes, chiens, chimères, éléphants, fauves (lions, tigres...), griffons, hydres, loups, mules, ours, rats géants, taureaux.

4- CREATURES D'INTELLIGENCE FAIBLE.
Baleines, bugbears, castors, chiens d'enfer, élémentaux, gargouilles, géantes des collines, gnolls, goules, harpies, hieracosphinx, hommes-lézards, manticores, minotaures, momies, ogres, ombres, ours-hiboux, singes (babouins, gorilles...), trolls, troglodytes, worgs.

5- CREATURES D'INTELLIGENCE MOYENNE.
Aigles géants, centaures, criosphinx, dragons blancs noirs et verts, géants, gobelins, hobgobelins, kobolds, licornes, lycanthropes (sangliers, tigres et loups), orques, pégases, pérytons, wights.

6- CREATURES DE GRANDE INTELLIGENCE
Dauphins, ghasts, gnomes, halflings, hiboux géants, imitateurs parfaits (doppleganger), locatahs, lynx géants, méduses, nains, nixies, rats garous, satyres, sprites, **URK LE TENEBREUX,** wraiths.

7- CREATURES LES PLUS INTELLIGENTES!
Brownies, la plupart des démons et des diables, les autres dragons, dryades elfes, fantômes (ghost), feu follet, géants des orages, ki-rin, lammasu, liche, naga, nymphes, ours garous, pixies, sahuagins, shedu, spectres, autres sphinx, sylphes, titans, tritons, vampires.
Je pense qu'avec ces quelques informations vous pourrez mieux jouer ce rôle difficile de maître de jeu : le seul qui puisse incarner **l'immense génie d'Orcus** et dans la seconde qui suit **l'absence totale d'intelligence du zombie !**

Eric
MATHELIN

DRAGON RADIEUX Nº 6 : GRAND-PERE DRAGON VOUS DONNERA DES CONSEILS POUR LA CREATION D'UN PERSONNAGE DANS LE JEU "LEGENDES".

SEUIL PENETRATION 4
REPERAGE 11-A7

Lieux Imaginaires
Une planète nommée
H'ALASSANE

AZIMUTE 522

CARTE D'IDENTITE H'ALASSANE

Type d'étoile : GO, séquence principale, soleil unique blanc-jaune
Taille du système : 21000 secondes lumière
Nombre de planètes : 4. Une seule habitable, la deuxième
Deux sont des géantes gazeuses, la dernière est dépourvue d'athmosphère.

H'ALASSANE II

Diamètre : 13450 km
Gravité : 0,91 G
Type d'athmosphère : ternien, le ciel est de couleur violette
Pression athmosphénique : 760 mm
Amplitude thermique : de 21%C à 27%C le jour, de 19% C à 22%C la nuit
Durée d'une rotation complète : 18 H 54 mn
Durée de l'année : 375 jours locaux
Nombre de lune : 0
Population : 20000 humains
Niveau technologique : primitif
Nombre d'astroport : 0
Climat : chaud et humide, peu ou pas de vent, des averses fréquentes
Statut politique : aucun
Système politique : dictature religieuse
Type de société : basée sur [illegible]

L'engin pénétra dans l'athmosphère avec violence. Les blocs de propulsion s'emballèrent puis explosèrent, laissant chuter l'astronef vers la surface de la planète. Le commandant du vaisseau chercha en vain une bande de terre pour poser l'appareil en perdition. Mais rien ! Pas un centimètre de surface assez solide pour supporter le choc de l'atterrissage, seulement d'immenses pétales flottant sur un océan sans fin. Ne pouvant plus être contrôlé, l'engin s'abima dans l'eau, et sous le choc se brisa en deux. Seules une cinquantaine de personnes purent s'échapper du cylindre de métal sur le nuit cents hommes et femmes qui composaient l'équipage Ainsi commença tragiquement la nouvelle vie de ces colons de fortune qui avaient fui leur monde natal et son régime ty rannique.

SECTEUR 5.1

S. GAUDEFROY

SEUIL PENETRATION 4
SPERAGE A7

H'alassane II

ZIMUTE 22

● = village important
✕ = village des Renégats
= lac

H'alassane :

Un monde d'eau et de soleil. Cette planète ne possède commesurface solide qu'une fleur géante, la **Maera**, dont les pétales s'étendent sur un océan unique. Ces terres végétales ont une épaisseur moyenne de huit mètres et sont composées d'un assemblage vert pâle de fibres spongieuses. A la surface poussent de petits arbres et quelques touffes d'herbe dont les racines traversent le pétale pour plonger dans l'eau. L'océan regorge de poissons, de crustacés et d'éponges presque tous comestibles. Aucune de ces créature n'est dangereuse. Le danger vient du ciel : les **Crills**, oiseaux carnivores, sont les seuls prédateurs de ce monde paisible.

La population :

Arrivés il y a deux cents ans, les humains réussirent rapidement à exploiter les ressources naturelles de la planète. La plupart des poissons sont comestibles ; leur peau sert à la confection des vêtements ; les éponges une fois séchées sont tressées et mélangées à de la sève pour la construction des huttes ; les outils et les armes sont fabriqués avec des arêtes de poisson, les petites pirogues de quatre places sont faites d'un assemblage de matières provenant des pétales qui, une fois bouillis, sont imperméables et légers.

Les colons se sont divisés en petites communautés de cinquante à cent individus, répartis autour du centre de la Maera. L'économie est basée sur le troc : chacun monnaye ce qu'il fabrique, ou propose ses services. La société est divisée en castes où chacun possède une fonction particulière. Les **Transmetteurs** s'occupent du transport du courrier (le papier est remplacé par des feuilles végétales) ; les **Pêcheurs** nourrissent la population ; les **Médecins** veillent sur la santé des individus ; les **Manuels** exécutent tous les travaux de construction ; les **Bibliothécaires** essaient d'interpréter les livres sauvés du naufrage de l'astronef. Les mariages entre castes sont de plus en plus fréquents et il n'y a pratiquement pas de discrimination. Tout serait parfais dans le meilleur des mondes si n'existaient les castes des **Prêtres** et des **Renégats**, toutes deux nées il y a deux ans à la suite d'évènements dramatiques.

Le Dieu Crill, les Prêtres et les Renégats.

Cela fait maintenant deux années que les habitants d'H'alassane vivent sous le joug du Crill. Cet oiseau commença par attaquer les enfants et saccager les réserves de nourriture. L'animal était certes plus gros que ceux de sa race mais il aurait été facile de le tuer. Malheureusement, un groupe d'individus peu scrupuleux tira rapidement profit de la situation. Ils se prétendirent élus par l'animal qu'ils proclamèrent Dieu des airs et de l'océan. Ils imposèrent leur volonté et leur politique après avoir fait disparaître les opposants.

Pour arrêter les massacres d'enfants, tous les habitants de la Maera doivent quotidiennement nourrir le Crill. Sans mourir de faim, les habitants sont à la limite de la sous-nutrition : en effet, le Dieu dévore la quasi totalité des récoltes et des produits de la pêche. De plus, quiconque refuse d'obéir aux prêtres est brûlé en place publique.

Récemment, un homme osa pourtant brandir l'étendard de la révolte : Malayel Bovth, aidé de quelques compagnons, refusa de se soumettre au Dieu affameur et tenta de détruire le monstre. Déclarés hérétiques et Renégats, les révoltés furent bannis de leur village. Non découragés, ils se réfugièrent vers l'extrémité des pétales pour continuer la lutte.

SECTEUR 5.1
VIDEO OUT 2

SEUIL PENETRATION 4

RE **Les Crills** : ce sont les seuls animaux non aquatiques de la planète. Peu intelligents, craintifs et agressifs, ils craignent celui que les humains ont proclamé comme divinité. En effet, celui-ci est trois fois plus gros que la normale car bien nourri. Le Dieu Crill : poids : 320 kg, taille : 6 mètres d'envergure, 8 mètres de long.

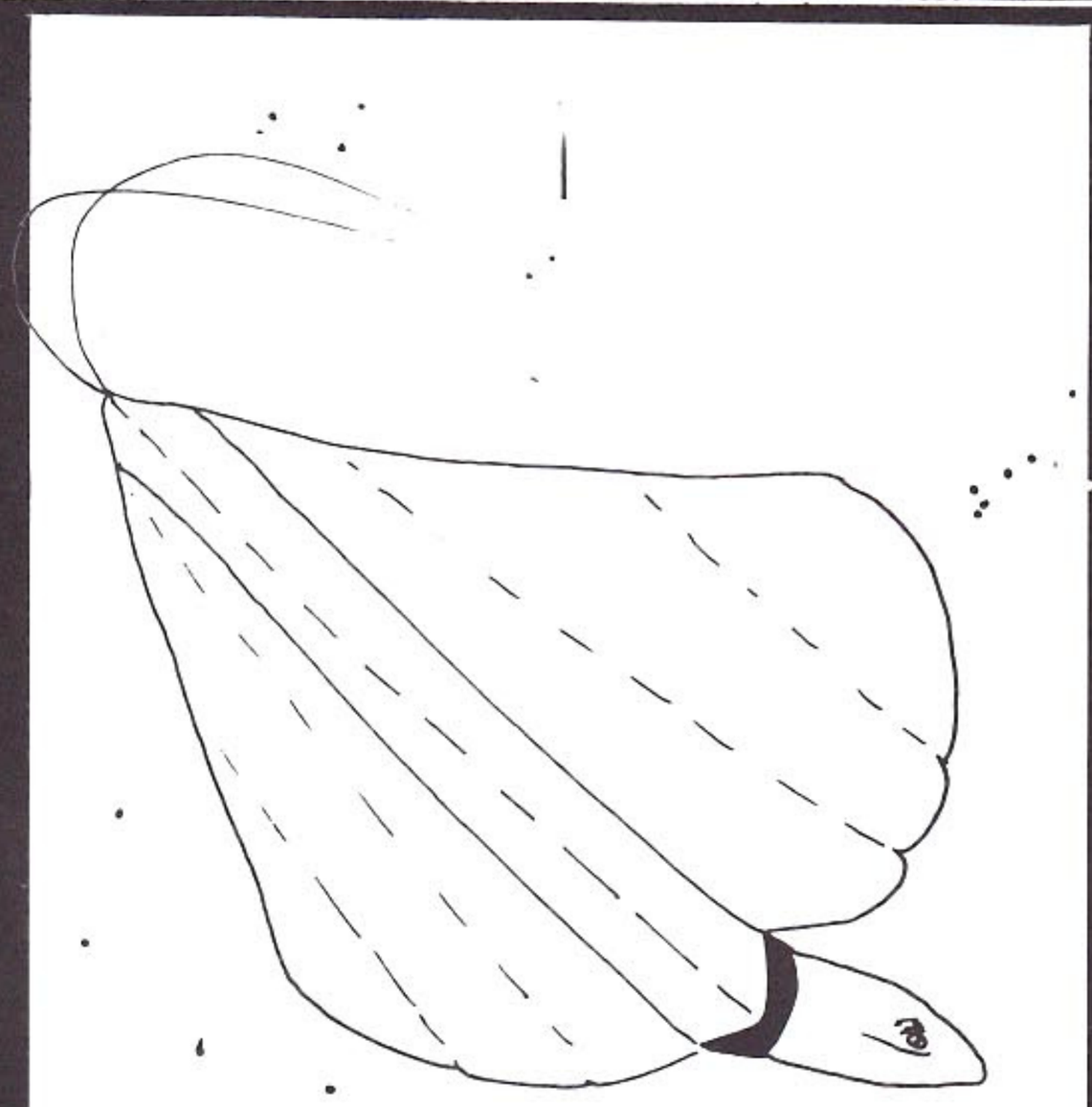
Les personnages importants :

Malayel Bovth : d'une nature calme, cet ancien pêcheur est le chef de la "caste" des Renégats. Courageux et peu patient, il préfère réfléchir longuement avant d'agir.

Taille : 1,84, poids : 75 kg
peau mate, yeux noirs, âge : 22 ans

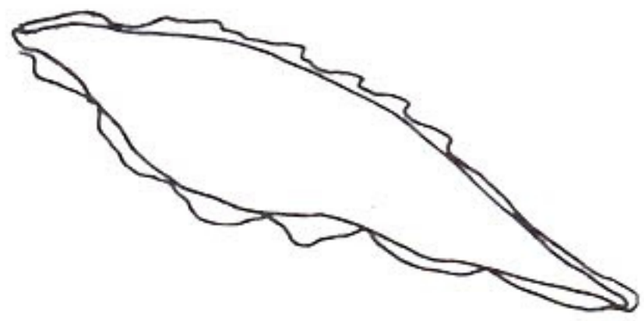
Rewick Kel : la compagne de Malayel. Têtue, elle s'emporte facilement. Actuellement Rewick exécute des recherches sous-marines dans l'espoir de retrouver la nef spatiale qui a amené ses ancêtres.
Taille : 1,74, poids : 62 kg
rousse aux yeux verts, physique agréable

Holtar Dal'bhar est le dirigeant de la caste des Prêtres. Fier de ses fonctions, il est froid, cynique et calculateur (l'archétype du méchant !). Lorsqu'il s'exprime, ce n'est que pour aduler le Crill ou exrpimer son mépris envers ses concitoyens.
Taille : 1,62 m, poids : 50 kg
Il est frêle et chauve

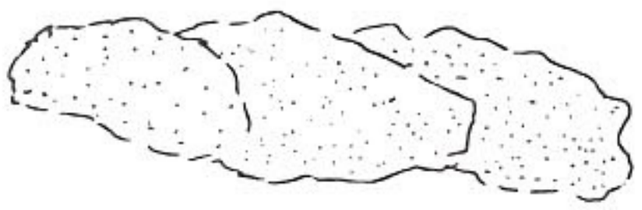


Quelques spécimens de la flore aquatique :

L'algue A'Lmak



L'algue Eëmirte



Une éponge de MarltH:

Une éponge de Reffir :

Quelques poissons comestibles :

Le Wortl

L'anguille de Lasma rayée

BANC D'ESSAI

QUAND RÊVENT LES DRAGONS

RÊVE de DRAGON
miroirs des terres médianes

Présenter ce jeu en épluchant systématiquement ses systèmes techniques de règles serait monotone et fatigant. Il est bien plus intéressant de voir s'il est valable dans son ensemble et, ensuite, d'en faire ressortir les aspects, à la fois les plus nouveaux et les plus enrichissants pour les joueurs (maîtres de jeu y compris).

L'apparence du jeu :

Elle est très originale puisque le tout est rangé dans une très belle quadrichromie se transformant, lors du jeu, en un paravent fort utile pour l'arbitre. A l'intérieur, deux livres à couverture bleue et d'un papier en simili velin du plus bel effet. Le texte est un peu dense mais est rehaussé par des dessins de belle facture. En fait, le lecteur a parfois plus l'impression de lire un grimoire révélant les secrets des "rêves des dragons" (nous verrons le contexte et l'environnement plus loin) que de se mesurer à un recueil aride de règles (ce qui n'est pas plus mal ! ! !).

Les règles elles-mêmes :

Elles forment un ensemble complet, réaliste, et sont assez simples. Tout est basé sur une table unique faisant appel simultanément pour la résolution des actions, aussi bien aux caractéristiques du personnage qu'à ses talents. Cependant, deux ou trois aspects nouveaux et propres à Rêve de Dragon apparaissent.

Premièrement, les joueurs peuvent moduler leurs chances de réussite en choisissant, si cela est possible, le niveau de difficulté de leurs actions. Ainsi, un personnage désirant crocheter une serrure se heurtera au niveau de difficulté de celle-ci prévu par le scénario.

Inversement, s'il veut en construire une, il choisira lui-même ce niveau par rapport à ses possibilités et au degré d'inviolabilité qu'il désire pour sa porte. Il en est de même pour le combat. L'attaquant choisira le niveau de difficulté du coup qu'il porte et si celui-ci réussit, le défenseur devra effectuer sa parade avec une difficulté analogue. Il y a donc déjà, par rapport à ce système, toute une stratégie à établir suivant les capacités du personnage incarné.

Deuxièmement, tout un système de règles a été mis au point pour gérer les poisons, les maladies et les antidotes. Cela n'est pas, comme dans trop de jeux, un simple malus répétitif sur les points de vie ou un désuet bonus aux dégats sur les armes empoisonnées. De véritables listes sont données avec une rapidité d'action et des effets divers pour chaque poison ou maladie. Des antidotes tout aussi divers sont prévus. faut-il encore trouver ou préparer le bon antidote pour le bon poison. Enfin ! ! ! Voilà un jeu qui gère tout cela avec logique, rendant ainsi les actions de ces substances bien plus dangereuses mais bien plus difficiles à manier.

Troisièmement, les règles de soin de très grande qualité et surtout d'un grand réalisme. Fini le temps, où, après un dur combat, les aventuriers se rient de leurs blesssures en récupérant en quelques minutes par un tour de passe-passe (sort de soin) monotone, leurs points de vie. Ici, l'art de soigner prend toute sa grandeur et il fait bon connaître les plantes qui permettent de refermer l'estafilade faite sur le bras ou la blessure profonde à l'abdomen, encore faut-il les avoir récoltées. En fait, comme dans la vie réelle, il vaut mieux éviter le combat sous peine de se retrouver à soigner ses blessures pendant une longue semaine, voire plus. Par contre, si vous disposez d'un magicien, il pourra toujours envouter une potion d'herbe et ainsi accélérer le processus. Cependant, cela ne se fait pas en cinq minutes.

Pour terminer ce chapitre, voyons la jouabilité. Ce n'est pas tant la difficulté que la multitude des règles qui fait que ce jeu, s'il peut être abordé par des joueurs débutants (à condition d'éviter la magie), ne s'adresse en aucun cas à un maître de jeu novice. Celui-ci serait trop vite débordé dans la gestion de toutes les facettes du système "Rêve de Dragon", même si celles-ci peuvent s'appréhender progressivement.

Le contexte et l'environnement du jeu :

Les trouvailles se succèdent puisque le thème de Rêve de Dragon n'est pas commun. Imaginez-vous dans un monde médiéval qui vous paraît parfaitement réel alors qu'en fait celui-ci, vous y compris, est rêvé par des êtres supérieurs nommés, par les sages, dragons. Cependant ceux-ci font une multitude de rêves qui parfois s'interpénètrent par des sortes de déchirures. Cette idée est très bonne car poétique et merveilleuse et autorisant de surcroit, de nombreux développements. Je ne les citerai pas tous (autant vous laisser quelques surprises) mais voici les plus importants.

Cela permet notamment un système d'incarnations successives. En effet si votre personnage meurt c'est que les dragons ont cessé de le rêver. Cependant, rien n'empêche qu'ils le rêvent mais d'une façon différentes. Ainsi vous gardez les caractéristiques mais vous changez les talents. Votre personnage était magicien, il est maintenant batteleur. Par ce moyen, tout en gardant un personnage vous pouvez jouer de multiples rôles, le risque se trouvant dans la perte d'un rôle qui vous plait, de ses acquis et de son environnement. Il va de soi que l'incarnation n'apparaît pas immédiatement et que vous ne pouvez, par ce moyen, rentrer dans le scénario où vous venez de mourir. Naturellement rien n'empêche aussi de créer plusieurs personnages.

Cependant, le grand avantage reste pour le maître de jeu. La multitude des rêves et des déchirures qui permettent le passage entre eux, forme autant d'univers parallèles restant à définir. Ainsi l'imagination du meneur de jeu n'est pas enfermée dans un contexte géographique, politique, religieux, économique. C'est en fait à lui de créer tout cela en prenant les références où il le désire (ambiance carolingienne, clans écossais vikings etc ...) De plus, si les joueurs ou l'arbitre sont fatigués d'un contexte, il suffit d'une déchirure pour renouveler complétement cela. On peut ainsi passer d'un rêve de montagnes escarpées à un rêve océanique d'archipels.

Comme on peut le voir tout cela offre une grande souplesse et n'a qu'un seul mérite mais il est essentiel : il favorise la dimension créatrice du meneur de jeu et par là, l'imagination des joueurs néanmoins, tous les meneurs de jeu n'ont pas obligatoirement, comme cela devrait être le cas, la fibre créatrice. Certains risquent donc d'être déroutés par le manque de données géographiques, politiques, économiques et sociales. Cela est le gros inconvénient de ce système. Notons pourtant qu'il y a compensation par la sortie bimestrielle du Miroir des Terres Médianes, revue qui édite spécialement scénarios et additifs.

Plus beau que tout, la magie

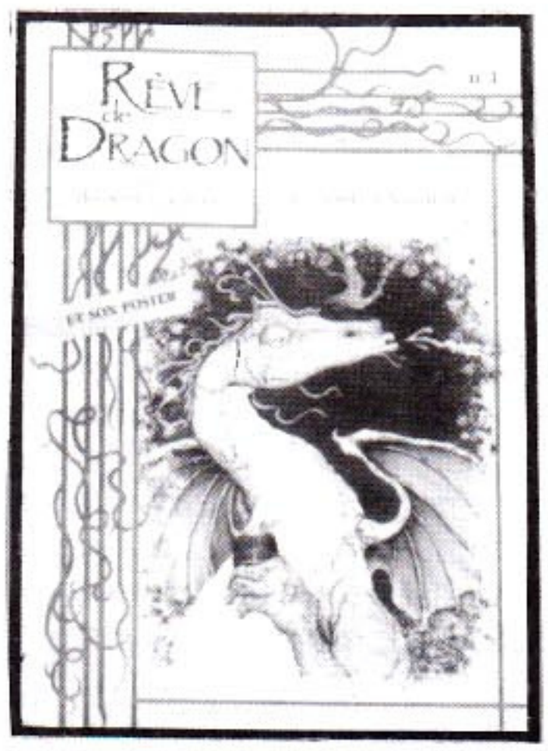
C'est un véritable bijou. Déjà, cette magie s'explique dans le contexte puisqu'elle consiste à influer plus ou moins directement sur le rêve des dragons. La première conséquence est que la pratique de la magie est dangereuse et par là, garde son côté merveilleux. Ce n'est pas seulement un artifice technique, les magiciens sont avares de l'utilisation de leur savoir car la folie sous forme de phobies et atteintes psychologiques, guette celui qui ose déranger les dragons dans leurs rêves.
Enfin, la magie comporte quatre groupes différents, allant du sort de zone au sort d'envoutement à long terme en passant par le sort à temps limité sur une personne et surtout les rituels permettant la création d'objets magiques. Tout cela est parfaitement défini mais ne s'utilise pas en cinq minutes s'il n'y a pas eu de préparation préalable. Dans ce jeu, le magicien n'est pas seulement un jeteur de sort au bon moment, il doit pratiquer son art quand il en a l'occasion au calme et dans la tranquillité pour pouvoir en utiliser les effets plus tard.
Paradoxalement cette magie est parfois aussi un défaut pour le jeu. En effet il faut éviter, comme je l'ai déjà vu faire, de réduire le jeu à la pratique de la magie et ainsi de galvauder un peu tout le reste du système qui est pourtant de si bonne qualité.

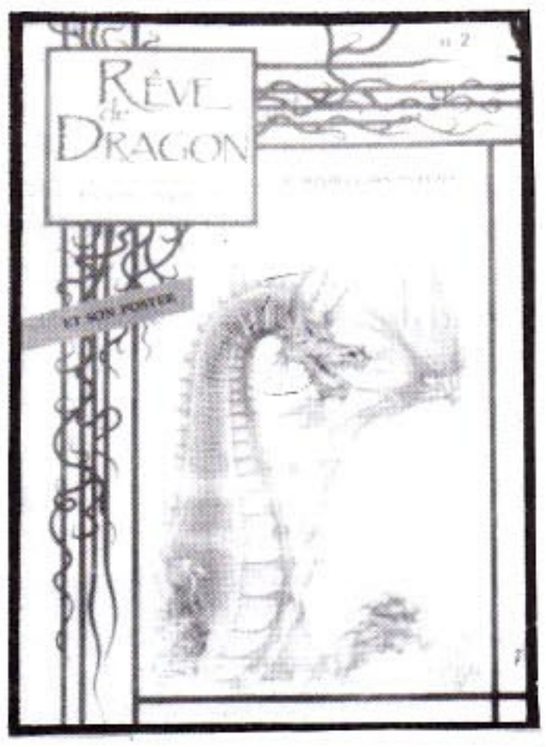
Conclusion

Rêve de gragon est un jeu pour joueurs initiés et confirmés et s'adresse moins aux joueurs débutants. C'est un jeu de très grande qualité pour un prix battant toute concurrence : 150 Francs. La magie en est le joyau mais il ne faut pas le réduire seulement à cela, ce serait gacher un jeu de grande classe.

N.B. Rêve de Dragon se joue essentiellement avec des dés de pourcentage.

BARNOUD Roger





ET SI L'ON JOUAIT A "REVE DE DRAGON" ?

Jouer ... oui mais quel scénario ? Le problème des jeux récents est que l'on est souvent limité dans ses possibilités d'utilisation de la règle par le manque de choix dans les histoires proposées. Ce n'est heureusement pas le cas pour "Rêve de Dragon" qui dispose d'un bibliothèque de scénarios déjà plus que correcte pour un jeu sorti depuis moins d'un an.

Nous vous proposons une rapide bibliographie :
Tout d'abord, honneur à l'éditeur ... Avec la règle vous est déjà proposée une première aventure : **"les galettes d'Oyoulé"**, qui peut constituer un bon point de départ au "voyage".
Dans chaque numéro du **"Miroir des Terres Médianes"**, publié par la N.E.F., se trouve un scénario très complet et bien illustré, accompagné d'un poster.
Tous les scénarios actuellement publiés sont écrits par Denis GERFAUD.

Miroir n° 1 : Le cidre de Narhuit
Au cours d'un rêve étrange, les voyageurs s'imaginent tous, richement vêtus, à la cour d'un Prince et goûtant un breuvage exquis ... Ils se réveillent avec la certitude que ce rêve est le résultat de l'une de leurs incarnations passées. L'envie de goûter à nouveau ce cidre, le besoin de retrouver leur identité perdue poussera les voyageurs à accomplir une longue quête qui les mènera jusqu'à la cité du grand pressoir ...

Miroir n° 2 : Au bonheur des Zyglutes
Le baron de la ville de GLUMELN, un charmant jeune homme aux longs cheveux blonds, est amoureux de zyglutes ... plus particulièrement d'une zyglute nommée mademoiselle DOROTHEA. Malheureusement, celle-ci a disparu, lors d'une de ses promenades dans le marais, un affreux "vaseux" ayant semé la panique dans le troupeau !

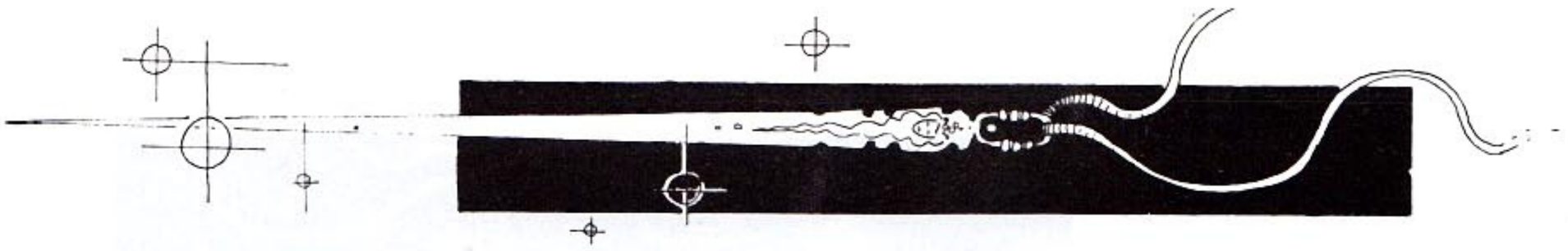
Miroir n° 3 : Les larmes d'Ashani
Une charmante histoire de felins ... et une aventure passionnante.

Plusieurs scénarios pour Rêve de Dragon ont été publiés également par notre confrère **"CASUS BELLI".**

L'Acrobate (C.B. N° 29)
Les voyageurs arrivent dans le village de Sylvedire et font la connaissance du Baron Hansel. Du moins, eux font sa connaissance, car le baron Hansel, lui, prétend les avoir déjà rencontrés, dans un rêve antérieur. La nuit suivante, tous les joueurs vont faire le même rêve étonnant : le baron, en réalité acrobate, fait le voyage avec eux ...

La forêt des sentinelles mortes (C.B. N%30)
Une histoire plus classique, et peut-être plus simple à jouer que celle de "l'acrobate" ... Le seigneur Worlang suit une caravane de marchands, mais il est pressé, et voudrait rejoindre la cité de Saguedix au plus vite. Malheureusement, l'itinéraire le plus court passe par "le pont aux dragons", et les villageois racontent au sujet de ce pont, de bien curieuses histoires !

Rêves de la Lune bleue (C.B. 32)
D'étranges rêves, tous marqués par la présence de la lune bleue, vont frapper l'esprit des voyageurs. L'histoire commence par les récits de trois autres personnages que vont rencontrer les joueurs. Puis tous feront le même rêve, accompagné d'une sensation de malaise. Comment trouver le remède qui va leur permettre d'échapper à cette maladie curieuse nommée le bleu rêve ?



L'AIGUILLE DE LIRELIS

DENIS GERFAUD

SCENARIO RÊVE DE DRAGON

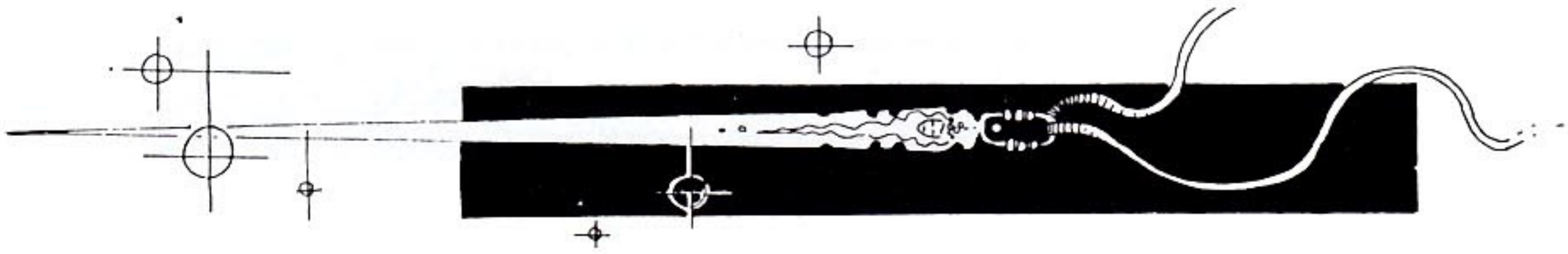
LE SUJET DANS SES GRANDES LIGNES

Les voyageurs reçoivent actuellement l'hospitalité d'un petit seigneur local. Ils ne sont pas les seuls étrangers au château. Ils ont été précédés par une troupe de comédiens ambulants, et, qui plus est, une fête est actuellement donnée dont l'invité d'honneur est le seigneur voisin, avec sa suite. La première partie du scénario consiste en cette fête. Lirelis est la fille du seigneur local. Elle passe le plus clair de son temps à coudre et à broder, ce qu'elle fait remarquablement bien ... Or, le lendemain de la fête, grand émoi au château ! Lirelis ne retrouve plus son *aiguille*. On la cherche dans la salle, on ne la trouve pas. Lirelis y tient tout particulièrement car (et ce n'est nullement un secret) il s'agit d'une *aiguille enchantée*, qui lui vient de sa grand-mère. C'est grâce à la magie de l'aiguille que la jeune fille peut coudre si vite et si bien ... On s'aperçoit alors que les comédiens ont quitté le château à l'aube quand tout le monde dormait encore. Les guetteurs les ont vus prendre la vieille route abandonnée qui mène à une vallée de sinistre réputation. Le soupçon se porte aussitôt sur eux. Malheureusement pour Lirelis, son père et l'autre seigneur, avec une grande partie des hommes, viennent tout juste de quitter le château pour une grande partie de chasse, et cette chasse les emmène dans la direction opposée. Cette chasse était prévue comme réjouissance principale, et comme c'est pour se réconcilier de vieilles querelles que son père avait invité l'autre, pas question qu'il lui fasse maintenant faux bond et s'en détourne pour courir après une aiguille. En toute logique, les voyageurs devraient alors se proposer. S'ils retrouvent l'aiguille, Lirelis leur promet une gemme à chacun. La seconde partie du scénario consiste en la rencontre avec les comédiens. Les voyageurs les retrouveront au moment où ces derniers seront attaqués par une bande de *Groins*. Aux joueurs de choisir quel sera leur propre comportement. Mais dans tous les cas, quelles que soient les méthodes d'interrogatoire, les comédiens *nieront* avoir volé l'aiguille. Et c'est la vérité. L'aiguille n'a pas été volée par eux. Alors ? ...

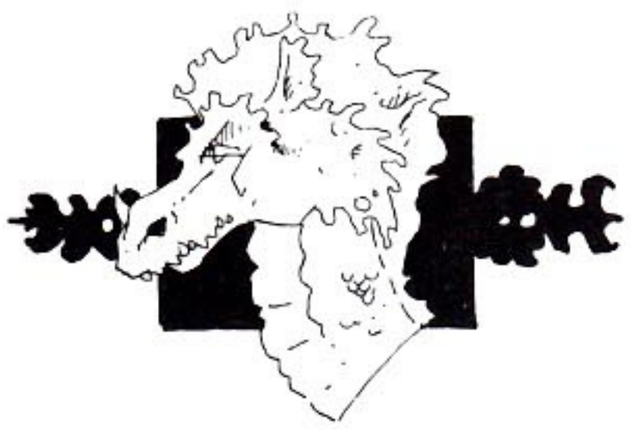
LA SOLUTION

Hormis la rencontre avec les Groins, où un combat est probable, ce scénario est avant tout pour les joueurs un exercice de *jeu de rôle*. Mieux les joueurs pousseront le détail du *rôle* en incarnant les personnages, et plus le scénario acquerra de l'ampleur et de l'intérêt. Mais s'il n'est pas facile pour les joueurs, le scénario est encore plus difficile pour le Gardien des Rêves. Sa réussite et le plaisir qu'en conserveront les joueurs dépendent en très grande partie de lui et du *doigté* avec lequel il présente les choses. Un mot de trop, une trop grande insistance là où il ne faut pas peuvent flanquer tout par terre. Le scénario peut faire long-feu, et il n'en restera que l'idée d'une vague et mauvaise plaisanterie. Toute la solution, en effet, repose entièrement sur un *calembour*. L'aiguille de Lirelis n'a pas été volée par personne. Dans un moment d'inattention, elle est simplement tombée sur le sol ; un familier du château a mis le pied dessus sans même s'en rendre compte, et l'aiguille (elle est magique !) s'est entièrement enfoncée dans le cuir du talon de sa *botte*. Et maintenant, vous comprendrez tout en sachant que le personnage en question s'appelle FOIN.

Toute la difficulté pour le Gardien des rêves consiste à être néanmoins "honnête" avec les joueurs. Pas question de ne déclarer qu'à la fin qu'un personnage s'appelle Foin. Foin, de même que les autres personnages non-joueurs, devra être présenté (et nommé) dès le début. En sorte que le Gardien des Rêves puisse toujours répondre à des joueurs éventuellement scandalisés :



"Mais je vous ai dit dès le début qu'il s'appelait Foin ! ..."
D'un autre côté, s'il insiste trop, les joueurs comprendront intuitivement que le dénommé Foin est important, même si au départ ils ne savent pas encore pourquoi. Or l'évidence du jeu de mot ne doit pas trop tôt leur sauter aux yeux. Cependant, si les joueurs se lancent tout de même à la poursuite des comédiens, puis reviennent ensuite au château, avec ou sans les prisonniers, mais de toute façon bredouilles, le Gardien des rêves pourra alors commencer à mettre Foin un peu plus en évidence, à répéter son nom un peu plus souvent ... jusqu'à ce que le déclic se fasse. On ne saura donc trop le répéter : du doigté, du doigté !



LA FETE AU CHATEAU DE BANNER

Au premier jour du mois de la Lyre (début de l'automne), à l'heure de la Lyre (crépuscule), les voyageurs arrivent au village de Banner, un petit village agricole tout à fait banal. En tant que voyageurs, ils sont dirigés vers le château qui surplombe le village. Là, une fête vient de commencer ; et les voyageurs sont cordialement invités à se joindre à la compagnie. Ils sont introduits dans la grande salle où règne déjà une certaine animation. Un feu pétille dans l'âtre immense. Tout autour d'une grande table en forme de U sont assis les convives, entourés de servantes et de serviteurs. Au haut-bout de la table siège le maître des lieux, le seigneur AUREK. C'est un homme d'une quarantaine bien sonnée, assez corpulent, avec une foisonnante barbe bouclée et un teint vermeil. Les voyageurs pourront découvrir qu'il est assez colléreux, qu'il peut être extrêmement brutal dans ces cas-là, mais que c'est finalement un brave homme, somme toute assez fruste. Quand les voyageurs lui seront présentés, il les invitera à prendre part au festin, et même à rester un jour ou deux au château s'ils désirent se reposer du voyage. Pour l'heure, les voyageurs peuvent prendre place à l'un des bouts de la table.
A la droite d'Aurek se trouve sa fille, LIRELIS. C'est une jeune fille de 16 à 17 ans, blonde aux yeux bleus très clairs, plutôt jolie (13 en *Apparence*). De caractère, elle semble assez enjouée et peu farouche. L'un des sujets abordés par les deux seigneurs voisins sera ses éventuelles fiancailles et le projet n'est pas pour déplaire à Lirelis car le fiancé qu'on lui propose est à son goût.

A la gauche d'Aurek se trouve l'invité d'honneur, le seigneur LOKHRAN. C'est un homme plus âgé qu'Aurek, très brun et plutôt mince. Côté caractère, il semble la méfiance incarnée et n'a pas l'air très intelligent. A sa gauche se trouve son second fils KERN, un jeune homme de 15 ans environ, plutôt terne aussi bien d'apparence que de manières. Il ne parle pour ainsi dire pas. A la droite de Lirelis se trouve son futur fiancé, le fils ainé de Lokhran, MENION. C'est un jeune homme de 18 ans, grand, bien bâti, aux cheveux noirs brillants tombant en belles boucles sur les épaules. Il a l'air de trouver Lirelis pareillement à son goût. De caractère, il semble assez volontaire, fier, voire orgueilleux.

Viennent ensuit des personnages de moindre importance : capitaines, intendants, prévôts, avec leur famille. Il y a ainsi encore une vingtaine d'hommes et une quinzaine de femme autour de la table. Les voyageurs s'ajouteront à ce nombre.

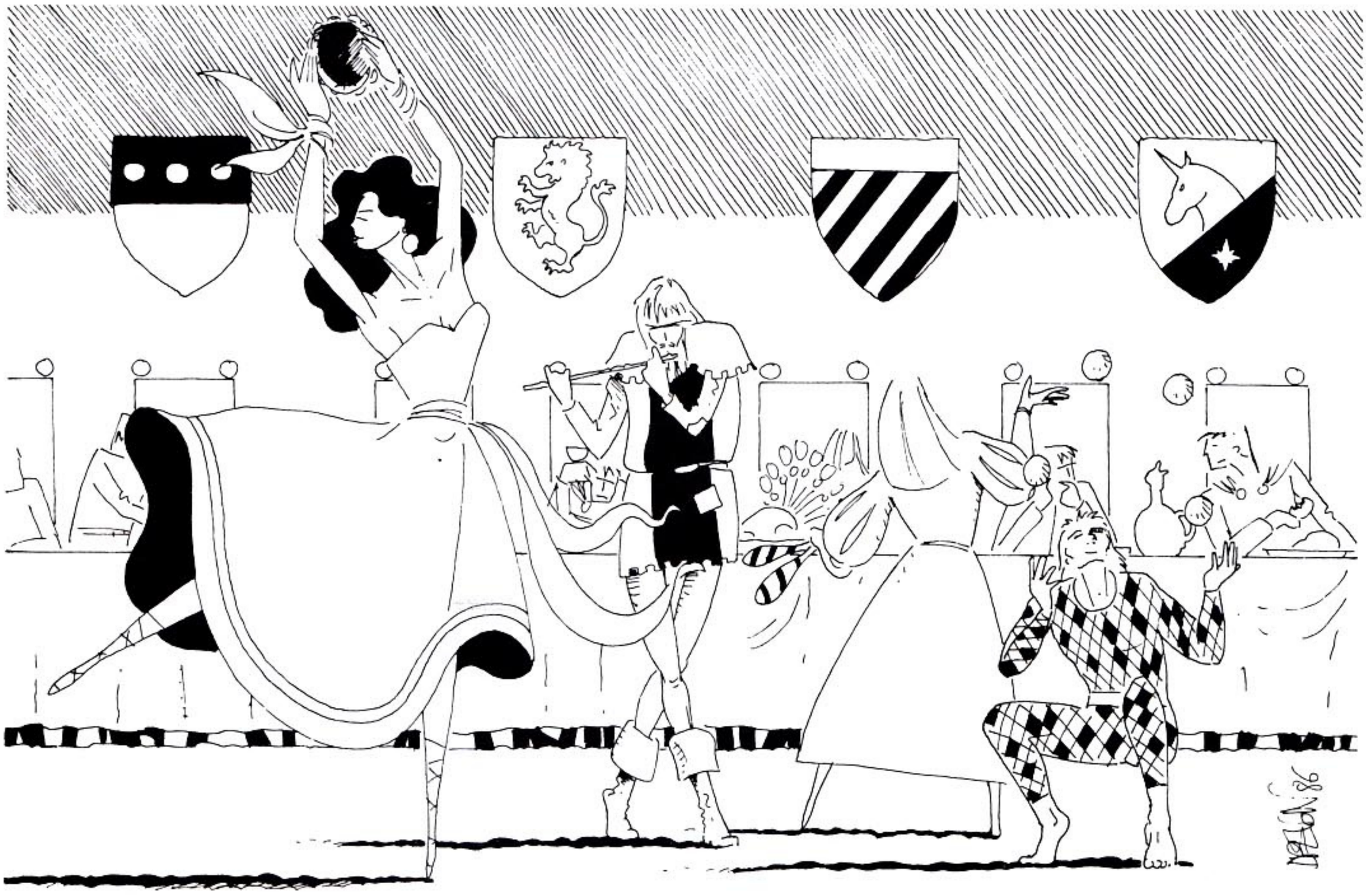
Une dizaine de serviteurs et servantes s'affairent autour de ce beau monde, apportant sans cesse nouveaux plats et cruchons. Mais, assis non loin d'Aurek, les voyageurs pourront noter trois étonnants "petits personnages "qui sembent être autant des convives que des serviteurs. Bien qu'ayant une place à table, ils se lèvent à tour de rôle pour servir à boire à Aurek. Dans le courant de la conversation, ce dernier les prend souvent à parti pour leur demander conseil. Alors l'un des trois monte sur sa chaise pour être plus grand et prononce une phrase qui semble à la fois d'une très grande sagesse et totalement incompréhensible. Vêtus de cuir souple, bottés jusqu'à mi-cuisse, ils portent tous les trois une longue barbe toute nouée, et se ressemblent comme des "triplés". Ce sont trois *Gnomes*. Jadis, au cours d'une expédition contre les Groins, Aurek les a tirés d'un mauvais pas. Depuis, ils sont restés près de lui. Ils sont très fidèles à Aurek qui ne les considère pas comme des serviteurs, mais les appelle ses *Sages Conseillers*. Ils se nomment respectivement, TURLUGASTRE, POM et FOIN. C'est dans la botte de ce dernier que se piquera l'aiguille, sujet de toute l'histoire. Pour les non habitués, la seule façon de les distinguer est un ruban qu'ils portent au col de leur pourpoint : bleu pour Turlugastre, vert pour Pom et rouge pour Foin. Ils adorent la confusion que crée leur ressemblance ; et ce peut être un moyen pour les présenter (= indiquer leur nom) sans avoir l'air de le faire sciemment. Au cours de la fête, si un voyageur demande quelque chose, un renseignement par exemple, on lui répondra : demandez celà à Turlugastre, il doit le savoir. Qui est Turlugastre ? pourra demander le voyageur. En réponse, on lui désignera l'un des Gnomes. Mais, interrogé à son tour, celui-ci répondra : demandez plutôt cela à Turlugastre, moi je suis Pom. Le second Gnome interrogé dira la même chose, ajoutant : moi, je suis Foin. Naturellement, le troisième sera le bon. Ensuite, quel que soit le Gnome éventuellement interrogé, ce sera toujours (comme par hasard !) Pom ou Turlugastre. Mais attention encore, ne pas trop insister sur ces personnages. Vers la fin du repas, quatre comédiens (musiciens jongleurs) feront leur entrée, exécutant des tours d'acrobatie et de jonglerie. Puis ils joueront de la musique, et bientôt les plus jeunes (ou les moins soûls) se mettront à danser. Lirelis quittera alors sa place à la table pour venir s'installer à son métier à broder près de l'âtre. De temps à autre, elle se lèvera pour aller danser, quand son fiancé l'invitera. Si un voyageur veut danser avec elle, elle acceptera gracieusement l'invitation, enjouée et aimable ; mais si on la serre de trop près et si Menion le remarque, attention à la casse ! (Dans tous les cas, si une querelle éclate, Aurek, épaulé en cela par Lokhran, y fera aussitôt mettre fin. Mais, le lendemain ou les jours suivants, Menion pourra chercher à se venger.) Ainsi se déroulera la fête jusque vers la fin de l'heure de l'Araignée. A ce moment-là, l'ambiance commencera à tomber. La plupart seront soûls. On indiquera une chambre aux voyageurs. A cause de l'affluence au château, ils devront tous s'installer dans la même ; mais les lits seront en quantité suffisante. Les comédiens, quant à eux, auront leurs quartiers de nuit dans une grange.

Si des voyageurs en possèdent les compétences, ils pourront se distinguer de diverses façons pendant la fête, en jonglant eux-mêmes, ou en chantant ou jouant, ou en racontant des histoires. Au Gardien des Rêves de régler cette "animation" et d'en évaluer les difficultés.

LES COMEDIENS

C'est sur eux, par contre, que le "projecteur" devra être braqué. Ils sont quatre : deux hommes et deux femmes. Ils ont l'air assez pauvres. Leurs "costumes de scène" qu'ils conservent d'ailleurs dans la vie courante (ils n'en ont pas plusieurs) ont dû être éclatants, pourpoints, robes et chausses mi-partie de diverses couleurs, mais sont maintenant défraîchis, tristes et élimés. Les comédiens eux-mêmes ne sont pas franchement mauvais, ce sont des professionnels, mais leur talent n'est pas immense.

Le plus âgé, 40 ans environ, se nomme CARONNE. C'est un conteur, un jongleur et un joueur de flûte à bec. Il est assez grand (1 mètre 75), maigre, ses cheveux et sa moustaches sont déjà grisonnants. C'est lui le chef (chef d'orchestre quand ils jouent), il donne des ordres aux trois autres. Face aux seigneurs, il est humble et flatteur. Face aux siens, il est plutôt dur. La femme la plus âgée est son épouse. Les deux autres sont leurs enfants. L'épouse de Caronne se



nomme KAPHRENE. Elle est à peine moins âgée que son mari, mais ses cheveux sont encore très bruns. Comme lui, elle est mince. Elle danse, chante et s'accompagne d'un tambourin. Elle file tout doux devant Caronne, mais il est évident, quoique sa beauté soit un peu éteinte, qu'elle cherche à se faire remarquer par les hommes. Toutefois, si l'un d'eux (un voyageur peut-être) était attiré, il se rendrait compte que, si la dame est effectivement complaisante, ses faveurs sont *payantes*.

Leur fils se nomme MUNGO. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'année, plutôt laid, mais vertigineusement adroit et agile. Il semble être désarticulé. Il jongle et fait des tours de contorsionniste. Il obéit sans discuter à son père et semble n'avoir pas plus de volonté propre qu'un légume.

La fille, par contre, est d'une beauté éblouissante. (16 d'*Apparence*). Elle a de longs cheveux noirs, une peau très blanche et très mate ; et ses yeux brillent continuellement d'un feu intense. Elle a 18 ans, fait 1 mètre 65, très mince comme les trois autres. Elle se nomme GALIMAI. Beaucoup plus étincelante que le reste de sa famille, elle souffre visiblement de leur médiocrité. Elle est très volontaire et n'hésite pas à tenir tête à son père, lequel est généralement perdant dans ces assauts de volonté. Elle chante, danse, jongle, joue de la flûte à bec et de la cithare. De fait, elle sera le véritable point de mire de la soirée. A un moment, Menion délaissera même Lirelis pour s'entretenir avec elle. Provocante, Galimaî fera en sorte que cela ne passe pas inaperçu. Flatteuse néanmoins, elle complimentera Lirelis sur son habilité à broder. Un léger incident peut éclater à ce sujet, quelque chose dont les voyageurs pourront se souvenir le lendemain. Par exemple, Galimaî peut sembler convoiter le châle que Lirelis brode actuellement, ou son dé à coudre en argent ... A chaque Gardien des Rêves d'amener la situation.

Provocante toujours, Galimaî se révélera éventuellement aussi *vénale* que sa mère. La différence est que pour jouir de ses faveurs, il faut débourser au minimum 5 pièces d'argent. Faute de quoi, toujours armée d'une dague dont elle sait très bien se servir, elle sait décourager les assauts trop chaleureux.

LE LENDEMAIN

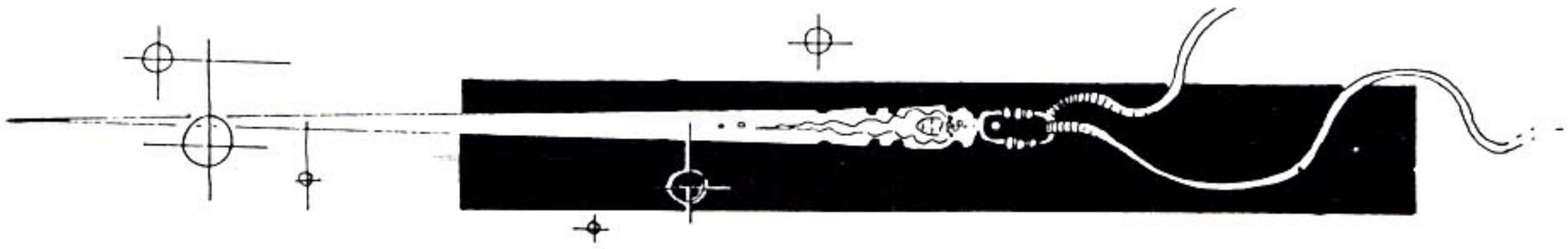
Le lendemain à l'heure de la Sirène, grande effervescence dans la cour du château. Les seigneurs et leur suite s'apprêtent à partir à la chasse. Les portes sont ouvertes, les chevaux piaffent d'impatience. C'est alors qu'apparaît Lirelis éplorée : son aiguille a disparu. La grande salle a minutieusement été inspectée sans succès ; et les gens interrogés ne savent rien. "Cherchez mieux ! s'écrie Aurek, nous verrons cela au retour de la chasse ! "Et sur ces mots, la troupe des chasseurs s'ébranle et quitte le château. Les voyageurs sont interrogés à leur tour. Puis Lirelis veut faire interroger les comédiens, et c'est alors qu'on s'aperçoit qu'ils ne sont plus là. Les guetteurs les ont vus quitter le château au milieu de l'heure du Vaisseau et prendre la vieille route de la *vallée Torrible*. Lirelis s'écrie alors : "Je suis sûre que c'est cette gueuse aux cheveux noirs !" Elle parle évidemment de Galimaî. Si les voyageurs se proposent alors pour courir à la poursuite des comédiens, Lirelis acceptera avec empressement. S'ils retrouvent l'aiguille, ils recevront chacun une gemme en récompense. Pour cela, Lirelis promet de briser le fil de son collier de façon à pouvoir donner une pierre précieuse à chacun.

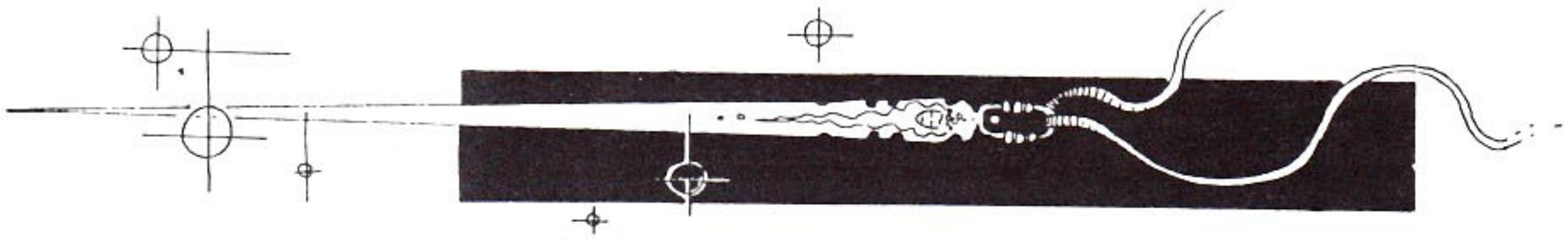
Pour expliquer son attachement à cette aiguille, Lirelis dira la vérité, à savoir que l'aiguille en question, qui est en or, est une *aiguille enchantée*. Sa mère la possédait avant elle, et avant elle, la mère de sa mère, etc ...

LA VALLEE TORRIBLE

C'est une vallée sinistre, une désolation de pierrailles et de ronces. Même les animaux sauvages semblent l'éviter. En revanche, on la dit peuplée de monstres effrayants et de créatures venues d'un autre monde. Le fait que les comédiens aient précisément choisi cette route ne fait que noircir un peu plus leur image.

Lirelis ne peut donner l'ordre à aucun soldat de quitter le château. Si les voyageurs





acceptent la mission, ils seront donc seuls. En revanche, la jeune fille prend sur elle la responsabilité de *prêter* un cheval à chaque voyageurs pour augmenter leur vitesse. Mais ces chevaux sont à son père, et elle fait *jurer* à chaque voyageur d'en prendre le plus grand soin et de les *ramener vivants* ! Les comédiens n'ont qu'une heure d'avance (120 minutes) et ils n'ont qu'une vieille mule pour tirer leur chariot. La poursuite est faisable.

La vallée est effectivement un lieu désertique. Poussière et cailloux rougeâtres. Seuls de maigres ronciers croissent çà et là. La vieille route serpente dans la vallée, flanquée de collines et d'amoncellements de rocailles. Les traces de passage récent des comédiens sont visibles.

C'est normalement vers la fin de l'heure du Faucon que devrait avoir lieu la rencontre.

LES GROINS

Les comédiens sont immobilisés au milieu de la route. Leur mule, tuée, est affaissée entre les brancards du chariot. Eux-mêmes, dos au véhicule, se défendent contre une bande de 10 Groins armés de haches et de boucliers. L'issue est évidente : les comédiens ont le dessous. Personne n'est encore blessé, mais la situation est néanmoins désespérée. Les Groins tueront les deux hommes et enlèveront les femmes pour "jouer un peu avec elles avant de les exterminer aussi". Aux joueurs de réagir : charger, les prendre par surprise, tirer des flèches, lancer des sorts, ou simplement attendre ... Dans tous les cas, si leurs pertes deviennent supérieures à 5, les Groins tenteront de se replier et fuir.

Ensuite, s'ils sont encore vivants, les comédiens *nieront* avoir volé l'aiguille. Une fouille en règle, d'eux-mêmes et de leur chariot, n'apportera rien. Le chariot n'est qu'une simple voiture à deux roues, bâchée. Les comédiens y transportent leurs instruments et accessoires, quelques vivres, des couvertures, un peu de vaisselle, c'est tout.

RETOUR AU CHATEAU

Les comédiens ne voudront pas retourner au château. On ne peut les y forcer qu'en les faisant prisonniers. Leurs arguments sont "maigres" : ils sont, disent-ils, des *gens de la route*, et il leur tarde de découvrir un autre site. Pourquoi cette route et cette vallée abominable ? Pourquoi pas celle-là ? répondent-ils. Ils ne sont pas du pays et ont connu pire. Leur raison profonde pour ne pas vouloir rentrer au château est qu'ils savent que, bien qu'innocents, ils seront certainement torturés et pendus.

De fait, la réaction d'Aurek vis à vis d'eux (qu'ils soient présents ou non) sera une colère effroyable. Torture et pendaison sont très probables. Or, si les comédiens sont ramenés au château par les voyageurs, ils se défendront comme ils pourront, en particulier Galimaî si elle est toujours là. Et la jeune fille n'hésitera pas à accuser les voyageurs ! ... En effet, que sont-ils de plus qu'eux-mêmes ? Ne sont-ils pas des coureurs de route également ? Enfin, si les voyageurs reviennent seuls, le soupçon finira aussi par se porter sur eux. N'est-ce pas eux, maintenant, qui ont l'aiguille ?

C'est alors, Foin étant éventuellement davantage mis en valeur, qu'il faudra que le déclic se fasse ...

Sitôt l'aiguille retrouvée dans la botte, les voyageurs seront récompensés comme promis et les comédiens, s'ils sont encore vivants, auront droit à des excuses. Et tout finira bien. Les gemmes du collier de Lirelis sont des pierres vertes d'une *taille* de 5 et d'une *pureté* de 4. Chacune vaut donc théoriquement 20 pièces d'argent.

LES CARACTERISTIQUES

Seules sont fournies les caractéristiques des personnages ou créatures avec qui les voyageurs auront directement affaire de façon *stressante*. Celles des seigneurs, des gnomes et autres gens du château sont laissées au jugement de chaque Gardien des Rêves si leur besoin se fait sentir.

CARONNE, né à l'heure du Faucon. 1m75, 65 Kg.

TAILLE	10	ODORAT	10	Mêlée	12
APPARENCE	09	GOUT	08	Lancer	12
CONSTITUTION	11	VOLONTE	12	Tir	13
FORCE	11	INTELLECT	07	Dérobée	12
AGILITE	13	EMPATHIE	11	VIE	11
DEXTERITE	15	ELOQUENCE	13	ENDURANCE	23
VUE	14	REVE	12	Protection	d2 (cuir souple)
OUIE	12	CHANCE	10	VITESSE	12

Contre les Groins, il possédera 2 dagues et une masse ferrée (masse légère.)

Discours +4/ Discrétion +3/
Musique +5/ Premiers soins +3/
Jonglerie +5/ légendes +3/ Lire & écrire 0

Dague Mêlée	niv +3	init 9	+ dom +1
Dague jet	niv +7	init 13	+dom 0
Masse 1 main	niv +3	init 9	+dom +1 (masse légère)
Corps à corps	niv +3	init 9	+dom (d4)
Esquive	niv +6		

KAPHRENE, née à l'heure du Serpent
1m65 60 kg.

TAILLE	09	VOLONTE	09
APPARENCE	10	INTELLECT	07
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	12
FORCE	09	ELOQUENCE	12
AGILITE	13	REVE	12
DEXTERITE	12	CHANCE	10
VUE	10	Mêlée	11
OUIE	08	Tir	09
ODORAT	08	Lancer	09
GOUT	06	Dérobée	12

VIE 10
ENDURANCE 20
Protection aucune
VITESSE 12

Discours +3/ Chant +5/ Danse +5/ Discrétion +3/ Musique +2/ Premiers soins +5/ Légendes +2/ Lire & écrire -2.

Dague mêlée	niv 0	init 5	+ dom +1
Dague jet	niv +1	init 5	+ dom 0
Masse 1 main	niv 0	init 5	+ dom-3 (gourdin)
Corps à corps	niv 0	init 5	+ dom (d4)
Esquive	niv +5		

Contre les Groins, elle possédera une dague et un simple gourdin.

MUNGO, né à l'heure de la Lyre.
1m70 50 kg.

TAILLE 08	VOLONTE 06
APPARENCE 06	INTELLECT 06
CONSTITU-	EMPATHIE 09
TION 08	ELOQUENCE 08
FORCE 08	REVE 12
AGILITE 17	CHANCE 10
DEXTERITE 12	Mêlée 12
VUE 11	Tir 11
OUIE 11	Lancer 09
ODORAT 07	Dérobée 15
GOUT 07	

VIE 08
ENDURANCE 16
Protection d2
(cuir souple)
VITESSE 12

Danse 0/ Discrétion +3/ Acrobatie +6/ Légendes -4.

Dague mêlée	niv +1	init 7	+dom +1
Dague jet	niv +2	init 6	+dom 0
Corps à corps	niv +1	init 7	+dom (d4)
Esquive	niv +6		

Face aux Groins, il ne possédera qu'une dague.

Caractéristiques des CHEVAUX prêtés aux voyageurs. Tous ont les mêmes.

TAILLE 22	REVE 10	Ruade 10	niv +3	init 8	+dom +8
CONSTITUTION 16	VIE 19	Esquive 10	niv +1		
FORCE 18	ENDURANCE 50	Saut 13	niv +4		
PERCEPTION 11	Protection 0				
VOLONTE 06	VITESSE 14/ 32/ 68				

Note : Ces chevaux ne sont pas des "chevaux de guerre" Ils ne rueront que s'ils se sentent personnellement menacés et s'affolent. Et dans ce cas, ils attaqueront aussi bien les Groins, que les voyageurs ou les comédiens.

GALIMAI, née à l'heure du dragon 1m65. 58 kg

TAILLE 09	VOLONTE 14	VIE 11
APPARENCE 16	INTELLECT 08	ENDURANCE 25
CONSTITUTION 12	EMPHATIE 14	Protection aucune
FORCE 10	ELOQUENCE 14	VITESSE 12
AGILITE 15	REVE 12	
DEXTERITE 15	CHANCE 13	
VUE 13	Mêlée 12	
OUIE 14	Tir 14	
ODORAT 12	Lancer 12	
GOUT 10	Dérobée 13	

Dague mêlee	niv +5	init 11	+dom +1
Dague jet	niv +5	init 11	+dom 0
Corps à corps	niv +3	init 9	+dom (d4)
Esquive	niv +7		

Chant +6/ Danse +6/ Discours +4/ Discrétion +4/ Musique +6/ Premiers soins +5/ Jonglerie +6/ Acrobatie +4/ Légendes +3/ Lire & écrire 0.

Contre les Groins, elle sera armée de 2 dagues.

Les 10 Groins. Mêmes caractéristiques tous les 10. Au besoin, tirer avec 1d12 leurs différentes heures de naissance.

TAILLE	12	EMPATHIE	09	VIE	12
CONSTITUTION	12	REVE	10	ENDURANCE	26
		Mêlée	12		
FORCE	14	Lancer	12		
AGILITE	10	Dérobée	09		
DEXTERITE	09	Protection	d2		
PERCEPTION	12	(cuir souple)			
VOLONTE	11	VITESSE	12		

Hache 1 main	niv +4	init 10	+dom +4 (hache de bataille)
Bouclier	niv +4		(bouclier moyen)
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (d4+1)
Esquive	niv +3		

Tous les Groins sont armés d'une hache de bataille, tenue à 1 main, et d'un bouclier moyen.

NOUVELLE GAGNANTE DU CONCOURS

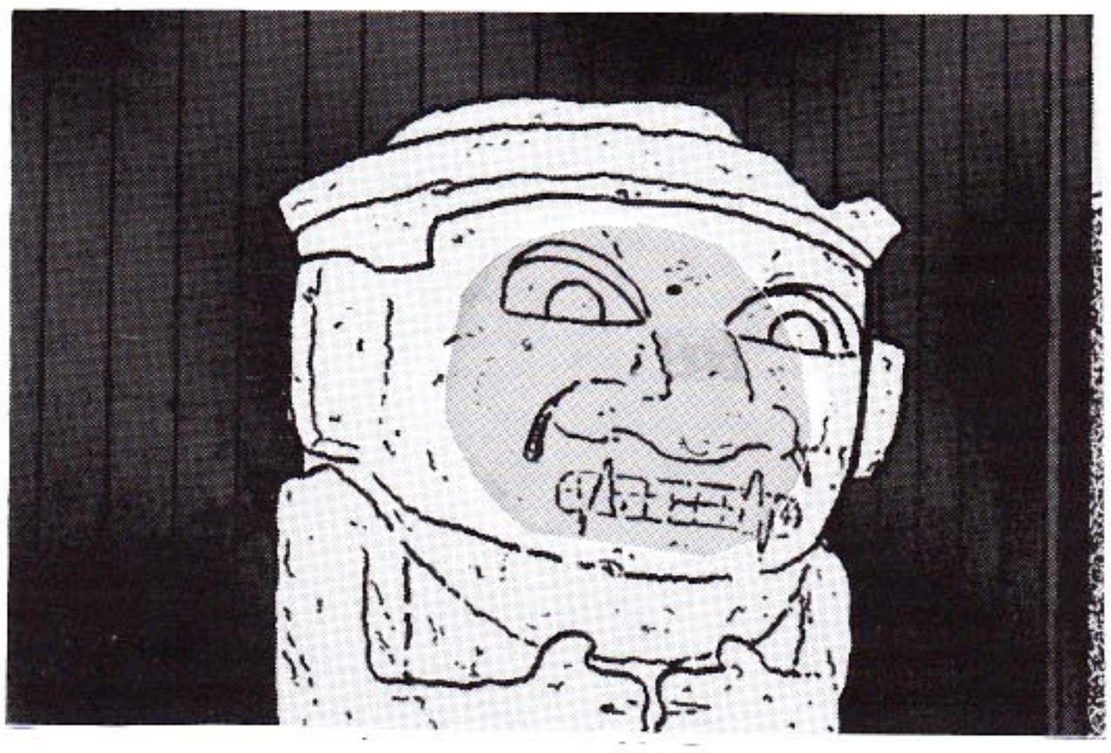
LA TRADITION

par Cyril GODART
et Emmanuel LAPEBIE

Ward Philipps raccrocha : on a beau être un détective minable, lorsque les deux seules affaires du trimestre sont proposées par un musée, il y a de quoi se remettre en question : pour avoir résolu l'énigme du vol des tablettes Naacal, il était presque devenu le conservateur e chef du Musée des Civilisations ... enfin, l'argent est toujours bon à prendre ...
Il alla donc au rendez-vous, accompagné de sa secrétaire, qui était aussi, accessoirement, sa fiancée : pourquoi ne pas mêler travail et plaisir ? Et puis Sonia Blue connaissaît bien la profession ...
Le vieux Musée n'avait pas changé : même façade austère, même directeur d'autant plus accueillant que Phillips lui avait évité pas mal d'ennuis. Le Musée avait la particularité de présenter dans chaque salle une civilisation différente, sous forme d'un diorama grandeur nature représentant des scènes de la vie quotidienne. Le directeur les conduisit à travers les immenses salles Grecques, Egyptiennes et Romaines, vers les civilisations perses, indiennes, puis préhistoriques, moins visitées car moins bien reconstituées. Ils traversèrent des dizaines de pièces, descendirent des escaliers, en montèrent d'autres, et plus ils avançaient, plus les salles étaient petites et poussiéreuses, et plus les objets délicatement façonnés - pointes de flèches ou pirogues, bijoux et mosaîques - laissaient la place à des sculptures grossières et à des mégalithes. L'impression de régression dans le passé se changea bientôt en lassitude devant la succession des corridors et des pièces.
Ils arrivèrent enfin dans une salle, à l'extrémité d'un couloir situé dans une zone du Musée que Phillips ne connaissait même pas. Les seuls ornements étaient des blocs quasi-parallélépipédiques censés représenter des statues ; la plus grosse - une acquisition récente, leur précisa le directeur - représentait la face grimaçante de Nal'otep le démon, gravée dans un bloc de quatre mètres de haut ; et il s'agissait de la civilisation précolombienne de San-Agustin, qui dura dix-huit siècles.

Le directeur leur exposa enfin le problème :
"Vous voyez cette statue à côté de Daemon : elle n'était pas ici hier. Il serait ridicule d'alerter la police, puisqu'il n'y a pas eu vol. Néanmoins, quelqu'un a trouvé le moyen de la faire entrer malgré la surveillance des gardiens chargés de cette partie du Musée ; je veux savoir comment, car on pourrait voler des objets de grande valeur en empruntant le même chemin. Et puis, cette statue vient bien de quelque part, elle a peut-être été volée.
Jusqu'à ce que vous ayez éclairci ce mystère, je fermerai le Musée au public. Voici un trousseau de clés" ;
Ward et Sonia examinèrent la statue : un cube de roche grisâtre d'un mètre de côté, avec, sculpté sur sa face avant, un rictus assez hideux. Elle devait bien peser une tonne, et si on avait réellement pu la rentrer sans problème, le directeur avait vraiment de quoi s'inquiéter. Phillips demanda à voir quelqu'un capable de reconnaître la provenance exacte de la statue. Par chance, à part les rares spécialistes de cette culture, un des gardiens était justement passionné par San-Agustin : Clark Smith ; on le fit appeler, mais personne ne l'avait vu ce matin-là, alors qu'il aurait dû rester de minuit à dix heures. Phillips, ayant beaucoup de flair pour les choses évidentes, procéda à un interrogatoire. Oui, il avait pris son poste la veille. Bien sûr, il avait un trousseau de clés ; et cela suffit à Phillips pour se faire une idée et pour décider de visiter l'appartement de Clark Smith dès l'après-midi, et toujours avec Sonia. Voilà une affaire rondement menée, se dit-il sans aucune modestie.

Comme personne ne répondait, Sonia crocheta la serrure - Phillips en étant incapable. Une fois entrés, ils constatèrent à quel point Smith était passionné par son travail. Un fouillis indescriptoble régnait dans la pièce : des fragments de poteries, de vieux livres d'archéologie traînaient un peu partout. Il y avait également bien en vue sur la table de travail, une feuille glissée dans une machine à écrire. On pouvait y lire : "D'après Al Azred, contacts Daemon Nal'otep San-Agustin : nuit de la 4ième pleine lune et la suivante. Cette année : 23 au 24 et/ ou 24 au 25 avril" Trouvant une photographie de Clark Smith en uniforme, et le bras droit manquant, Ward aboutit laborieusement à la conclusion que, si Smith avait besoin d'une machine pour rédiger des notes personnelles, c'est qu'il avait dû être droitier.



Il demanda à Sonia : - Quel jour sommes-nous ?
- Mais le 24 avril, voyons !
- C'est bien ce que je pensais. Ecoute-moi : j'ai les clés du Musée. Rejoins-moi à 23 h devant l'entrée ....
- Mais très volontiers, chéri ; mais tu crois que c'est bien raisonnable, si un gardien nous surprend ...
- Imbécile ... C'est pour l'affaire !!! Viens armée, on en aura sûrement besoin. Et puis tu sais bien que le Musée est fermé ...
- Chéri, tu devrais quand même te décider à apprendre à tirer ...
Et c'est ainsi qu'ils se retrouvèrent dans la salle sombre, oubliée des visiteurs ; Philipps tenant une lampe électrique, et Sonia un Colt 45. Sonia tremblait légèrement : les monstruosités sculptées n'étaient déjà pas très amusantes en plein jour, alors à minuit ... Surtout que Ward n'avait pas arrêté de lui raconter des imbécillités au

sujet de sacrifices humains dans les cultures pré-colombiennes. Des idioties, elle en était persuadée, mais dans la faible clarté de la lampe, les traits grossiers des démons, qui en plein jour semblaient fixes, prenaient un relief particulier et le jeu des ombres rendait leurs expressions mobiles. En particulier, l'abominable petite statue cubique, dont les traits reflétaient l'horreur - sans doute l'image de sa propre terreur, qu'elle ne pouvait maintemant plus dissimuler - les invitait à fuir cet endroit le plus vite possible. Ward ne proférait pas une parole. Sonia remarqua soudain que l'endroit dégageait la même odeur fétide qu'un marais ou qu'un vieux caveau : l'odeur malsaine d'une civilisation disparue. Qui avait bien pu adorer ces êtres, et par quels rites demandaient-ils des faveurs à ces Dieux grotesques
Phillips parla enfin :
- Voilà qu'arrive trois heures, l'heure des sorciers ... dans toutes les civilisations.
Et ces mots résonnèrent de manière indécente dans le silence du mausolée. N'y tenant plus, Sonia s'écria sur un ton plus craintif que curieux :
- Qu'est-ce que tu attends ? Qu'est-ce qui va se passer ?
Négligeant ces questions, Phillips commença, sûr de lui :
- J'ai bien bûché la question, fillette, et ce que j'ai découvert n'est pas réjouissant du tout. Smith était passionné par cette damnée civilisation, et, tiens-toi bien, il venait de découvrir que le pire Démon - Nal'otep qui se tient juste derrière toi - était plus particulièrement fêté deux nuits dans l'année. Tu te souviens de la feuille qu'on a trouvée chez Smith ? Et bien, j'ai vérifié les calculs : ils sont justes. Cette année, ce serait tombé la nuit dernière ... et celle-ci. Seulement, cette cérémonie impliquait des sacrifices humains ... Dis, tu m'écoutes ? Et puis, arrête de claquer des dents, ça m'énerve.
- Ward, tirons-nous d'ici ; tu ne comprends pas ? Il va revenir, il va nous tuer, Ward ! ! !
- Tu n'as tout de même pas peur ? Voyons, réponds-moi calmement Que vois-tu au-dessus de la nouvelle statue ?
- Ce que je ... Oh, tu veux dire cette sorte de couronne informe ?
- Oui. Franchement, à quoi cela te fait-il penser ?
- C'est ridicule, mais ... on dirait la casquette d'un gardien, non ?
- Exactement. Et maintemant, le bras droit. A tòn avis ?
- C'est mal sculpté, mais on dirait qu'il est sectionné, comme celui de ... Bon sang, tu veux dire que cet espèce de truc horrible est un AUTOPORTRAIT ??
- Tout juste. La mise en scène, les sacrifices humains, l'heure des sorciers, c'est de la frime : juste pour te faire peur, et avoue que tu as bien marché, hein ? A part ça, rien de difficile : Smith était complétement cinglé, il a dû se prendre pour un descendant des précolombiens, ou quelque chose dans ce style ; alors il a sculpté sa propre statue ; pour se diviniser, probablement. Tu as vu ce qu'il a écrit ? S'il avait raté son coup hier, il serait revenu cette nuit : ça ne posait aucun problème, il avait toutes les clés et il disposait des chariots de transport du musée. En tout cas, je lui tire mon chapeau : son "oeuvre" ne dépare pas du tout dans cette salle ; je conseillerai même au directeur de la garder : c'est de loin la plus ressemblante du lot.
- Mais où est-il passé ?
- Question pertinente, ma chère. Je te parie qu'il est en route pour la Cordillère centrale, vers San-Agustin ...
Sonia éclata d'un rire légèrement hystérique. Au loin, un clocher sonna trois heures, une heure comme une autre, ni pire, ni meilleure. Une fois calmée, un détail la frappa :
- Mais, dit-elle lentement en détachant chaque syllabe, comment un manchot a-t-il pu sculpter cela ? ...

Le lendemain, on trouva deux nouvelles statues.

DRAGON FICTION

LE TECKNO FOU
ou : la clé des champs (de force, évidemment).

Il paraît qu'à une certaine époque, les gens portaient sur eux tout un attirail de clés, chacune ouvrant le mécanisme fort archaïque qu'était une serrure. Evidemment, ces clés ne ressemblaient en aucun point à celles connues de nos jours. Ce temps-là était celui de l'âge post-kuganien de la planète originelle : Terra.
Passons en revue les divers systèmes d'ouverture existant actuellement. En premier lieu, les portes : elles sont pivotantes, glissantes (vers le haut ou sur les côtés), se séparant en plusieurs parties, s'ouvrant en diaphragmme, doubles, triples même, blindées, transparentes ou même remplacées par un champ de force. Le système d'ouverture peut-être manuel, couplé à une cellule électrique ouvrant à l'approche d'un objet, couplé à une cellule thermo sensitive n'ouvrant qu'en la présence d'un corps dégageant de la chaleur. Les serrures peuvent être digitales, ne s'ouvrant qu'avec la simple pression d'une paume ou ayant en mémoire de une à dix empreintes et n'ouvrant qu'aux personnes auxquelles elles appartiennent. Elles peuvent être aussi vocales, ne s'ouvrant qu'à l'audition d'un mot de passe, ou mieux encore en reconnaissant une voix mémorisée. Elles possèdent un clavier sur lequel il faut entrer un code, ou sont ouvrables à distance par un faisceau laser, ou par l'introduction d'une carte magnétique.
Bref, nous sommes loin de la simplicité quasi-enfantine, des systèmes de blocage primaires conçus par nos ancêtres !

Franck DREVON

CONCOURS 3

ETES-VOUS BON LECTEUR DU DRAGON RADIEUX ???

Après avoir testé votre connaissance de quelques jeux de rôles connus, apprécié vos talents de dessinateurs ou d'écrivains, nous vous proposons cette fois une épreuve originale : êtes-vous bon lecteur de notre revue ?

Cinq énigmes dont les réponses figurent dans les **cinq premiers numéros du "Dragon Radieux"** et une question subsidiaire pour vous départager ...

Remplissez le bulletin réponse en bas de cette page (après l'avoir découpé, photocopié, ou recopié), sans oublier d'y indiquer vos noms, prénoms et adresses bien lisiblement, et adressez-le à "Dragon Radieux - Concours, Le Charbinat 38510 - MORESTEL".

GAGNEZ UN BON D'ACHAT "SPECIAL JEUX" DE 400 F

Question n° 1 Donnez le titre exact des scénarios dans lesquels on rencontre les personnages suivants :
- **Rude TOGAGNIEK**
- **le docteur BOYER**
- **Lord DUNCAN**
- **GALIMAI**

Question n° 2 Pouvez-vous, grâce au Dragon, déchiffrer le message suivant ?

Question n° 3 Associez à chacune des villes ci-dessous la Province de Fellendar dont elle est la capitale :
- **SORCUMETH**
- **ROVEN**

Question n° 4 Au service des **forces de la destruction**, l'homme, un sorcier, est partout accompagné par un animal familier. Peut-être avez-vous aidé la jeune fille qu'il retenait captive à s'évader ...
Quel est le nom de ce sinistre personnage ? Quel est son animal familier ?

Question n° 5 Genco, Vaniana et Beryl. Peut-être les noms de ces trois personnages vous rappellent-ils quelque chose ? Quel acte ont-ils accompli qui les oblige à fuir **Novaterra IX** (Alpha du Centaure) ?

Question subsidiaire
Cette question permettra au comité de Rédaction de départager les éventuels ex-aequo.
Sans doute avez-vous remarqué que la carte de Trégor publiée dans ce numéro (royaume du Kirkwall), ne comportait aucun **"lieux étranges et mystérieux" ...** Nous vous laissons le soin de réparer cette "omission" volontaire. Faites travailler votre imagination et proposez nous un site particulier qui s'intègre à l'histoire du royaume ... Ne soyez pas trop bavard, il ne s'agit pas d'un scénario complet !

QUESTION 1	TOGAGNIEK : BOYER : DUNCAN : GALIMAI :	
QUESTION 2		
QUESTION 3	SORCUMETH :	ROVEN :
QUESTION 4	PERSONNAGE :	ANIMAL :
QUESTION 5	Action accomplie :	
Réponse à la question subsidiaire sur feuille séparée. MON NOM : PRENOM : ADRESSE COMPLETE : CODE POSTAL : VILLE :		

RESULTATS N°6

CLUBS
VITRINES
CALENDRIER
ANNONCES

COUP D'OEIL

HUMEURS

Ca bouge dans l'antre du "Dragon Radieux" ! Dommage pour les blasés, les "pas mal le n°2, ouais bof le n°4". L'équipe s'étoffe, se développe, se renforce... Ca devrait décoiffer d'ici la fin de l'année ! On prépare déjà quelques joyeuses surprises pour la rentrée à tous les croque-morts et fossoyeurs de journaux qui ne sont pas publiés par des "gros" éditeurs...
En attendant, vous l'avez remarqué, la rubrique "Coup d'oeil" devient un mini-magazine à elle toute seule, et vous gagnez quelques potins complémentaires ! Bonnes vacances et n'oubliez pas que la porte de la rédaction est ouverte..

ET RUMEURS

Sérieuses !
La brochure sur Trégor paraitrait comme promis à l'automne. Le balayeur de la rédaction aurait entendu dire que le bulletin d'infos du Dragon irrespectueux deviendrait mensuel à la fin de l'année à un prix défiant toute concurrence... ?
Sérieuses ?
Deux techniciens ludophiles et très branchés sur l'actualité du meme Dragon facétieux prépareraient un jeu apocalyptique aux règles nuageuses intitulé "Tchernopadbile"...
Bref, des rumeurs quoi...

VITRINES

TSR/TRANSECOM

Une des dernières productions TSR, le DL 11, Dragons of Glory vous permet de retracer l'invasion du monde de Krynn, par les armées des seigneurs des dragons. Ce module s'apparente à un wargame et peut être joué suivant les règles données dans un des livrets du module ou suivant les règles du Battle System. De plus, vous pourrez faire évoluer les combats sur une carte grand format de Krynn en utilisant les marqueurs en carton maintenant classiques pour les wargames. Les conflits et les actions individuelles vont désormais pouvoir etre menés en parallèles, chacun influant sur l'autre. Bonne chance.

HEXAGONAL

Les éditions HEXAGONAL ont entrepris un travail ambitieux en préparant la sortie, en langue francaise de nombreux jeux de rôle et modules. Je vous laisse découvrir leur programme :
DEJA PARUS :
- LES TROIS MOUSQUETAIRES est une traduction du jeu F.G.U. "Flashing Blades".
La présentation est simple mais de très bonne qualité. La boite comprend un livret de règles, un écran, une feuille de personnage cartonnée, et un livret de scénarios comportant trois aventures (La Taverne au 'noir breuvage', l'homme au masque d'or, et le secret de Mr Le Droit).
- Deux Boardgames de chez I.C.E. "Cleric's revenge" (traduction photocopiée jointe) et "Riddle of the Ring".
- courant juillet, la traduction du jeu BUSHIDO devrait faire son apparition dans les vitrines suivie dans un délai rapide, d'un premier module (de quoi occuper ses vacances).
- en septembre, M.E.R.P., Middle Earth Role Playing, (oui, oui, vous avez bien lu) dans une nouvelle version contenant un livret supplémentaire de 32 pages avec conseils aux maitres de jeu débutants et aventure solo pouvant être adaptée à un groupe, le tout souligné par de nombreux exemples. De nouvelles illustrations agrémenteront l'ensemble, de quoi se reconcilier avec la rentrée.
Dans les mois qui suivront, des modules paraitront régulièrement et un écran de maitre de jeu vous sera proposé.

ROLE AIDS

Dans le n°4 nous vous parlions des modules "Rôle Aids"... Précisons que ces modules sont distribués en France par CLJ Industries (78 rue E. Vaillant, 93100 - MONTREUIL) qui est le représentant officiel de la marque.

DERNIER CERCLE

Un nouveau module, "l'ile des Méops", introduisant des règles de navigation simples et très intéressantes vient juste de paraitre.

LES INFOS DU DRAGON

MEGA 2 (JEUX ET STRATEGIE)

Largement diffusé en kiosques, voici une nouvelle "mouture" du jeu Méga, intitulée tout simplement MEGA 2. Publié comme numéro hors série de la revue Jeux et Stratégie, Méga 2 est indiscutablement le jeu le moins cher du marché. La nouvelle présentation des règles gagne en clarté. De nouvelles informations sont fournies sur les notions de "Transfert" et de "Transit" et le catalogue du matériel disponible et des monstres rencontrés s'accroit largement. Le jeu se voulant accessible à un large public, un chapitre "qu'est ce qu'un jeu de rôle" vient compléter l'introduction. Quatre scénarios complets permettent de tester immédiatement le nouveau jeu.

LES ELFES

Cette maison d'édition manifeste une activité de plus en plus importante, puisque devraient être disponibles au moment de la sortie de ce "Dragon" :

- Un nouveau jeu de rôle français : JULES VERNES, aventures dans la France du XIXème siècle....
- Un Wargame : BORODINO
- Un jeu de simulation sur plateau : SIMFOOT.

JEUX ACTUELS

Sortie début juillet du jeu "L'AN MIL" pour lequel nous annonçons un tournoi à Lyon dans notre rubrique calendrier.

JEUX DESCARTES

Sortie de la traduction française du jeu de rôle "PARANOIA". Cette information ne doit circuler que sous le manteau, et par pitié ne prévenez pas l'ordinateur central... Ce n'est pas moi qui vous fait cette annonce... Seul mon voisin est responsable. D'ailleurs nous n'en dirons rien de plus (jusqu'en Septembre), même sous la menace !

"LES BRASIERS NE S'ETEIGNENT JAMAIS" scénario n°3 pour le jeu Maléfices, vous entraîne dans une histoire de Sorcellerie, dans un petit coin de France bien tranquille et bien de chez nous. La présentation est toujours aussi soignée et les éléments nécessaires à une bonne compréhension de l'intrigue sont clairement exposés. MALEFICES propose une approche originale du jeu de rôle qui nous plait d'ailleurs beaucoup, et nous aurons l'occasion d'en reparler prochainement.

AUTO-COLLANT "SPECIAL JEU"

Un auto-collant, vous avez bien dit un auto-collant ? Et oui, pourquoi pas, puisqu'il s'agit d'un produit de qualité et qu'en plus le texte se rapporte à note distraction favorite... "Entrez dans le royaume du jeu" auto-collant rond, format 15 cm, tout en couleur, est édité par G.A.E.L., 12 rue du boeuf, 69005 LYON (Vous savez, les gens qui ont créé un serveur télématique...).

REVUES

Toujours nombreuses, en kiosque ou en magasin de jeux. Signalons les parutions plus ou moins récentes de

- CASUS BELLI N°32 au sommaire duquel nous avons remarqué un test comparatif des jeux D&D et Oeil Noir, pour les joueurs débutants, des précisions concernant la règle de MEGA 2, un très bon article (avec plans détaillés) sur un pont fortifié, et un scénario "médiéval onirique" pour Rêve de Dragon. La présentation est superbe, et l'esprit du journal toujours aussi sympa. Espérons que la recherche d'un public plus large ne transformera pas trop notre "Casus" habituel !
- ARCANES N°2, toujours très bien présenté, vous propose notamment une étude du "Petit et du Grand Albert", très intéressante, une bonne chronique littéraire, une recherche sur les Runes viking, et deux scénarios pour "Féérie" et "L'appel de Cthulhu".
- EPEES ET SORTILEGE N°2 : Banc d'Essai du jeu NIL, le personnage du MOINE dans AD&D, un guide de la Survie pour joueur débutant, et deux scénarios (D&D et AD&D).
- Seul Fanzine reçu, VOPALIEC SF n°79 : Diplo par correspondance, Cluedo....

Abonnement 80 F Vopaliec SF 26 square des anciennes provinces 49000 ANGERS.

CALENDRIER

LYON:
Découvrez le jeu "l'an Mil" à Lyon, début juillet. Se renseigner auprès du magasin "A vous de jouer" à Lyon, tel: 78 60 88 49

GAP:
Ceux qui liront le Dragon Radieux tout chaud sorti du four pourront courir à Gap, les 5 et 6 juillet, faites vite!, pour une Première Convention des Jeux de Rôles organisée par la "Guilde des Fils du Dragon". On jouera à "D&D" et à "L'Appel de Cthulhu", au lycée A. Briand, avenue du commandant Dumont, à partir du samedi 14h. Remise des prix dimanche vers 16h.
Contact: Lionel PERDIGON, tel 92 52 07 62

VOIR LA VALISE ET MOURIR
Jeu en semi-réel dans la ville de Lyon, le week-end du 13/14 septembre: filatures, enquêtes, décodages... C'est un jeu plus intimiste que "James Bond": il se rattache plus à la guerre des centres d'espionnage. Contactez
- Jean-Luc: 78 66 06 86
- Laurent: 78 28 06 20
- Denis: 72 33 85 1

LIVRES-JEUX

Les éditions SOLAR (qui traduisent les "Quêtes Sans Fin de Donjons et Dragons, TSR) vous proposent également une nouvelle collection de livres-jeux originaux, à support historique.
Le premier titre de la série était "Vous êtes Napoléon".
Le dernier paru s'intitule "Vous êtes DE GAULLE, refaites l'histoire et changez le destin de la France". Le système proposé est classique : paragraphes numérotés, part importante à la décision, jets de dés pour simuler les cas hasardeux. Le sujet est par contre original, et laisse libre cours à votre mégalomanie !

CLUBS

TOULON : F.A.S.T. (Fantaisie Aventure Simulation Toulonaise) - Cette association créée en 1982, a pour but de réunir des joueurs de rôle et des wargamers (simulations historiques). Ne pouvant nous réunir, cet été, dans notre salle habituelle à la Maison de Quartier de Port Marchand, nous avons réussi à avoir une salle pour cette période, à la Maison de Quartier du Pont du Las, de 14h. à 22h., pendant les week-end. Pour tout renseignement: 94 62 13 59

LA FINE PLUIE DE PRINTEMPS FINIT DE LAVER LE CHAMP DE BATAILLE DU SANG REPANDU, alors que les derniers blessés achèvent leur agonie. De l'autre côté de la plaine, nous entendons les Prussiens réorganiser leurs troupes et renforcer leurs positions en vue de la bataille que nous livrerons demain, bataille qui sera décisive.
Ici, nous savons que nos généraux et surtout notre Empereur mettent tout en oeuvre pour vaincre une dernière fois...
...Aux premières lueurs du soleil couchant, le "Petit caporal" sort de sous sa tente, observe ses positions et rappelle son plus fidèle compagnon; au premier coup de sifflet, "Garde Feu", le Dragon, se rapproche de Bonaparte.

UN DRAGON A WATERLOO ?

C'est le nom du club de JEUX DE ROLES & WARGAMES à PORT DE BOUC; on y joue à Cthulhu, AD&D, REVES DE DRAGON, MEGA, EMPIRE GALACTIQUE, AUSTERLITZ, IENA, OKINAWA, les vendredis à partir de 21h., les samedis de 14h. à 18h. et à partir de 21h. Contact : Philippe, 42 06 53 15 (H.R.) - Ou écrire à : "Un dragon à Waterloo?" - C.C.S. Jeux de Rôles - Centre Culturel E. Triolet - 13110 PORT DE BOUC -

CALAIS : Les "Enfants du Rôle" se réunissent tous les dimanches à partir de 14h. au CES République pour pratiquer des jdr variés. Leurs projets sont nombreux: par exemple organiser un voyage sur Londres, éditer un fanzine. Le club cherche également à se jumeler avec un autre club étranger ou français pour échanger des scénarios, des équipes de joueurs etc...
Contacter: Vladimir PAKHOMOFF 21 97 00 28 après 20h.

CONTACTS

Après avoir donné la parole à deux créateurs de jeux (Croc et Patrick Durand Peyroles), "Contact" vous propose aujourd'hui une aide de jeu informatisée :

"MERLIN" et son étrange pouvoir !
Merlin est, en fait, un programme basic qui crée des Personnages en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire : 25 secondes.
Un accès pour le D.M, un accès pour les joueurs, la possibilité de tirer des N.P.C ou des Perso. Une fois les caractéristiques tirées,"MERLIN" indique quels classes, races, sexes, alignements sont possibles et vous choisissez. Vous pouvez revenir sur vos choix. Il fait alors seul tous les ajustements en fonction des paramètres précédents et de l'age. Minima et maxima sont vérifiés :"MERLIN" va chercher ses informations dans ses fichiers secrets et publie alors un Personnage défini par vos choix, 7 caractéristiques principales et les paramètres qui en découlent, les facultés spéciales des races, des classes (type voleurs), les "psionics" et "saving throws".
Mais vous avez alors un Personnage tout nu. Vous apprécierez donc en l'équipant, en le protégeant, en l'armant d'avoir toutes les facilités de paiement, de choix et d'information sur les armes.
Lorsqu'un Perso change de niveau, le D.M peut aussi voir rapidement les paramètres qui évoluent.
Il existe aussi une version émulée pour MAC INTOSH.

Pour tous renseignements complémentaires, contact :
Frédéric VARLET
1 rue Juste Drot
51500 RILLY LA MONTAGNE

Rappel : la rubrique "Contacts" est ouverte à tous ceux qui ont un projet ou un travail quelconque à faire connaitre, particuliers ou associations, créateurs ou fondateurs de clubs. Cette rubrique n'étant pas commerciale, elle est libre de toute publicité, et l'éditeur ne s'engage en aucun cas en ce qui concerne la valeur des "projets" présentés.

EXEMPLE DE FEUILLE DE PERSO REALISEE AVEC "MERLIN"

N.P.C — DEMI-ELFE
Niveau : 3 — FEMININ
* GUERRIER *

FORCE	:13	Toucher:+0	Degats:+0	Charge:+100	Defonce:1-2 Tord:4%
INTELLIGENCE	:14	Langages:+4			
SAGESSE	:14	Attaques magiques:ST+0			
DEXTERITE	:12	Attaques & Reaction:+0		Defense (ST & AC):+0	
CONSTITUTION	:15	Points de vie:+1	Supporter un choc:91%	,de ressusciter:94%	
CHARISME	:14	Reaction:+10%	Max. de henchmen :6	Loyaute:+05%	
BEAUTE	:7	Age : 39ans	Taille : 1.61m	Poids : 46kg	

* Points de Vie : 18 * — CHAOTIQUE MAUVAIS

Infravision 60
30% de resistance contre CHARMES et SOMMEIL
DETECTION
-De portes secretes 33% -De portes cachees 50%

FAC.PSIONIQUE : Aucune

S.T. : Paralysie :13 Petrification :14 Anneau :15 Souffle :16 Sort :16
Poison Polymorphisme Baton

ARMEMENT :

Nom :	Px	Pds	lg	E.r	F.v	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S/M	L	JET
Epee longue	15	60	3.5	3	5	-2	-1	0	0	0	0	0	1	2	1-8	1-12	N
Fleau (fant.)	3	150	4	6	7	2	2	1	2	1	1	1	1	-1	2-7	2-8	N

132 PO
15 PA
9 PC

EQUIPEMENT :

- Bottes(hautes&souples)	1PO	- Ceinturon(large)	2PO
- Manteau	5PA	- Chien de chasse	17PO
- Sac a dos (cuir)	2PO	- Corde (7m)	4PA
- Torche	1PC	- Outre a vin/eau	15PA
- flasque d'huile	1PO	- Boite d'amadou & silex	1PO

ANNONCES :

LEGENDES, un très bon jeu qui fait un peu peu (à tort). Pour initiation et jeu, un "maître des légendes" vous propose de se déplacer tout l'été. Contacter FINN, Appt 39 Résidence Le Bocage, allée des Foreurs, 33400 TALENCE.

ORIGINAL : la lettre anonyme suivante que nous avons trouvée dans notre courrier par un petit matin blême.
"Il faut arrêter les joueurs et pratiquants de l'Appel de Cthulhu avant qu'il ne soit trop tard ! Son succès n'est pas ludique. Il faut répandre cette lettre pour avertir les joueurs et faire interdire ce jeu. Surtout, croyez-moi, sa simplicité et sa naïveté cachent son véritable but. Il est la cause de phénomènes Psi. Ce jeu est maudit !"
Até ! pourvu que le grand ancien nous pardonne...

SCENARIO : Vends scénario l'Île de la terreur (X1) pour D&D Expert, neuf, s'adresser à Valentin GAYRAL, ANJOU, Les aubergeons, 38150 ROUSSILLON, Tél. 74 84 06 31.

SLT - GAEL

Tout Savoir
Sur Les
Jeux.....
24 h / 24

FAITES LE

78 37 92 78

(au bip sonore appuyez sur connexion)

Recevez
DRAGON RADIEUX
chez vous...

EN VOUS ABONNANT

Il suffit pour celà de nous envoyer un petit mot, en nous indiquant très lisiblement :
Votre NOM et votre PRENOM
Votre adresse complète
accompagné d'un chèque de 125 F à l'ordre de "Dragon Radieux".

Tous les abonnements partent du prochain numéro à paraître.

UN AN : SIX NUMEROS 125 F

EN COMPLETANT VOTRE COLLECTION

Les anciens numéros du "Dragon Radieux" sont encore disponibles.
Vous pouvez commander les nº 1, 2, 3, ou 4, à 25 F l'exemplaire.
Port 5 F pour 1, 2 ou 3 numéros - Gratuit pour la collection complète.

tour de france du jeu

-2-

REIMS

A peine arrivé au pays du champagne et une fois les valises débouclées, une question se posa : où allais-je pouvoir assouvir ma passion dévorante du jeu ?
Idée : dénicher un magasin de jeux. Ils sauront bien me renseigner. Mes recherches aboutirent vite galerie de l'étape sous l'enseigne PASS'-TEMPS. Là, sous mes yeux, des figurines, des modules, tout pour mon vice. Je rentrai et demandai, haletant :
"Où peut-on jouer à Reims ? Vite c'est urgent."
On me regarda étonné :
"Comment vous ne connaissez pas le club du FSE ROOSEVELT et le VVL ?
- Le quoi ?
- Le Veni Vidi Ludi, vous savez, l'association qui a organisé le forum du jeu les 19 et 20 avril à la maison des comtes de Champagne.

100 % Jeux de Simulation
Historique pour les "Purs et Durs"

BIMESTRIEL/20 pages/14 F.

Plus proche du joueur : le Journal du Stratège

— Des Rubriques Régulières
  o Hex-Échos
  o A Propos
  o Chroniques Tactiques
— Des Analyses de Jeux nouveaux et anciens
— Des Scénarios : Amirautés, SL, Cry Havoc, G.S.

Demandez-le à votre détaillant ou par abonnement
82 F./1 an à HEXALOR, 20, rue P. Vautier, 55200 LÉROUVILLE

Vous les trouverez au centre Saint-Exupéry.
Rapidement sur place, je pus tout savoir sur cette manifestation. Laissons la parole à l'un des organisateurs.
"Dans le but louable de décentraliser les grandes manifestations, j'ai eu l'idée d'organiser un forum à Reims pour palier au manque d'animation de ce début d'année. Quelques contacts avec des éditeurs ayant été positifs, nous sommes allés aux CNIT, où nous avons été pris d'une certaine ambition. Nous avons alors rencontré des créateurs, des journaux, des éditeurs. Tout s'annoncait sous les meilleures auspices.
De retour à Reims, l'un des problèmes principaux fut de trouver une salle. La salle des Comtes de Champagne semblait être un cadre privilégié, mais sa location posait des problèmes financiers. Grâce à des annonceurs publicitaires, au magasin Pass'-temps et au Crédit Mutuel, nous avons pu réunir le minimun d'argent nécessaire pour nous lancer. Par la suite, ayant eu quelques déceptions dues à des désistements, nous avons invité les grands classiques du jeu afin d'élargir notre public.

C'est ainsi que le déroulement du week-end a eu sa forme définitive : samedi et dimanche après-midi, initiation et présentation de jeux de rôle et de wargames, simultanés de dames et d'échecs, exposition d'une maquette reconstituant un château mediéval etc ... Le dimanche matin avait été réservé à un débat animé par Stéphane Daudier de "Légendes", Patrick Durand-Peyroles de "Empire et Dynasties", et Bruno Cauet de "Space Underworld". La présence de Mazas éditions, de la Fondation des Stratégies ("Nil"), de Jérome ("Pass'temps), des clubs de jeux de rôles de la région ainsi que des clubs de Reims (dames, échecs, bridge), sans oublier le Dragon Radieux, a fait de cette manifestation se déroulant dans un cadre historique, un succès.

Le bilan positif a incité ses organisateurs, Jean Michel Sarti, Laurent Dodanne, Frédéric Desmettre, ainsi que tous ceux qui les ont aidés, à recommencer l'année prochaine avec des moyens plus importants pour réunir plus de participants.

D'autres projets fleurissent avec, à la rentrée, un Trésor Trap organisé par le CAP avec notre collaboration et en décembre un challenge concours d'AD&D au cours duquel les meilleurs joueurs et clubs seront récompensés. Nous avons l'ambition de réunir le maximum de clubs dans notre association afin d'avoir une meilleure coordination entre nous. Un journal associatif traitant des wargames et jeux de rôles ferait la liaison.
Mais pour plus de renseignements, venez nous voir, nous jouons tous les samedis après-midi, à partir de 14 heures."

Avant de poursuivre mes investigations, je m'installai à la terrasse d'un café et ouvris le journal. Un titre me sauta aux yeux :

DU RIFIFI DANS LE CHAMPAGNE

"Samedi 24 mai, des incidents sont venus troubler la quiétude du village de Betheny. Il était environ 15 heures lorsqu'une voiture rouge ayant 3 individus louches à son bord a subitement ralenti près du trottoir où un jeune couple déambulait. Une série de coups de feu fusa du véhicule avant que celui-ci ne s'échappe sur les chapeaux de roue. Les jeunes gens sains et saufs grâce à leur gilet pare balles tentèrent en vain de riposter sous les regards ahuris de braves ménagères à leur fenêtre. Mais quelle organisation se cache derrière cette tentative de meurtre ? Alors que je répétai cette dernière phrase tout haut, le serveur me répondit :

"Le CAP bien sûr !" il m'expliqua :
"Ce jeune club d'aventures passionnantes avait choisi Bétheny comme théâtre de son premier Killer (un week end plein de risques ... et de rires, j'y étais ... et j'ai survécu !).
Cette association née en mars se spécialise dans l'organisation de grandeurs natures (enfin dans notre région !). Venez les rejoindre dans leur antre, c'est ici au café l'Eclaireur, place d'Erlon. Ils y disposent d'une salle dans laquelle les parties sur table peuvent durer toute la nuit. Bientôt vous y trouverez aussi une section de go (avis aux amateurs). Mais c'est là, surtout, que s'organisent les grandeurs natures. Tout le monde se met au travail pour rechercher des lieux, du matériel, produire un scénario etc ...

Des projets, ils en ont. Jugez plutôt :
- A partir du 10 juin, Killer ininterrompu par cycle de 15 jours. Chaque joueur aura une personne à tuer et sera lui-même recherché par un assassin. Au bout de 15 jours, les personnages vivants ayant rempli leur contrat passeront à un niveau supérieur pour la période suivante.
- En direct sur radio 93, vous assisterez aux procès des assassins malchanceux avec les auditeurs comme jurés.

- Plusieurs journaux locaux vous décriront les meutres dans la rubrique "faits divers"
- Le 28 juin vous tremblerez dans des grottes pour un trésor trap.
- En septembre, un Killer sur 2 jours illustrera le festival du film policier.
- Un grand tournoi médiéval sera reconstitué le 27 septembre avec armures et chevaux grâce à la participation de deux clubs hyppiques rémois.

Vous pouvez adhérer au CAP pour une cotisation de 80 francs ou participer aux animations ponctuellement en payant les frais d'inscription. Alors ayez l'oeil sur les affiches et prenez le CAP pour l'aventure !"
Je remercierai vivement pour tous ces renseignements et me dirigeai à grands pas vers le lycée Roosevelt. Là, je demandai le foyer socio-éducatif. Alors que j'approchais, de nombreux bruits de voix me parvinrent : on jouait. A peine entré, je vis au mur les affiches qui avaient survécu au tournoi d'AD8D ayant eu lieu le 26 avril. J'avais raté cela ! J'étais maudit. Buvant la coupe jusqu'à la lie, je demandai tous les détails de ce qui s'était passé ici : "Plus de quarante joueurs ne sont retrouvés confrontés à un scénario situé dans un curieux univers. Les équipes de six joueurs ainsi que le maître de jeu étaient jugés par des arbitres allant de groupe en groupe. A la suite de quoi, les meilleurs d'entre eux furent récompensés. Mais au fait connaissez vous notre club ?

Nous jouons ici tous les soirs de 20 h 30 à 22 h 00 en semaine et le dimanche soir nous poursuivons nos quêtes jusqu'à des heures indues. Nous existons depuis plusieurs années déjà mais depuis 1984, nous faisons un gros effort d'ouverture. Et c'est réel, nous sommes ouverts à tous. Nos rangs se montent actuellement à une cinquantaine de personnes et bien d'autres peuvent venir, il suffit de nous apporter une photo et tout est gratuit. Nous pratiquons moult jeux, AD&D bien sûr mais aussi Légendes, Appel de Cthulhu, Space Opera, Mbrvel, Mega etc ...
Nous avons des projets aomme l'extension des jeux pratiqués, l'information aux non initiés, ainsi que la vulgarisation des jeux de rôle. De plus, nous aimerions former une équipe pour assister aux grandes conventions et tournois. Nous envisageons aussi d'organiser des rencontres pour l'Appel de Cthulhu et pour Squad Leader."

Après une discussion des plus agréables, je quittai mes hôtes et me résignai, vu l'heure tardive, à rentrer chez moi. A l'heure actuelle, j'ai bien du mal à savoir avec quelle association jouer, peut-être avec les trois. Mais pour tous ceux qui ont choisi ou pour avoir plus de renseignements, n'hésitez pas, voilà leur adresses.

Le CAP : 85 place d'Erlon 51100 Reims tél : 26.47.07.11
Le FSE ROOSEVELT : 10 rue F. Roosevelt Reims

vvl : Centre Saint Exupéry parc Léo Lagrange 51100 Reims

Jean Paul TAFANI

TREGOR

COLLECTION «L'OEIL DU DRAGON» N°1

UNIVERS DE JEU MEDIEVAL

UNE BROCHURES DE 48 PAGES, d'une présentation luxueuse, reprenant partiellement et développant les articles sur Trégor, parus dans le "Dragon Radieux" ...
Des informations inédites sur la vie politique, culturelle et religieuse de ce continent fantastique, et **deux scénarios complets** pour jeux médiévaux, complèteront l'ouvrage.
En supplémant, nous vous proposons **un poster format 40 * 60**, représentant la carte complète des trois royaumes, redessinée "à l'ancienne" par un cartographe.

Sortie prévue : **Automne 86** Prix : **80 F** (poster inclus)
Prix en souscription (valable jusqu'au 1er Octobre) : **60 F**

LA BANDE A BARDIL

ERIC MATHELIN

Saurez-vous déjouer à temps les machinations d'une bande de voleurs sans scrupules ? Ce scénario champêtre vous demande de résoudre les problèmes que rencontrent les agriculteurs du sympathique petit village du Ruisset dans les environs d'ELLOVEL ...

Dans ce scénario, le décompte du temps est important. Il est conçu pour 5 à 8 personnages de niveau 2 environ. Voici l'histoire que le maître de jeu devra raconter aux joueurs en fonction des renseignements qu'ils rechercheront.

LE DEROULEMENT DE L'HISTOIRE

Otar le voleur et Bardil le guerrier sont à la tête d'un groupe de bandits composé essentiellement de voleurs et de guerriers. Ils sont aidés par un magicien, Dimis et deux prêtres, Levoren et Fram. Leurs forfaits sont toujours bien organisés. Ayant ouï dire qu'un vieux paysan du village du Ruisset, Harold Latonil, avait un moyen d'obtenir 3 fois plus de blé que la normale, ils ont décidé de s'approprier l'idée,pour avoir le monopole du grain dans un contrée où ils ne sont pas connus. Ils veulent faire chuter les cours, ainsi les paysans auront le choix, soit de travailler pour eux, soit d'être réduits à la misère. Ils décident donc d'enlever Harold, dedemander une rançon de 2000 po (car son fils Henri est le maire du village) et de filer avec le tout vers le nord pour exploiter le secret ailleurs. Pour préparer cet enlèvement, ils utilisent deux endroits : la vieille femme et l'ancienne mine La ferme est un endroit de transit pour égarer les poursuites et les recherches éventuelles. Le camp de base est établi dans la vieille mine dont l'existence n'est connue que d'un nain qui y travaillait il y a 400 ans. Pour aller à la ferme, on doit longer un pré où une jeune fille a l'habitude de garder du bétail. Ils commenceront par enlever la jeune fille pour qu'elle ne puisse pas témoigner. Ils la conduiront à la ferme puis le lendemain ils enléveront Harold. Après deux jours d'attente, on transfère tout le monde à la mine. Pour aller à la mine, ils utilisent un sentier à peine marqué qui part plein nord. Ils passent le Ruisset à gué en lisière de forêt avant de se diriger à l'ouest vers la mine. Si les aventuriers se mêlent trop de leurs affaires, ils n'hésiteront pas à enlever l'un d'entre eux pour faire pression, si cela est possible en prenant un minimum de risques (sorts de silence, hold person, s'il dort, s'il est seul ...) Si le besoin s'en fait sentir, ils se serviront des otages pour monnayer leur liberté et s'il le faut, ils les tueront un par un pour montrer qu'ils sont décidés et pour obtenir satisfaction. Une fois la rançon récupérée, ils partiront en laissant les otages.

INTRODUCTION :

Connaissant l'histoire, vous ferez débuter votre scénario à Ellovel où les aventuriers font connaissance (cf monde de Trégor). Vous allez suivre l'itinéraire des joueurs parallèlement à l'histoire.

Aujourd'hui, c'est jour de marché et on trouve de nombreux paysans des alentours dans les tavernes. On y parle de cet homme barbu qui a acheté presque tout le blé ce matin 10 fois la valeur normale. C'est Otar, qui, affublé d'un postiche, commence à se faire connaître, sous le nom de Romir, comme un marchand venant d'un pays lointain où le blé se négocie bien plus cher qu'ici. En réalité il veut préparer le terrain pour sa future escroquerie. Les joueurs n'obtiendront rien de plus sur Romir. Si les aventuriers offrent à boire aux paysans, ceux-ci commenceront à parler. Après plusieurs verres les éternels problèmes resurgissent : impôts lourds, taxes d'entrée dans les villes, mauvaises récoltes, temps désastreux... Le ton monte, on s'envoie quelques vérités. Les joueurs pourront noter, entre autre, un dialogue du type :

"- Ma terre n'est pas bonne, c'est pour cela que je fais de mauvaises récoltes.
- Si tu travaillais plus, ça irait mieux.
- Tu crois qu'il travaille le vieil Harold ? Pourtant il a la meilleure récolte de la région.
- Lui c'est autre chose, mais avoue que tu pourrais en faire un peu plus ..."

Note : Il s'agit au MJ de suggérer les renseignements concernant Harold. La discussion doit continuer faisant apparaître d'autres rumeurs (possibilité pour le MJ de présenter le prochain scénario par exemple.

Si les joueurs se renseignent sur Harold, ils apprendront qu'il habite au Ruisset, un village de 460 habitants à 2 jours de marche d'Ellovel vers le nord-oeust, qu'il a en effet une production plus abondante que la normale pour une même surface. Si les joueurs ne se dirigent pas d'eux-mêmes vers le Ruisset, alors faites en sorte qu'ils aillent à Moganon pour chercher du travail. Ils passeront une

UN SCENARIO POUR A.D&D®
5 A 6 JOUEURS NIV. 2

nuit à l'unique auberge dû Ruisset où ils entendront parler des enlèvements d'Harold et de la jeune fille. Ils seront devant le fait accompli et auront perdu du temps pour l'enquête.

Si le groupe décide d'aller directement voir ce qui se passe au Ruisset, ils auront une journée supplémentaire pour enquêter car le matin suivant leur arrivée, on ne parle que de la disparition de la fille du père Matthieu, un brave paysan peu fortuné : personne ne peut expliquer l'enlèvement. Le lendemain, ce sera au tour d'Harold. La manière est la même : ils sont charmés par Dimis, qui, dissimulé dans la forêt, les appelle à lui. Le groupe (Otar, Dimis, Fram, 3 voleurs et 2 guerriers) les attend. Les autres (3 guerriers et 2 voleurs) restent à la ferme où il y a 3 chevaux légers pour prévenir à la mine en cas de problème. Ils montent la garde en essayant d'éloigner les gêneurs.

Pendant les premiers jours, Bardil, Levoren, 6 guerriers et 6 voleurs se trouvent à la mine. Un tour de garde est établi toute la journée ainsi qu'une patrouille de 2 ou 3 voleurs qui se promènent à intervalles irréguliers à l'intérieur comme à l'extérieur. Ils préviennent Bardil à chaque sortie. Il y a aussi 5 chevaux légers pour les chefs. Si l'affaire ne se présente pas bien pour eux, Bardil, Otar, Levoren, Dimis et Fram feront tout ce qui est possible pour sortir vivants et libres de cette aventure.
La rançon prévue sera demandée un jour après l'arrivée des otages à la mine. Elle devra être déposée près de la source le lendemain matin. Des fausses traces seront placées de la source à (c) pour perdre les éventuels poursuivants. La source sera surveillée du bois depuis la veille.

LE VILLAGE DE RUISSET :

Le village est dirigé par Henri Latonil et le Prêtre Jean, deux anciens compagnons d'aventure. Henri chercha dans le village des volontaires pour enquêter et retrouver les disparus. Il offrira 250 po par personne qualifiée et le butin trouvé au repaire des bandits (la mise pour l'instant). Dans la maison d'Harold on trouve en particulier des flacons avec de la poudre blanche. C'est une sorte d'engrais élaboré par un ami d'Harold un vieil alchimiste d'Ellovel au cours d'une recherche. Henri connaît cette personne et le dira si on le lui demande. Si le groupe est trop faible, Henri les accompagnera (dans ce cas seulement). Jean ne partira pas sauf si Henri disparaît.

Le village est surtout à vocation agricole. On trouve quelques artisans (tisserands, épiciers, tanneurs ...). Parmi les habitants on ne peut trouver que des guerriers niv 0, sauf Fidur le forgeron qui sera considéré comme niv 1. L'auberge possède 3 chambres individuelles (1 po) et 2 salles communes (5 pa). Les repas coûtent entre 10 et 30 pa. L'aubergiste est assez vieux, négligé, et froid d'aspect. Il a toujours de 1 à 4 personnes dans l'auberge. Ce sont des gens de passage, des marchands ou autres. Certains habitants connaissent la ferme mais seuls Fidur, Harold, l'alchimiste et quelques habitants d'Ellovel connaissent la mine.

(A) LA FERME :

Cette ferme est abandonnée et les habitants du Ruisset n'y vont jamais. Ils en ont même oublié l'existence. Ils la mentionneront si les aventuriers enquêtent au sujet d'un lieu isolé où on pourrait cacher quelqu'un. Elle est au centre d'une clairière qui fut agrandie par un paysan rejeté du village il y a longtemps, on ne sait plus très bien pourquoi. Maintenant les gens ne veulent pas y aller. La ferme se compose d'une cuisine, d'une grande salle, de 2 chambres, d'une cave très sombre, d'une écurie. Le mobilier de chaque pièce est sommaire et usé par le temps : tables, banc, quelques chaises, meubles bas, divers récipients, restes d'un lit, plusieurs paillasses ... Un grenier bas constitue le premier étage. Les 2 préaux sont encombrés de paille, de meubles cassés, d'outils, de bois de chauffage, d'un vieux soc ... Il y a 2 échelles pour monter au grenier, une dans l'écurie l'autre dans l'entrée. Dans une chambre, un sac contient 40 po, 120 pa, une hématite de 10 po et un quartz rose de 50 po. Cet argent appartient au groupe de bandits, ils le prendront en partant.

(B) : LA MINE

Elle est située à flanc de colline. L'entrée est assez discrète et, devant, une plate-forme domine les environs. C'était une mine de fer. Elle fut rapidement abandonnée car peu rentable. Les couloirs mesurent 2 mètres de large et 2 mètres de haut. Au fond du couloir d'entrée se trouve une vieille porte en bois toute délabrée. Il y a une trappe sous la paille dans l'endroit où sont les chevaux. Le trésor des bandits (situé en ★) est constitué ainsi : un sac de 350 po, un autre de 280 pe, un coffre contenant 400 pa et 700 pc, 2 tapisseries de 100 et 300 po, un fût de 50 litres de brandy (valeur 200 po), du parfum (30 po), de la soie (100 po).

LES PERSONNAGES

Harold :

C'est un paysan (guerrier niv 0) 5 pv. Il est vieux mais manie encore bien la faux s'il en a une. Il essayera de se sacrifier à la place de la jeune fille. Il est neutre.

Fidur le nain :

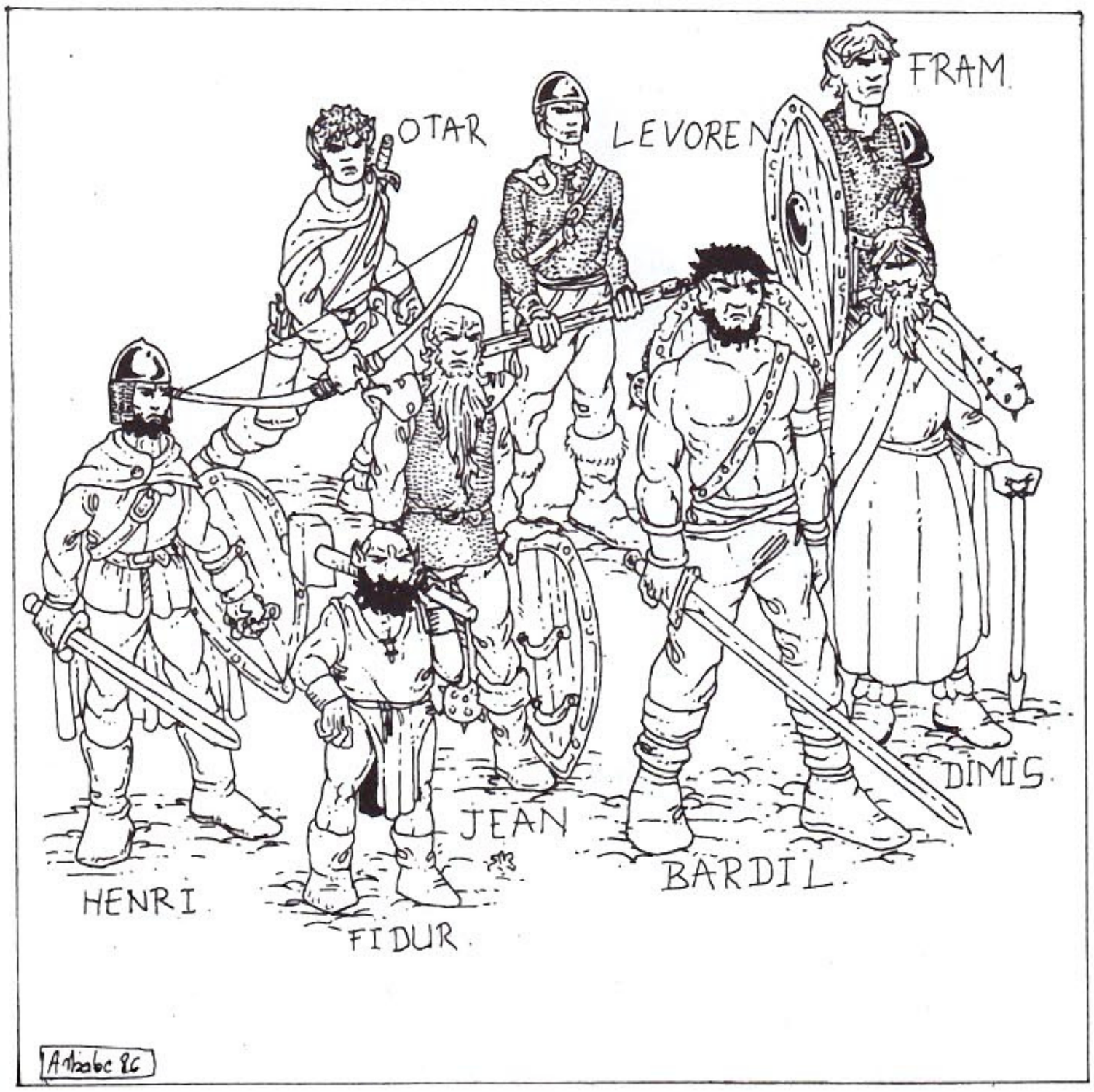
Actuellement forgeron, il faut le considérer comme un guerrier niv 1 avec 8 pv et 17 en force. Il manie très bien le marteau. Il porte un tablier de cuir qui lui donne une CA de 7. Il ne connaît plus les plans de la mine mais se joindra au groupe levé par Henri. Dans ce cas, il cherchera à obtenir une meilleure armure et prendra un bouclier. Il est neutre loyal.

Henri :

Neutre Guerrier 4 magicien 4. C'était un guerrier qui a changé de classe. Il est humain F:16 I:17 S:11 D:14 C:16 CH:14. pv:30. Il est diplomate, énergique, assez riche. Il aime la chasse. Il possède armes et armures (une armure en plaque, une cotte de maille, une épée longue, un arc long, des dagues dont une dague + 2), un grand bouclier, un anneau de protection + 1, 2 javelins of piercing, une potion de clairaudiance et une de control mammal. Sur son livre on trouve : Niv. 1 push, burning hands, friends, find familiar, sleep, comprehend languages, identify, protection from evil, read magic, detect magic. Niv :2 rope trick, mirror image, locate object, darkness 15' radius, magic mouth. Le premier jour, il a les sorts suivants en tête : burning hands, sleep, detect magic, mirror image, locate object. Il a placé quelques magic mouths dans sa maison, sur ses fioles et son livre. Si les aventuriers réussissent la mission sans son aide, il cèdera une de ses potions ou une javeline. Il n'acceptera pas d'échange de sorts sauf si on lui propose write ou magic missiles, deux sorts qu'il recherche. Dans tous les cas il ne dévoilera pas les siens.

La milice :

Henri est capable de lever de 5 à 10 hommes dans la journée (d6 + 4), dont Fidur le nain. Les autres sont des paysans ou artisans (charpentier par exemple). Ils sont considérés comme des guerriers niv 0 avec 5 ou 6 points de vie. Ils utiliseront des épieux, des bâtons, des faux, des fourches sans malus au toucher. Ils auront un bouclier et si possible des armures de cuir ou mieux.



Jean :

C'est un humain prêtre niv 5. Il est neutre. F:11 I:13 S:17 D:15 C:10 Ch:12. pv:26. CA:4. Il est rude et capricieux. Il possède une cotte de maille + 1, un grand bouclier, une masse + 1, un parchemin avec slow poison et augury, une potion de plant control. Le premier jour, il a les sorts suivants en tête : Niv:1 cure light wounds (2), command, detect magic, detect evil, Niv:2 detect charm, hold person, know alignment, slow poison, speak with animals, Ni:3 cure disease, remove curse. Si on lui demande de faire partie du groupe, il refusera mais aidera en lançant des sortilèges si les aventuriers le demandent. D'autre part, si Henri n'est pas rentré le lendemain, ils constituera un groupe et partira à sa recherche.

Voyons la troupe des bandits :

Bardil :

C'est un guerrier niv 6 demi-orque. Il est mauvais chaotique. F:8.20 I:13 S:9 D:12 C:15 Ch:8. pv:43. CA:1. C'est le chef de la bande. Il possède une cotte de maille + 1, une épée longue + 1, un bouclier + 2, un anneau de 500 po, 10 pp et 5 po dans une bourse. Il dirige fermement sa bande avec Otar. A eux deux, ils assurent la cohabitation. Il fera tout pour sauver sa vie et sa liberté, même trahir les autres.

Otar :

C'est un voleur niv. 5 elfe. Il est mauvais chaotique. F:16 I:12 S:10 D:18 C:13 Ch:9. pv:23. CA:3. Il profite de la protection de Bardil. Otar est rusé. Il possède une armure en cuir + 1, une épée longue, des dagues dont une dague + 1, une cape en castor de 200 po, un collier d'argent de 150 po, 12 pp dans une bourse. Il est assez grande pour un elfe (1.65 m) et possède plusieurs déguisements qu'il utilise souvent.

Levoren :

C'est un prêtre humain niv 4. Il est aussi mauvais chaotique. F:10 I:11 S:15 D:15 C:8 Ch:10. pv:19. CA:3. C'est le prêtre attaché à Bardil et Otar. Il espère faire partie à part entière des chefs. Il possède une cotte de maille, un bouclier, une masse + 1, un parchemin avec animate dead. Le jour de l'arrivée des prisonniers, il a en tête les sorts suivants : Niv :1 cure light wounds (3), command (2), Niv :2 Hold person, silence, snake charm, speak with animals. Il porte un manteau de martre de 300 po ; il a 20 po et 12 pe dans une bourse.

Dimis :

C'est un magicien humain niv 2 neutre chaotique. F:8 I:16 S:9 D:16 C:15 ch:12. pv:9. CA:5. Il possède une robe, des dagues, des bracers AC7 et suit le groupe attendant d'être plus puissant et plus riche pour les quitter. Sur son livre on trouve : Niv. 1 : message, read magic, feather fall, nystul's magic aura, friends, charm, hold portal. Il a 2 sorts de charme en tête. Il possède une potion de clairaudience et 3 pp, 30 po dans sa bourse. S'il se rend compte que la situation devient périlleuse pour lui, il dira que Bardil le forçait à le suivre, remerciant ses "libérateurs" pour ne pas se retrouver prisonnier.

Fram :

C'est un prêtre demi-orque niv. 1. Il est mauvais chaotique. F:14 I:11 S:14 D:17 C:13 Ch:8. pv:6. CA:1. Il possède une cotte de maille, un bouclier, une masse, des marteaux. Il a en tête les sorts suivants : command, cure light wounds (2). Il a 15 po et 12 pa. Il veut avoir plus de puissance afin d'être le second d'Otar car il connaît les prétentions de Levoren. Il fait du zèle pour donner une bonne image de lui.

Les voleurs :

Ce sont des voleurs niv. 1. Il y a 9 demi-orques (pv:5. CA:6) qui ont une dextérité de 16 et 2 elfes (pv:4. CA:4) qui ont une dextérité de 18. Ils ont tous une armure en cuir, une épée longue, des dards. Ils ont chacun 10 po dans leur bourse. Ils sont mauvais. Les elfes sont toujours dans le groupe d'Otar.

Les guerriers :

Ce sont des guerriers niv. 1. Il y a 5 demi-orques (pv:9. CA:4) avec 17 en force et 15 en constitution, 6 humains (pv:7. CA:4) avec 16 en force. Ils ont une cotte de maille, un petit bouclier, une épée longue, un arc court avec des flèches. Ils ont chacun 8 po dans leur bourse. Ils sont mauvais aussi. Les guerriers sont partagés afin de pouvoir assurer des gardes la nuit, ce qui ne leur plaît pas toujours.

Les hommes de main ont une confiance quasi aveugle dans leurs chefs Bardil et Otar qui tiennent la troupe, annihilant les tensions internes. En voici quelques unes :

- La tension entre elfes et demi-orques (antipathie des races).
- Le fait que les guerriers demi-orques préfèrent rester avec Bardil.
- L'acceptation souvent difficile des ordres donnés de Fram ou Dimis par la troupe.
- Les rivalités futiles (pour un objet, un bijou, une partie de cartes ...).

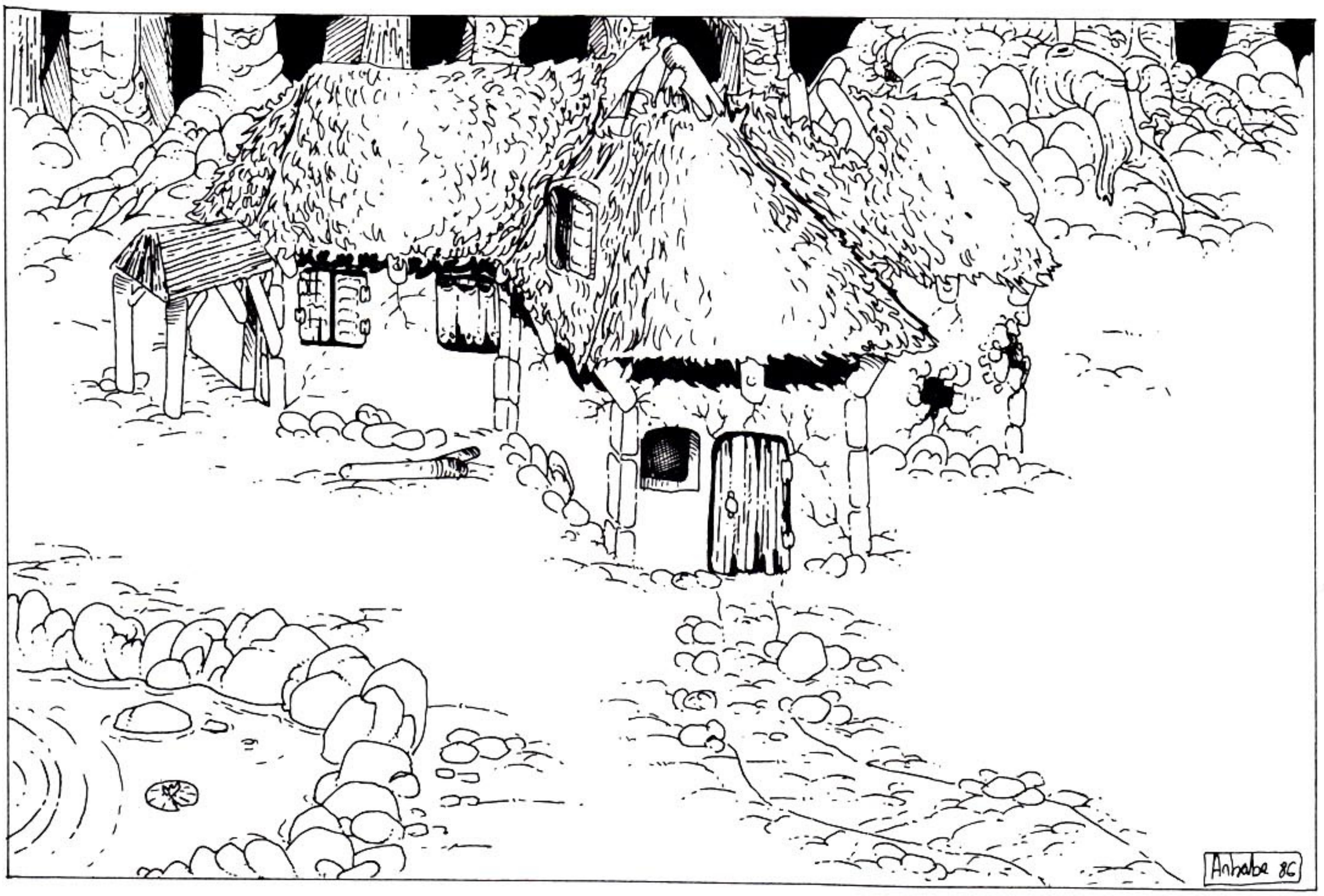
CONSEILS POUR LA GESTION DU JEU :

Voici une récapitulation des évènements des journées successives :

1. Constitution du groupe des joueurs.
2. Marché à Ellovel.
3. Trajet vers le Ruisset.
4. Arrivée au Ruisset, enlèvement de la jeune fille.
5. Enlèvement d'Harold.
6. Attente à la ferme, Henri lève un groupe.
7. Transfert des prisonniers le soir.
8. Demande de rançon, préparatifs de départ.
9. Dépôt de la rançon, départ de la bande.

Les joueurs peuvent arriver le 4ème ou le 5ème jour et mener l'enquête avec plus ou moins de temps, ou participer le 6ème jour au groupe d'Henri.

L'esprit du scénario est basé sur cette enquête. Ne donnez les renseignements que si les joueurs les ont réellement trouvés. Le décompte du temps est donc important. Vous pouvez laisser s'écouler plusieurs jours avant l'arrivée au Ruisset. Mais à partir du jour noté 4 ci-dessus, il faut impérativement respecter le temps. Si les joueurs n'ont rien fait pendant 5 jours qui leur sont donnés, tant pis, on ne réussit pas à tous les coups. Si les joueurs laissent échapper le groupe de la ferme, le DM fera en sorte que la milice d'Henri les accompagne afin de négocier la vie des otages car le but du scénario n'est pas de tuer les aventuriers s'ils jouent correctement. Il paraît évident qu'une attaque directe sur les bandits sera vouée à l'échec.
Le choix des sorts de PNJ (Henri, Jean, Levoren, Fram, Dimis) n'est pas immuable, bien au contraire. Il faudra adapter le choix suivant les circonstances. La bande est connue pour son organisation, n'oubliez pas de leur faire prendre des précautions, de les faire agir intelligemment (Ils préfèreront ne rien faire s'il y a de grandes chances pour eux d'être pris. Ils essayeront autrement, ailleurs, plus tard ... C'est pour cela qu'ils sont encore en liberté ...)
Pensez qu'Henri fera confiance à un groupe de personnes sûres. Jean fera une détection d'alignement au début de l'aventure.



Vous pouvez aussi donner des points d'expérience supplèmentaires pour le joueur qui a trouvé les indices suivants (ou pour le groupe) :
- lien entre Romir et Harold : 100
- prévision d'un second enlèvement : 100
- découverte de l'explication de la croissance rapide du blé d'Harold : 100.
- existence de la ferme : 100
- découverte de la technique d'enlèvement : 100.
- l'explication de l'enlèvement de la jeune fille : 220.
- existence de la mine : 100.
- lien entre Romir et Otar : 100.
- Otages sains et saufs : 500 (groupe).
- déjouer les fausses traces : 100.

Il ne faut attribuer ces points que si les joueurs ont réellement trouvé les éléments au cours de l'enquête et non s'ils comprennent le tout à la fin quand les otages sont libérés. Vous pouvez en introduire d'autres, mais attention de ne pas donner des points à tort et à travers, ce qui peut déséquilibrer le jeu.
Vous aurez plus de facilités à mener le jeu si vous avez bien en tête la chronologie des évènements.

Il n'y a pas de rencontres aléatoires spécifiques mais pour ceux qui souhaitent en ajouter, je terminerai par quelques possibilités.

Sauf indication contraire, ces créatures ont un alignement neutre. Vous tirerez leur réaction au moment de la rencontre. Certaines ont un trésor, mais il n'est pas forcément à proximité (les galeries des rats sont peut-être à 600 m du lieu d'attaque.

En plaine (1 chance sur 12, 3 fois par jour).

1. Rats géants.
Nombre : 2d10. DV:1/2. PV:2 CA:7. Dégats : 1 à 3. Dépl : 40 m. Taille : 50 cm. Semi-intelligents. Alignement : neutre (mauvais). Trésor : 150 pc et 100 pa.

2. Lamproies terrestres.
Nombre : d4. DV:1 + 2. PV:8. CA:7. Dégats: 1pv/rd + 1 point de dextérité. Elle suce pour 3 rd. Dépl : 40 m. Taille : 1 m. Aucune intelligence.

3. Taureau.
Nombre : 1 ou 2. DV:4. PV:30. CA:7. Dégats: 1 à 6 et 1 à 6. 3 à 12 si charge + 1 à 4 pour le piétinement. Il y a 75% de chance qu'il charge si on approche à moins de 30 m. Dépl : 50 m. Taille : 1,5 m. au garrot. Semi-intelligent.

4. Corbeaux.
Nombre : 2d10. DV:1/2. PV:2. CA:7. Dégats :1pv. Il n'est jamais surpris de jour. Il y a 10% de chance d'attaquer l'oeil et si l'attaque est réussie il y a 10% de chance de le perdre. Dans le nid, 1 chance sur 6 de trouver une pierre de 10 po. Dépl : 3 m ou 120 m (vol). Taille : 1,2 m d'envergure. Intelligence anomale. Trésor : 1 chance sur 6 qu'il y ait 1 à 4 pierres de 10 po dans les nids.

5. Centipèdes.
Nombre : d6, DV :1pv. PV:1. CA:9. Dégats : poison avec sauvegarde à + 3, si c'est réussi rien, sinon 3 à 12 pv de dégats. Dépl : 70 m. Taille : 20 cm. Aucune intelligence.

6. Des marchands, des paysans, du bétail, etc ; rien de notoire.

Dans les bois ou les collines (1 chance sur 8, 4 fois par jour).

1. Mouches géantes.
Nombre : d4. DV:3. Pv:17. CA:7. Dégats : 1 à 8. Dépl : 30 m (100 m en vol). Taille : 1,20 m. 10% d'attraper une infection. Aucune intelligence.

2. Loups.
Nombre : 2d6. DV:2 + 2. PV:12. CA:7. Dégats : 2 à 5. Dépl : 70 m. Taille : 1 m. 75% de chance d'être affamés. Les hurlements ont 50% de chance de paniquer les herbivores. Semi-intelligent.

3. Araignées.
Nombre : d10. DV:1 + 1. PV:7. CA:8. Dégats : 1 + poison avec sauvegarde à + 2. Dépl. 20 m. Taille : 50 m. Aucune intelligence. Trésor : 800 pa, 30 po et une hématite de 10 po dans leur repaire.

4. Pédipalpes.
Nombre : d4. DV:1 + 1. PV:6 CA:7. Dégats : 1 à 8 (mandibules). Dépl : 40 m. Taille : 1 m de long. Aucune intelligence. Trésor : une turquoise de 10 po et 4 po par individu au repaire.

5 46 6. Animaux courants.
Cerf, belette, écureil, oiseaux, hibou ... Rien de spécialement agressif, possibilités de chasser, de se faire repérer ... Ils fuiront dès qu'ils auront entendu, vu ou senti quelqu'un.

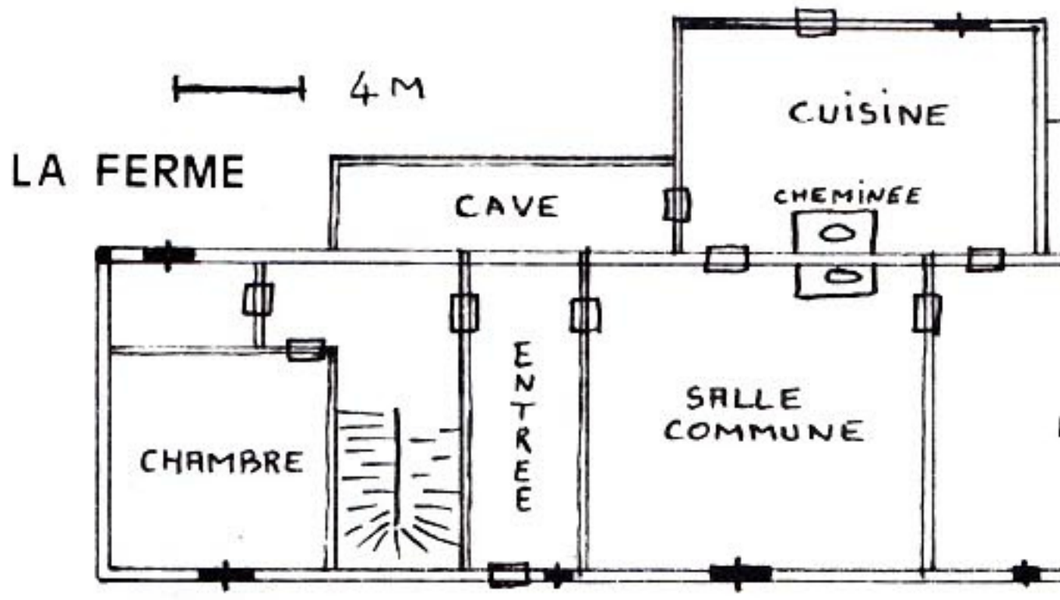
X LIEU DE LA RANÇON

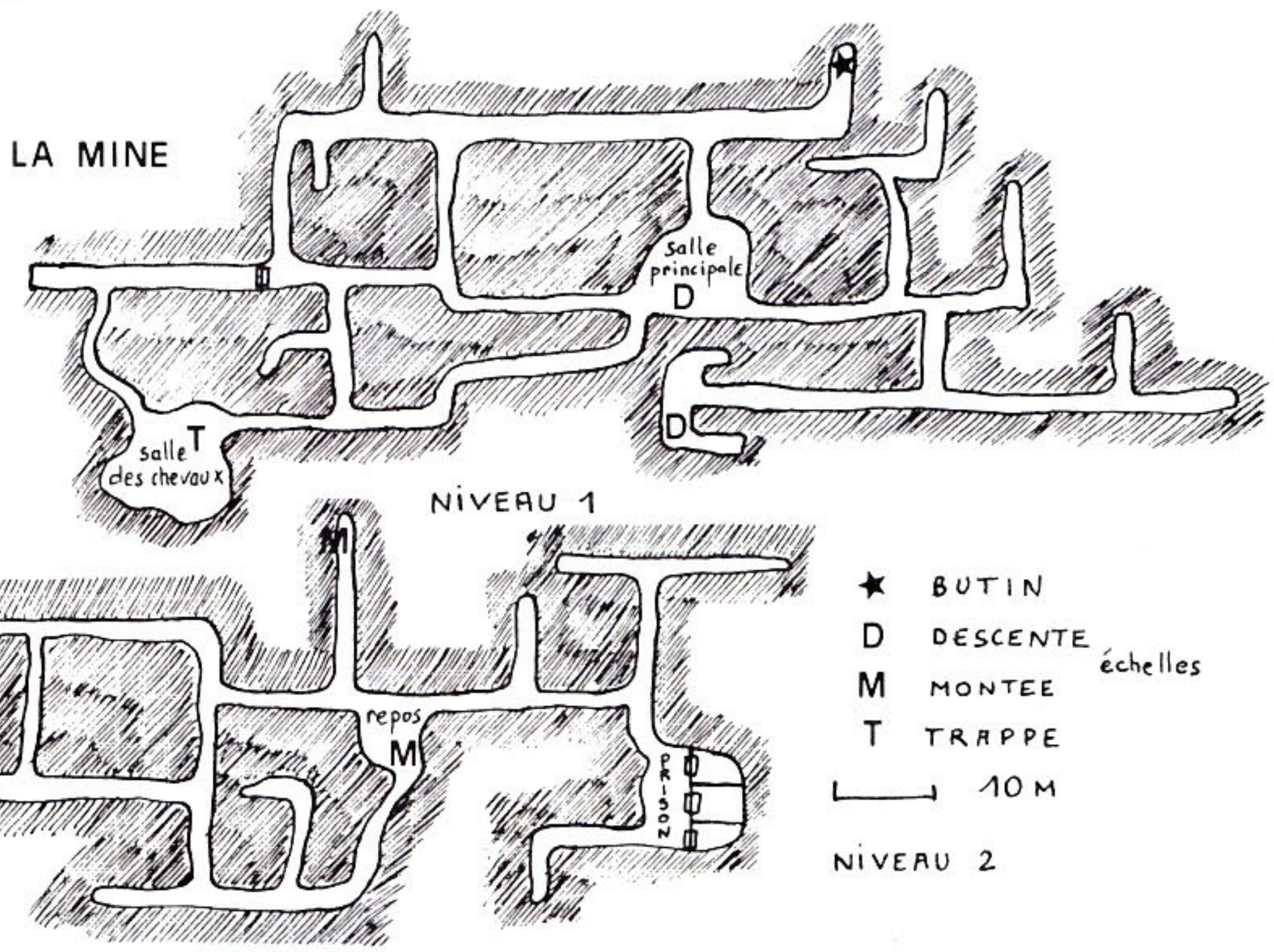
Ω MINE

1 LIEU DE L'ENLEVEMENT
2 MAISON DU PERE
3 AUBERGE
4 SOURCE
5 FERME

ELLOVEL

RUISSET





LE DIVAN DU DOCTEUR DRAGON

EPISODE

Le groupe avança presque sans bruit. Le silence nous aurait même accompagné si le frottement de la jambe entaillée de GHOR sur le sol ne l'avait pas fait fuir. Ha, si seulement le dernier combat s'était mieux déroulé ... Et MAIVA avait eu la nuque brisée par le coup violent que lui avait porté l'immonde créature. Nous avions dû la laisser là. Peut-être, une fois ces interminables couloirs explorés, reviendrions nous la chercher ? ...
Et puis SALARN se mit à chuchoter dans notre direction. C'était lui qui se postait toujours à l'avant du groupe. Jamais un mot de trop, mais toujours serviable et hardi au combat. C'est ainsi que nous avions apris à le respecter et qu'une entente rare était née au sein de notre "association".

-"Là, devant, regardez !"

Sa voix était empreinte d'excitation mais elle ne laissait entendre aucune trace de crainte ou d'impatience.

- "Orthen, tu as vu ? "

C'était GHOR qui à son tour avait chuchoté à mon oreille. Je lui faisait signe que oui en opinant de la tête. Nous pûmes en effet voir que, devant nous, une faible lumière se réfléchissait sur la paroi du couloir que nous enpruntions. Nous ne pouvions voir très loin car celui-ci se courbait très régulièrement. Nous ne bougeâmes plus d'un poil et MORALN n'avait pas attendu que nous le lui disions pour souffler la mèche qui se consumait à l'intérieur de la lanterne. Mais si nous avions vu "leur" lumière, "ils" avaient certainement vu la notre ...
Et les Ténébres s'installèrent entre nous et "eux", accompagnées sur le Silence que GHOR ne dérangeait plus.
Puis, un cri jaillit de la partie du couloir qui nous était invisible et nous avons pu voir un petit objet parvenir au sol, quelques dix mètres devant nous. On ne pouvait définir sa forme du fait de la lumière qui l'enveloppait et qui désormais éclairait notre portion de couloir et révélait ainsi notre présence.
Ensuite, tout se passa très vite.
Nous vimes cinq formes surgir et brandir ce qui visiblement était des armes. Nous avions déjà rencontré de telles créatures lors de campagnes précédentes. L'une d'elles, restée à l'arrière du groupe, sembla donner des ordres aux autres tant sa voix était tonitruante et les gestes qu'elle faisait étaient d'une rare promptitude. Elle était certainement le chef de leur groupe, bien qu'elle ne portât pas de carapace comme les autres. Mais GHOR avait certainement déjà compris son rôle et je pus entendre derrière moi la corde de son arme se détendre violement. Et puis ... je m'évanouis.

Lorsque je revins à moi, ce fut le visage trouble de MORALN que je vis tout d'abord. Ce fut lui qui parla le premier :

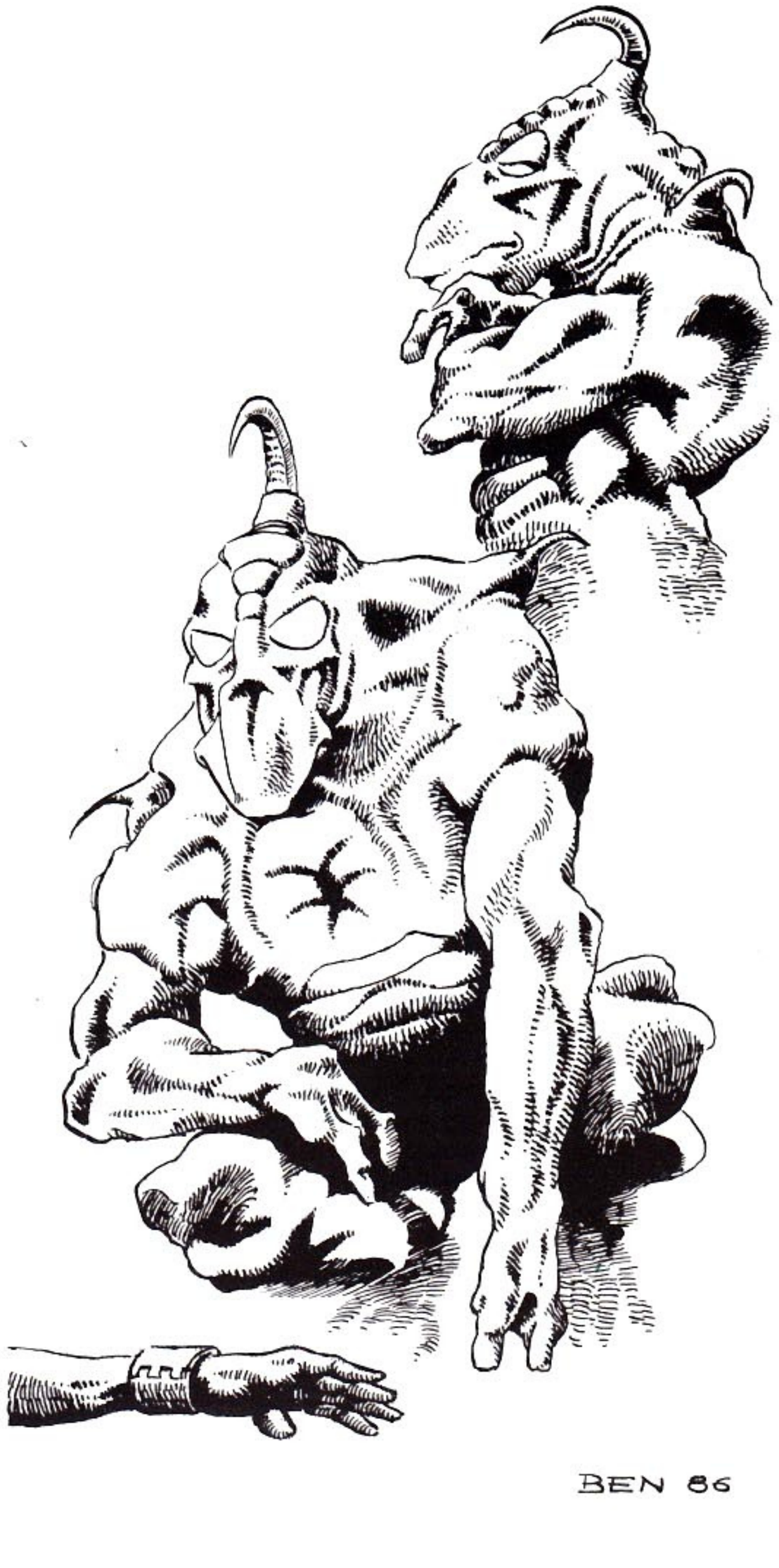
- "C'est bon, dit-il, t'en a mis du temps, mais au moins, toi, t'es pas touché".

Tout en prononçant ces mots, il avait tourné son regard vers SALARN qui gisait sur la pierre froide au milieu d'une mare de sang. Autour de lui, les cadavres de nos assaillants étaient étendus, inertes, eux aussi.

- "Ca a été dur, mais on les a eues continua MORALN en se tenant le bras d'où coulait lentement son sang. GHOR a pu avoir le salaud qui t'a mis hors de combat".

- "Ouais", et on s'est occupé des autres à trois. Et SALARN y a laissé sa peau. Je l'aimais bien, moi, ce gars ...".

C'était GHOR qui avait pris la parole. Je pouvais dénoter dans sa voix comme un sentiment de reproche, sans doute parce que si j'avais participé au combat, peut-être SALARN ne serait-il pas mort. Il me parlerait ainsi pendant quelques jours encore.



BEN 86

Je regardai à nouveau la créature inanimée dont la tête était transpercée par le projectile empoisonné de GHOR.

- "Tu ne te souvenais donc pas que les humains utilisent ce qu'ils appellent la Magie ?, reprit-il".

Me caressant les écailles jusqu'à cette corne qui avait toujours fait mon charme, je répondis :

- "Si, mais je n'avais pas compris tout de suite ..."

Olivier FEVRE

MON PERSONNAGE

Pourriez-vous situer sur une carte les Isles Anciennes ? Non ? Pourtant vous en connaissez certaines villes. Allons, ne me dites pas que vous n'avez jamais entendu parler de ker Ys !

Sachez que le roi Casmir de Lyonesse a décidé de regrouper toutes les Isles sous sa seule autorité. Pour cela, il lui faudra combattre les royaumes de Dahaut et Troicinet, sans compter les envahisseurs Skas.
Mais une prophétie trouble l'esprit de Casmir. Persilian, le miroir magique, a déclaré un jour que le premier né de Suldrun, fille de roi, irait s'asseoir sur le trône Evandig et siègerait à la Table des Notables, l'antique Cairbra en Meadan - qui servira de modèle plus tard à la Table Ronde du roi Arthur - et cela avant Casmir. Or Suldrun a eu un seul enfant avant de mourir, et c'est une fille.
Telle est la toile de fond du dernier monstre sorti de l'imagination fertile de Jack Vance, le Cycle de Lyonesse. On y retrouve le Vance des meilleurs jours qui nous a déjà donné tant de mondes étranges et fascinants. Il nous convie à pénétrer dans des lieux que la tradition celtique connaît bien, où se cotoient chevaliers et magiciens, hommes et elfes, et toutes les bestioles du folklore celte.
Le tome 1 s'intitule : Le jardin de Suldrun, le tome 2 : La perle verte, et sont parus chez Presses Pocket. Le tome 3 : Madouc, ne devrait pas tarder à suivre. Quand on sait que les épisodes du cycle parus totalisent déjà un bon millier de pages, on peu se demander jusqu'où ira Vance ...

Pour ceux qui ont déjà apprécié l'Anneau-Monde de larry Niven, la suite. Les Ingénieurs de l'Anneau-Monde, vient de paraître chez Opta, dans la collection Galaxie-Bis. On y découvre, 20 ans après la première expédition vers cet artefact unique en son gendre, que l'Anneau est sorti de son orbite et risque de s'écraser contre son soleil. Louis Wu et son compagnon
Parleur-aux-animaux, pardon, il faut maintemant dire Chmee, doivent y retourner pour en ramener un équivalent de la pierre philosophale. Ils seront amenés à rechercher comment remettre l'Anneau sur son orbite, et à découvrir qui étaient les fantastiques Ingénieurs qui l'ont construit.
Bien que ce livre puisse a priori sentir un peu le rechauffé, ayant été écrit 10 ans après l'Anneau-Monde, on se laisse rapidement prendre au jeu de la recherche, et en passant on y apprend de plus amples renseignements sur la structure de cet univers hors du commun.

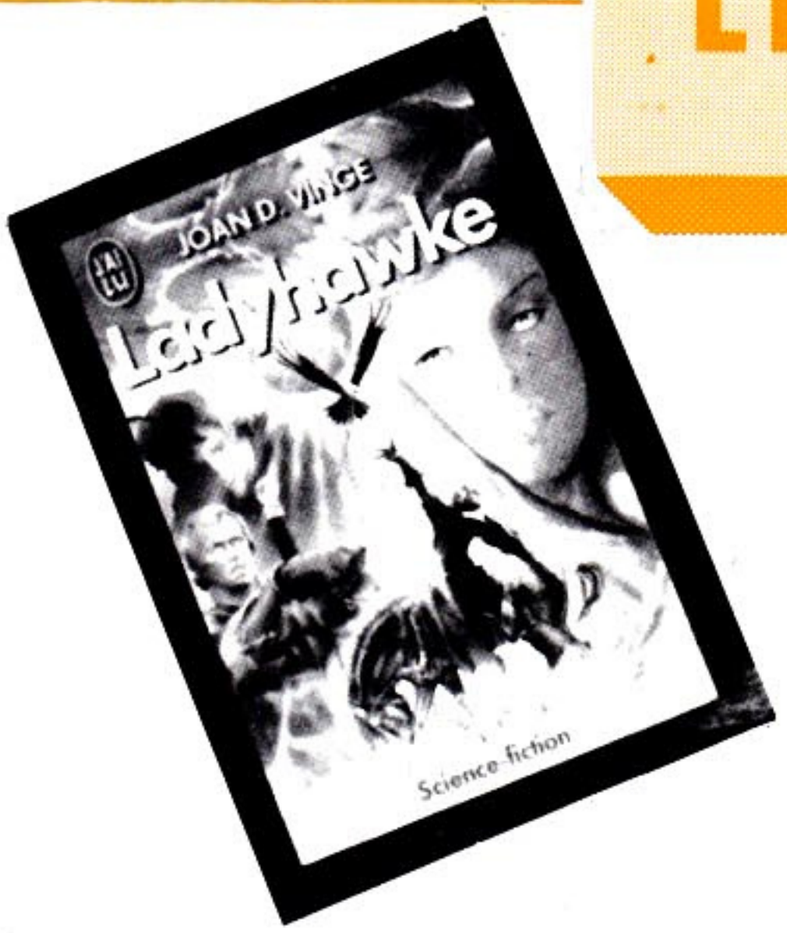
Imaginez un Empire Romain qui n'a pas subi les invasions barbares et qui existe toujours au Moyen-Age. Cherchez maintenant une raison à cette absence de Barbares. Vous ne voyez-pas ? C'est pourtant simple.
Les terres situées à l'extérieur des frontières de l'Empire ne sont pas tout à fait recommandées aux humains, car elles sont le domaine des monstres les plus divers (pour en avoir une idée, regardez un peu le Monster Manual de TSR.) C'est pourtant dans ce territoire mal famé que va s'aventurer un petit groupe de personnages, à la recherche d'une relique perdue.
Si vous voulez savoir ce qui va leur arriver, lisez donc Le Pays du mal de Clifford D. Simak, chez J'ai Lu. Peut être alors aurez-vous envie de faire évoluer quelques personnages dans ce monde qui offre des perspectives infinies à tout maître de jeu imaginatif.

On sait qu'ils sont là pour transformer le monde ... Mais comprend-on pour autant la raison de leur présence en plein désert mauritanien ? Il est aussi question d'un combat inexorable entre la Maison du Cygne et la Constellation de l'Aigle. Les vingt cinq enfants, eux, en viendront à s'interroger de plus en plus sur le rôle qu'ils vont jouer dans cet étrange conflit, et sur leur propre identité. S'agit-il vraiment d'une lutte entre le bien et le mal ainsi que le leur enseigne le Maitre ? Vous découvrirez les péripéties de ce combat complexe en lisant "La Maison du Cygne" de Yves et Ada Rémy (Presses Pocket SF, réédition).

LIVRES OUVERTS

Roland DANARD

LIVRES OUVERTS...



CONNAISSEZ-VOUS JOAN VINGE ?

Si je vous pose la question **"connaissez-vous Joan VINGE ?"** il n'est pas certain que votre réponse soit positive. J'aurai par contre plus de succès sans doute si je vous parle du **"Retour du JEDI"**, oeuvre qui l'a rendue célèbre auprès du grand public. Pourtant Joan VINGE, encore assez peu connue des lecteurs français, est un auteur assez prolifique. Une demi-douzaine de ses ouvrages ont déjà été traduits dans les collections "Titres SF", "Futurama" et "J'ai Lu SF"
Joan VINGE fait partie de la nouvelle génération des femmes écrivains américaines, avec Ursula Le Guin, Chelsea Quinn Yarbro et Vonda Mc Intyre. On retrouve d'ailleurs dans ses oeuvres un peu le même type de sensibilité aux problèmes sociologiques ou culturels. Voici une présentation rapide de ses principaux romans disponibles en librairie ou chez un bouquiniste (quelques titres étant déjà épuisés) ...

Les Proscrits de la barrière Paradis (collection Titres SF J.C. Lattès)

Vous vivez sur un monde difficile, la planète Matutinale ... Il y a longtemps, longtemps des explorateurs courageux ont quitté votre monde pour coloniser une autre partie de la galaxie où la vie devait être beaucoup plus facile. Quelques nouvelles sont revenues au début, parlant de planètes riches, exposant les projets d'une colonie en plein développement. Puis, les années s'ajoutant à la distance, les colons se sont séparés de la planète mère et le silence s'est installé. Cette barrière d'étoiles nouvellement colonisée est devenue, peu à peu, pour votre peuple, un paradis mythologique ...
Des siècles ont passé et Matutinale lance une nouvelle expédition dans l'espace pour prendre à nouveau contact avec ses "enfants éloignés".
Votre vaisseau arrive enfin, au terme d'un long périple, en vue de la première des planètes de la colonie, et soudain, c'est l'attaque brutale et incompréhensible.
Le récit est bien construit. On peut le considérer comme un simple roman d'aventure spatiale ... Pourtant les descriptions de la planète Mère, de la Démarchie, de Lansing ou de Discus, ainsi que l'étude de leur évolution, sont également passionnantes.

L'héritage des Etoiles (Futurama, Presses de la Cité) :

Un autre roman ayant pour thème un long voyage dans l'espace. Chaim DARTAGNAN, médiant, cherche le scoop qui lui permettra de devenir célèbre, et d'échapper à une vie misérable en travaillant pour le compte de l'une des grandes compagnies qui font la pluie et le beau temps dans la galaxie.
Une occasion unique se présente : partir au secours d'un prospecteur bloqué sur une planète isolée, en compagnie du fils du Président de l'une des plus grosses sociétés ... Un sacré reportage en perspective !
Les amateurs de JDR pourront trouver dans ce livre une bonne étude du métier de prospecteur, ainsi que la description détaillée d'une planète difficile !

La reine des Neiges (J'ai Lu SF)

Le peuple de Tiamat vit sous un rythme saisonnier particulier qui conditionne toute la vie politique et spirituelle de la planète : un hiver très long pendant lequel règne la Reine des Neiges, puis l'arrivée de l'été et le début du gouvernement des Etésiens. Une société complexe dont les relations avec les mondes extérieurs de l'Hégémonie sont liées à l'existence d'une "Porte Noire", sorte de piège temporel, qui permet le transit des vaisseaux. Lorsque l'étoile d'été apparaitra, cette porte se fermera, coupant ainsi toute communication.
La grande richesse de Tiamat provient de l'eau de vie, substance que l'on extrait du sang d'une créature marine locale : l'ondin. Voyant la fin de son règne arriver, la reine Arienrhod décide de procéder à de curieux clonages ...
L'un des plus beaux, à mon avis, de tous les livres de Joan Vinge .....

Finismonde (J'ai Lu SF)

Ce roman met en scène l'un des personnages de la reine des Neiges : l'inspecteur Gundhalinu. On y retrouve également les sybilles, personnages doués de pouvoirs Psi particuliers, sur une planète maudite, Finismonde.
L'inspecteur veut retrouver ses frères portés disparus dans une zône jugée hautement radioactive : le lac de Feu. Il atteindra son but après un voyage aux péripéties multiples, et d'étranges découvertes.
L'histoire est intéressante, mais "accroche" peut-être moins que la Reine des Neiges. Il s'agit plus d'un second volet de l'histoire, pouvant être lu indépendamment, que d'une véritable suite.

Ladyhawke (J'ai Lu SF)

Une plongée dans un bon vieux médiéval, avec combats à l'épée et beaucoup de suspense. On connaitra assez vite la quête désespérée de ce cavalier vêtu de noir, celui-là même qui sauve in extrémis la vie de Philippe, et on comprendra ce que représente pour lui cette "ladyhawke", cette femelle faucon toujours perchée sur le poing de l'homme ou volant à proximité.
Joan Vinge a en fait retranscrit l'histoire des héros du film Ladyhawke, et s'en est fort bien tirée.

Je termine cette liste non exhaustive par un très bon recueil de nouvelles paru dans la collection Titres SF (J.C. Lattès) :

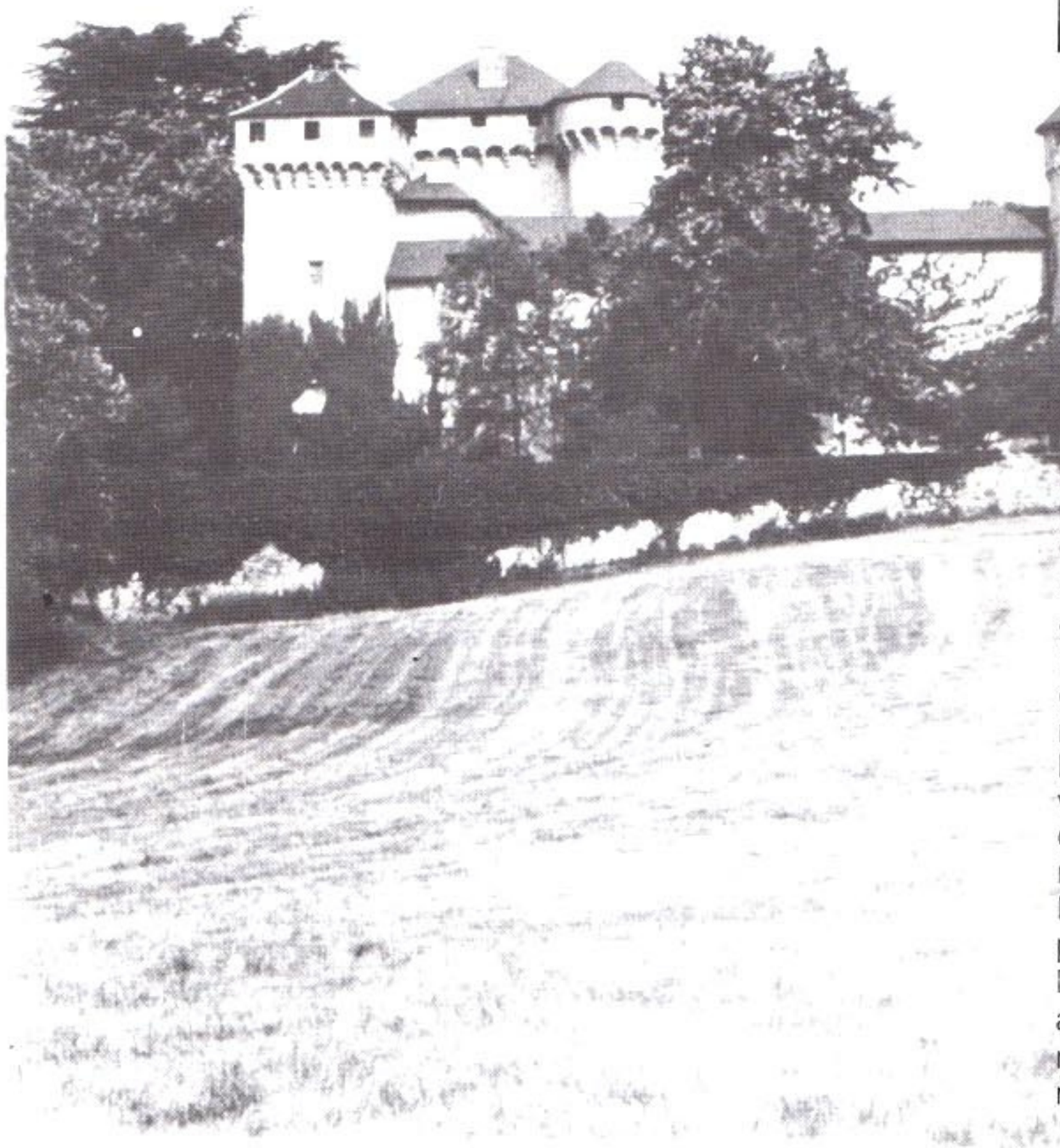
Le Vaisseau Flamme.

Trois nouvelles longues au sommaire de ce volume :
Le **Vaisseau flamme** met en scène un aventurier doué de pouvoirs hors du commun, puisqu'on lui a greffé un super ordinateur, Ethanac, dernier cri de la technologie américaine. Ce super cerveau va être embauché dans une affaire de piratage informatique, et va s'opposer à la toute puissance du multi milliardaire Khorram Kabir, dans une lutte sans merci.
Phoenix en ses cendres se déroule dans une petite communauté agraire des Etats Unis quelques temps après le grand cataclysme ...
Le texte que je préfére est **"Maternité"**. Le thème classique d'une invasion de la terre par les extra-terrestres est traité de façon originale, et l'auteur arrive en quelques pages à faire ressortir une ambiance très particulière.

Bonne lecture pendant l'été !

TREGOR

Royaume du Kirkwall



Nous laissons Mélius le sage retourner à ses recherches dans sa bibliothèque d'Ernvär, au coeur de la Province de Rovendell et nous le remercions pour son aide si précieuse. Nous nous intéressons aujourd'hui à un autre état du continent de TREGOR, le royaume de KIRWALL. La présentation en sera plus succinte que celle de Fellendar les Sept Provinces. Une étude beaucoup plus détaillée sera proposée dans la brochure "Trégor Univers Médiéval" qui sera éditée à l'Automne. Il nous paraît intéressant de vous livrer dès à présent quelques informations sur ce pays afin que vous puissiez imaginer quelques scénarios de jeux diplomatiques ou frontaliers ...

"Moi, ENDARNOR IV, fils de MELIADES, Roi du KIRWALL, donne ordre, par le présent édit, à tout mes vassaux, de faire diligence pour rassembler leurs troupes, et de se réunir au camp du cygne, au pied des remparts de la cité de KIRK, avant que la lune ne commence son déclin dans le courant de ce mois.
Le péril que nous avons à affronter est grand et se trouve maintenant au coeur même de notre royaume. Seule l'union de nos forces pourra nous permettre de vaincre l'armée des félons rassemblée autour de la bannière du Prince Renégat MERALDAR. Chacun fera effort pour réunir le plus grand nombre possible d'hommes d'armes et de chevaliers. Un conseil des capitaines aura lieu dès que les forces présentes au camp du cygne seront en quantité suffisante."

Plus de vingt coursiers partirent du palais transmettre l'édit royal aux principaux seigneurs du royaume. Chacun au palais connaissait maintenant l'origine de la colère de Son Excellence : le second fils du roi en personne avait fait alliance avec les forces ennemies occupant la presqu'île de Kor, depuis cinquante ans et menaçait, avec l'aide de créatures de Gorgonoth, d'envahir la capitale du royaume et détrôner son père. Méraldar passait à l'ennemi avec un corps d'armée complet, composé de régiments des farouches montagnards de la région de Naradur, et cela affaiblissait d'autant la défense royale. Il fallair agir vite car de nombreuses rumeurs arrivaient à Kirk, faisant état de débarquements importants de troupes d'Orcs, de Gobelins et d'autres créatures humanoïdes en provenance de Gorgonoth dans le port d'Enmoc. On disait que le Prince Noir Urreighem VI, accompagné de deux de ses magiciens aux pouvoirs les maléfiques, serait lui-même à la tête des envahisseurs. D'ores et déjà, de nombreux espions, bâtards d'orcs et d'humains, anciens esclaves des îles du sud, semaient la pagaille dans le pays, répendant de fausses rumeurs ou essayant d'intercepter les courriers royaux.

ENDARNOR, assis devant son bureau, dans la grande tour du palais de Kirk, se remémorait les difficultés avec lesquelles son père, MELIADES le grand, avait réussi à contenir les envahisseurs dans la presqu'île de Kor. Il avait fallu plus d'un bataille pour celà : de nombreuses défaites, puis enfin la victoire du champ des ames en 7626 pour obliger l'ennemi à traiter, et contenir le mal à l'intérieur de la province conquise. Depuis, toutes les tentatives pour reconquérir KOR avaient échoué. Les envahisseurs avaient construit de terribles fortifications. Un mur gigantesque barrait la presqu'île et la citadelle d'ENMOC était devenue une forteresse imprenable. Le seul port important dont disposait encore le roi sur la côte de la mer d'Ergün était celui de TERRAST, mais les échanges commerciaux par cette voie étaient pratiquement impossibles, l'ennemi contrôlant tous les détroits.

Endamor contemple pensivement la carte de son vaste royaume. Depuis la perte des provinces centrales, que les archives situent 6000 ans en arrière environ (provinces qui ont constitué l'état initial de Fellendar, devenu royaume des sept provinces), le pays est devenu progressivement de plus en plus difficile à gouverner. Du temps de la splendeur de Fellendar, les rois du Kirkwall avaient dû se maintenir sur pied de guerre pendant des siècles et des siècles pour éviter que le voisin du Sud ne s'agrandisse trop. Des affrontements violents, dans le sud, avaient encore causé la perte de quelques territoires (voir histoire de la province d'Effir), mais depuis trois mille ans le tracé des frontières n'avait plus guère changé.

Fellendar a bien régressé et de nombreux problèmes internes ont affaibli le royaume des sept provinces. Maintenant le danger est autre, mais il est sans doute beaucoup plus menaçant.

Si l'on regarde attentivement la carte que le roi Endamor a sous les yeux. On s'aperçoit que le royaume de Kirkwall a la forme d'un gigantesque croissant. Les distances d'une pointe à l'autre, de la

frontière avec l'Ellansdale, aux côtés de l'Océan Galarc'h, sont considérables. Celà pose de nombreux problèmes à ce pays dont le gouvernement est très centralisé. Aucune région du Kirkwall n'est en théorie autonome, mais pourtant dans la réalité, les seigneurs ayant pouvoir de gouverneur dans les six districts n'en font souvent qu'à leur tête.
Endamor IV a déjà dressé un bilan rapide de ses relations avec les régions éloignées grâce aux renseignements que lui fournissent ses espions.

Il est temps de vous donner quelques indications sur la géographie politique de ce vaste pays :

Nous nous déplacerons de l'Ouest vers l'Est et du Nord au Sud ...

Le district de MADARAS

s'étend le long de la frontière avec l'Ellansdale. A sa tête se trouve le seigneur CORN AFFAL, fidèle serviteur de la couronne. C'est une région de collines boisées dans le sud, avec de vastes zônes défrichées pour la culture. Dans le Nord au contraire, la toundra, puis les étendues glacées remplacent peu à peu les terres fertiles. La presqu'île de Kor, conquise par le GORGONOTH, faisait partie de ce district, l'un des plus vastes du royaume.
La ville la plus importante se nomme GWILAUN. On trouve, plutôt dans le sud, quelques gros bourgs agricoles.

Le district de KIRK

est la propriété personnelle du roi. Il va de la frontière avec Fellendar au sud, jusqu'au pied des monts de la Ravenelle au Nord. C'est l'un des deux districts les plus riches du royaume : production agricole importante, centres de production artisanaux et marchés.
Le paysage ressemble beaucoup à celui des provinces du Nord de Fellendar. Seuls des humains l'habitent, Elfes et nains ayant émigré plus au sud.
Les villes les plus importantes sont KIRK et TERRAST.
A kirk se trouve le temple de la déesse Malleva, ou déesse des forêts, dont le culte est vénéré dans tout le pays. Chaque année deux fêtes importantes viennent interrompre le cycle des jours de labeur :

- la fête des arbres, jour dédié à Malleva. Un grand rassemblement de tous les bûcherons du pays se produit dans la grande plaine au pied des remparts de KIRK. La statue de la déesse est alors sortie du temple, placée au centre d'un grand cercle de pierre et recouverte de branches vertes offertes par les bûcherons.
- le jour d'An'Akamet, fête du ciel en feu. Le premier jour de la nouvelle année, plusieurs processions se forment dans les grandes villes du nord du pays et convergent vers le cratère de la comète. Les pélerins, désignés parmi les personnes les plus honorables de la communauté, partent au lever du soleil, vétus d'une longue robe rouge. Plusieurs milliers de fidèles se rassemblent au centre du cratère, pour célébrer la chute du grand oiseau du ciel. Dans la plupart des régions du Kirkwall, la comète est en effet assimilée à un oiseau, contrairement à ce qui se passe en Fellendar (voir religions des sept provinces).
Cette fête est célébrée également dans les villes du sud, mais le pélerinage se réduit en général à une simple marche en procession autour des remparts.

Le district d'AN'AKAMET (ou district du cratère)

Située à l'extrême Nord du royaume, la région comprend les monts de la Ravenelle où se trouvent de nombreux gisements miniers, et la vaste plaine de CREVANACH dont le centre est occupé par un gigantesque cratère de plus de 50 km de diamètre, creusé par la chute de la comète An'Akamet (voir calendrier de TREGOR). Le district est très peu peuplé, et assez pauvre. L'extrême Nord est une zône totalement glacière et inhabitée. Cette partie du royaume est gouvernée par le Seigneur de GARANEK MADUR dont le chateau se dresse un peu à l'écart de la ville de VALDUR.
Le seigneur s'est enrichi par le trafic de la "pierre de comète", vendue à la fois pour sa richesse en minerais, mais également pour son caractère sacré. Une secte importante d'adorateurs de la Pierre Noire s'est développée dans le pays avec la bénédiction du prince.
Elle s'etend peu à peu vers le sud, pénétrant jusque dans les provinces de Fellendar. Les prêtres de cette religion, assez vindicatifs, sont souvent en conflit avec les serviteurs d'autres cultes ayant trait à la comète.

ENDARNOR se méfie de GARANEK MADUR car il sait que ce dernier est assez facilement corruptible. Au cas où celui ci le trahirait, la capitale risquerait d'être prise en étau et l'issue du conflit à venir serait des plus incertaines.

Le district de MELLUN

porte le nom du grand lac qui le limite à l'ouest. De nombreuses forets entourent la ville de la plus importante, qui se nomme NERULKKEN. Les habitants, serviables et peu belliqueux, mènent une vie tranquille dans les petits villages agricoles qui abondent dans la plaine de Forentuna. La région est prospère. Ses productions sont variées : bois, charbon (gisements à ciel ouvert), outils agricoles, tissus ...
Le gouverneur se nomme MANDAR, KENDEK : c'est un serviteur fidèle du roi Endamor. Il sera certainement l'un des premiers à repondre à l'appel du roi.

Le district de NARADUT

est à la fois montagneux et maritime. Quelques ports importants sur la côte de l'océan Galarc'h permettent à ses habitants de commercer avec les îles lointaines. Les montagnards qui vivent dans l'arrière pays sont des guerriers réputés pour leur sauvagerie et leur goût prononcé pour l'aventure.
Note : pour avoir une idée bien précise de la région voir histoire de pays comme le Danemark ou la Norvège. Les Naradekk (habitants des monts) ressemblent quelque peu aux vikings de nos livres d'histoire !)

Le district de BOREN GALARC'H

est la zône la plus méridionale du Royaume de Kirkwall. C'est aussi la région la plus chaude. Mais les écarts de température sont limités par la présence de l'océan au sud et à l'est. La capitale du district est la citadelle de BOREN. Le nord de la région est essentiellement agricole (plaine des brumes) tandis que le sud, très montagneux, est principalement tourné vers l'océan (pêche, commerce, et expéditions de pillage). Les ports les plus importants se trouvent à l'Est et abritent une flotte militaire qui sert principalement à effectuer des "coups de mains" ou des razzias contre les îles.
La zône frontalière avec la province de RHU est très surveillée et les routes sont gardées par l'armée.

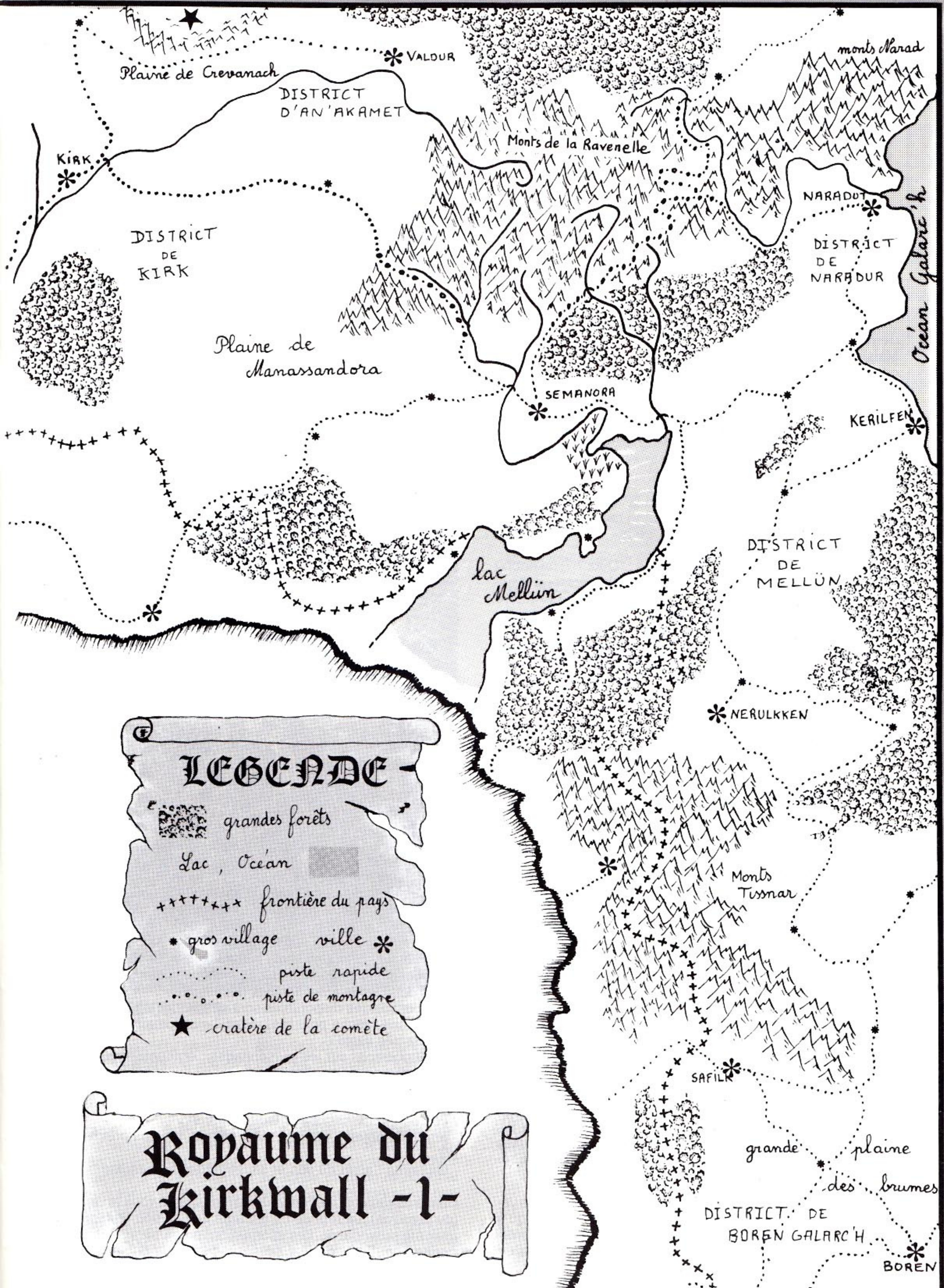
Le Duc PANISSAR gouverne le district depuis son chateau de BOREN. C'est un ambitieux dont la loyauté à l'égard du Roi est plus que douteuse. Son armée est importante, mais il l'utilise surtout à des fins personnelles. Comme tous ses prédécesseurs, il voue une haine sans limite au grand ordonnateur de la Province d'Effir (en Fellendar), Molor, qu'il accuse d'occuper une partie de "sa terre" et ce depuis trois mille ans ! Il reproche au roi Endamor de ne pas vouloir soutenir ses projets de reconquête, et son enthousiasme pour envoyer des troupes dans le nord est plus que modéré ...

★
★ ★

Note à propos de la carte : nous vous proposons dans ce numéro la carte de la partie centrale du Kirkwall, c'est à dire les districts de KIRK, AN'ANAKAMET (partie sud), NARADUR, MELLUN et BOREN GALARC'H (extrême nord). Le district de MADARAS sera présenté sur la carte du royaume d'ELLANSDALE, et le sud du BOREN GALARC'H fera l'objet d'une carte séparée dans le prochain numéro.
Nous ne vous proposons pas de "lieux étranges et mystérieux" pour cette carte. La structure politique complexe du royaume doit vous permettre de trouver vos propres intrigues. N'hésitez pas à nous en faire part ...

★
★ ★

*Rappelons que toutes ces cartes publiées dans le Dragon pour le royaume de Trégor, seront reprises en une seule, dessinée à la mode ancienne, format 40 * 60, dans la brochure prévue pour l'automne.*



Royaume du Kirkwall -1-

DRAGONUS INFORMATICUS !

Olivier Jarry

ULTIMA 3

Ultima III, Ultima III ??? Il déraille ce Dragon, c'est Ultima IV le dernier sorti.
Mais non, y a pas d'erreur. Faut dire que le dit Dragon est fort consciencieux et qu'il tient à avoir essayé les jeux dont il cause. Et quand je dis "essayé", ce n'est pas regarder deux minutes l'écran et l'emballage ; il est allé jusqu'au bout.
Puisse donc cet article faire mieux comprendre aux non-informatisés ce qu'est un JdR sur ordinateur et faire courir les autres chez leur disquettaire favori.

LES PERSOS

Rien de bien spectaculaire de ce côté-là : un personnage est caractérisé par sa race et sa classe. Cinq races, onze classes relativement semblables, ma foi, à celles d'AD&D (surtout pas surmener les vétérans).
J'entends cependant hurler les puristes : "Quoi ?!?! un hobbit clerc ..." et de crier à l'infamie, d'ameuter la presse, d'insulter les pouvoirs publics. Il est vrai qu'on peut se permettre quelques panachages douteux et que ceci ne semble pas avoir une grosse incidence sur la suite des évènements.
L'alignement a aussi disparu, la chose semblant passablement lourde à gérer en informatique. Par contre, votre personnage se verra affublé du sexe "male", "femelle" ou "autre" selon votre degré de sadisme.
De même, pour les 4 caractéristiques (force, dextérité, intelligence et sagesse), c'est vous seul qui répartirez les 50 points initiaux selon votre bon plaisir. Adieu le hasard, vous êtes majeur et vacciné ; tant pis pour votre mago si vous décidez de lui attribuer 25 de force au détriment du reste.
Chaque personnage créé dispose au départ de 150 PV, de quelques points de sorts (selon sa classe et son intelligence ou sa sagesse), de 150 PO et de 150 rations de nourriture. Son baluchon contient aussi des vêtements et un poignard dont il est fortement conseillé de s'équiper au plus vite.
Vous pouvez ainsi vous créer une troupe de vingt personnages dans laquelle vous puiserez pour constituer vos expéditions.

LE CADRE

Quatre de vos aventuriers peuvent alors partir à la découverte du vaste monde. Ils vont avoir du boulot !!! Sosaria, puisque c'est son nom, est en effet une vaste contrée désormais infestée de monstres et de brigands.

Seules les villes et le chateau de Lord British sont encore à peu près sûrs pour quiconque y respecte la loi. Les villes sont au nombre de dix réparties sur le continent ou sur les îles du littoral.
Ces sîtes ne sont pas seulement des lieux de repos. On y trouve toute sorte de boutiques et d'échoppes permettant de s'équiper, de se ravitailler, voire de se faire soigner pour les plus malchanceux. Les passants y sont parfois de précieuses sources de renseignements. Enfin et surtout, au chateau, réside Lord British mais n'anticipons pas !

L'extérieur aussi est relativement varié ; on y rencontre de vastes prairies, des landes, de profondes forêts où l'on voit qu'à quelques mètres autour de soi et enfin des massifs montagneux absolument infranchissables. On se déplace dans ce décor à pieds, à cheval ou ... en téléporteur !!!

Par contre, vos aventuriers sont incapables de nager (vu ce que vous leur avez collé sur le dos) et un périple naritime ou fluvial nécessitera un bateau. Or, si les chevaux peuvent s'acheter (trouvez où), les bateaux devront être capturés aux pirates qui ne manqueront pas de vous canarder lors de vos ballades côtières ou d'abordages en bonne et due forme.
N'hésitez pas à vous constituer une véritable armada car le maelstrom errant qu'abritent ces eaux perfides peut venir à bout de toute une flottille en 2 minutes s'il pénètre dans votre port d'attache.

Outre les sites tranquilles déjà mentionnés, Sosaria cache dans ses montagnes plusieurs donjons à huit niveaux chacun, Ces mines sont des repaires peu recommandables, mais assurent aux aventuriers belles bagarres, gros trésors, pouvoirs indispensables et renseignement vitaux.

L'ECRAN DE BORD

L'écran est divisé en 3 zones dont la principale est une représentation (vue d'avion) du cadre dans lequel évoluent vos personnages. Ceux-ci sont symbôlisés par une figurine occupant constamment le centre de la carte. Le décor environnant correspond à ce que voient vos personnages et est assez réaliste, Ainsi, la visibilité sera nulle au delà d'un mur ou de montagnes et considérablement réduite en forêt.
Ce cadre vous indique en plus la direction des vents dominants (navigation oblige) et les phases des deux lunes de Sosaria (utiles pour ...).

La deuxième zone-écran rappelle en permanence les caractéristiques principales de vos quatre aventuriers (état, points de vie, points de sorts, nourriture ...). Une feuille de personnage in-extenso peut être obtenue séparément pour vérifier l'équipement, le porte-monaie, ou le trousseau de clés.

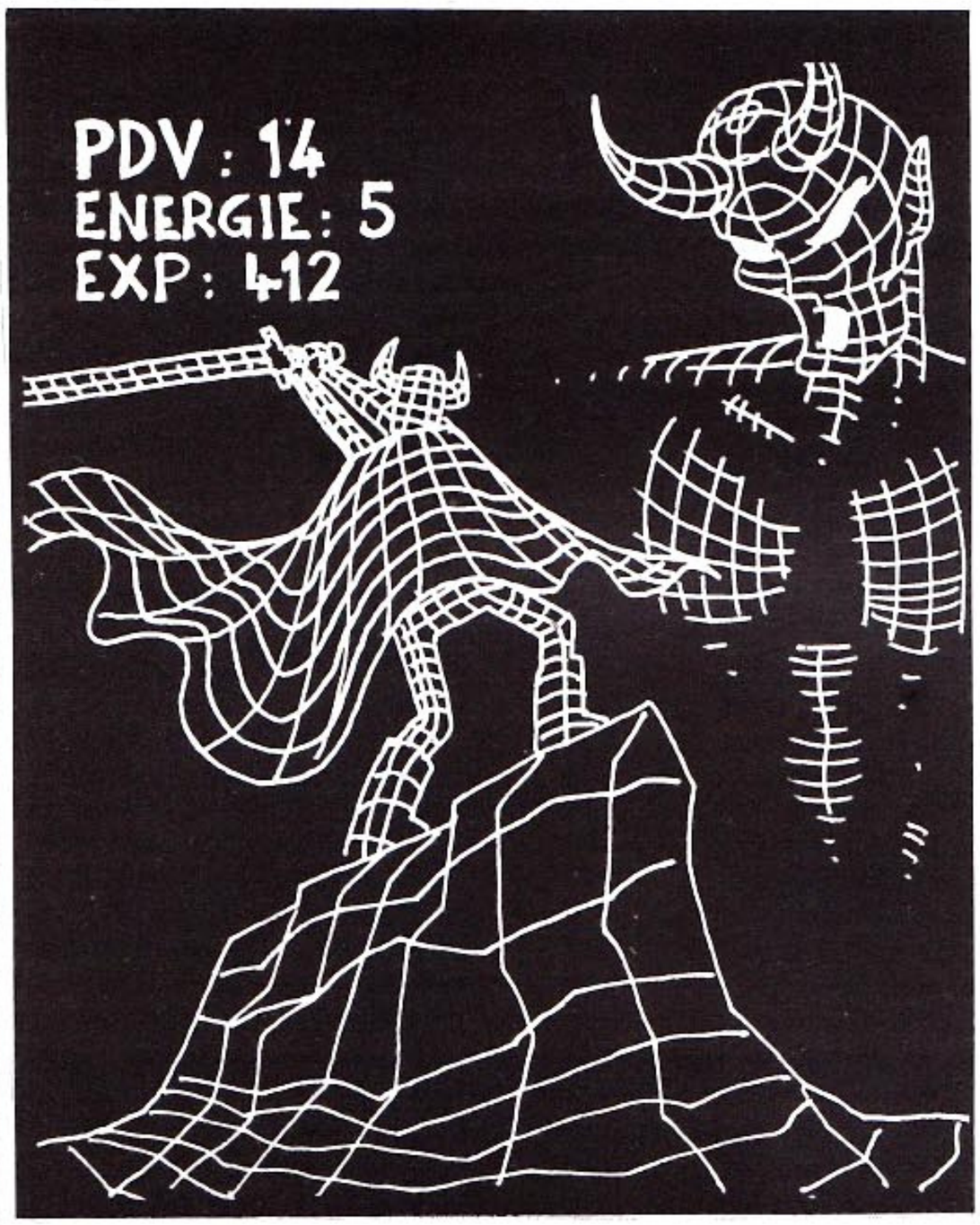
Ces renseignements, ainsi que tout dialogue avec le programme, apparaissent dans la troisième zone réservée aux messages. C'est là que seront affichées vos commandes et les précisions éventuellement nécessaires.
Les commandes disponibles sont au nombre de 30 et il suffit donc d'une touche pour les lancer. Leur domaine d'application est très vaste :
- manupulations sur les personnages : équipements, échanges, ordre de déplacement
- déplacements : directions, accès aux villes, bateaux, échelles ...
- contacts : discussions, attaques, sorts ...
- emploi d'objets : torches, clés, trésors, pierres précieuses (?) ...
- utilitaires : arrêt du son et sauvegarde du contexte.

Ultima III vous permet de vous arrêter quand vous le désirez (ou presque). La reprise du jeu aura lieu au point exact où il avait été sauvegardé. Les informations mémorisées sur la disquette sont l'état de vos personnages. Leur situation et le nombre d'unités de temps écoulées depuis le début du jeu.

LE JEU

Le programme gère le temps d'une façon un peu particulière : tout mouvement ou action dure une unité. Si vous restez passif, les unités défilent comme les impulsions d'un compteur des télécom. En ville et dans les labyrinthes, l'échelle est réduite et l'unité dure donc plus longtemps. Chaque unité de temps correspond à la récupération d'un point de vie, d'un point de sort et à la consommation d'une ration de nourriture. On récupère donc beaucoup plus vite en extérieur qu'en ville, par contre les monstres y convergent vers vous à une vitesse équivalente.
Cette gestion de temps n'est qu'un exemple de la relative sophistication de jeu.

Ultima III est plus qu'une suite de combats bestiaux. L'ouverture d'une porte ne se règle pas à coups d'épaule mais grâce à une clé qu'il aura fallu préalablement trouver. Quiconque se limite à la force brutale restera à jamais avec ses malheureux 150 PV alors que les copains plus astucieux en seront déjà à 10 fois plus. De même, les armes magiques ne seront jamais gagnées à l'issue d'un combat mais trouvées en un lieu mythique que vous n'avez aucune chance de découvrir par hasard. Et tout à l'avenant ....



LES RENCONTRES

Certes, vous serez tôt ou tard amenés à combattre : c'est même le seul moyen d'acquérir de l'expérience !?! Vous assisterez alors à une transformation de votre cadre en une arène ou chacun de vos personnages sera représenté ainsi que vos assaillants.
Chacun agit à tour de rôle (attaque, sort ou déplacement). Là encore, le temps est un facteur déterminant car la moindre indécision équivaut à passer son tour. Il n'y a aucun moyen d'échapper à un combat qui se solde obligatoirement par l'extermination de l'une des parties. Tout adversaire tué rapporte quelques PE à son vainqueur exclusivement.
Tous les 100 PE, votre personnage gagne un niveau. Ce qui fait mieux au tableau de bord mais c'est tout. En effet, il peut alors augmenter ses PV (jusqu'à un certain seuil) mais il lui faudra pour cela en passer par un certain cérémonial.

Les combats rapportent en général espèces sonnantes et trébuchantes à celui qui se risque à ouvrir le coffre trouvé. PE et PO sont donc les deux mamelles du guerrier moyen.
Si les combats sont inévitables avec les monstres grouillant dans le moindre bosquet ou donjon, ils sont en général à proscrire en ville où les gardes sont nombreux et musclés (mais cupides !!!). Les rencontres en ville se borneront donc à des discutions badines dans les ruelles ou les troquets.
Les renseignements ainsi glanés sont souvent d'un intérêt vital. Interrogez systématiquement tout le monde (même dans les bars-à-troufions bondés). Passez outre les boniments et les injures et fouillez partout. Personne ne vous dira que les voleurs emprisonnés à Montor Ouest ou l'ermite du petit bois au pied des remparts détiennent des informations de premier ordre.
Les oracles et les garçons de bistrot sont aussi des sources de renseignements non négligeables.
Notez tout dans un coin, ça vous servira par la suite.

LE BUT DU JEU

Sosaria regorge de monstres de toutes sortes. La puissance du Chaos s'accroît de jour en jour. La cause de ces bouleversements est l'avénement, en un lieu inaccessible, de l'Exodus : véritable incarnation du Mal. La mission de vos aventuriers consiste donc à découvrir et si possible à neutraliser cette calamité.
Moyennant une utilisation de toutes les ressources du jeu, vous arriverez peut-être à cette heureuse conclusion. N'hésitez pas à persévérer : la fin est une véritable apothéose, un festival visuel et sonore et un bel éloge aux valeureux survivants.

BRIC A BRAC POUR JOUEUR BLOQUE

- Ne négligez pas la hiérarchie
- On peut vaincre les champs de force et résister aux brûlures de la lave
- Chaque marque a une utilité bien précise
- Il existe 5 "autres" commandes qui doivent être tapées en toutes lettres : vous les apprendrez de la bouche de vos interlocuteurs
- Dawn, ville de la magie, n'apparaît qu'à la conjonction des deux lunes ; seule la charité vous permettra d'apprendre où exactement
- Ambrosia est un continent englouti
- Des offrandes aux déités appropriées permettent d'augmenter ses caractéristiques de base
- La téléportation mène à des sites autrement inacessibles
- La parole de Lord of Time est un ordre
- La destruction de l'Exodus nécessite les 4 marques et les 4 cartes
- Bonne chance !!!

UN LONG VOYAGE DANS LA BUENOS AIRES, 1928

UN SCENARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU®

PAUL CHION

L'aventure que nous vous proposons a pour point de départ l'ambassade de France en Argentine en Décembre 1928. Les investigateurs, touristes français invités par le diplomate en poste à Buenos-Aires, vont pouvoir découvrir le "transandin", chemin de fer traversant la cordillère des Andes. Ils auront à résoudre le problème posé par une mystèrieuse disparition ...

Ce scénario fait plus appel à l'esprit d'observation des joueurs qu'à une bonne connaissance du mythe de Cthulhu. Il peut être joué par des investigateurs débutants. Le Gardien des Arcanes doit avoir une bonne maîtrise du "jeu de rôle" afin de bien "jouer" les différents PNJ rencontrés.

QUELQUES FAITS HISTORIQUES ...

Les travaux de construction de la voie ferrée du "Transandin" reliant Buenos-Aires (Argentine) à Santiago du Chili commencèrent en 1889, et ne s'achevèrent qu'en 1910, après une interruption de près de douze ans du déroulement du chantier. Les conditions de travail difficiles et surtout, d'après les encyclopédies, les troubles révolutionnaires qui éclatèrent en Argentine et au Chili en 1890 furent la cause principale de l'arrêt de cette oeuvre presqu'aussi imposante que la percée du canal de Panama.

L'un de mes amis, d'origine argentine, petit fils d'un ancien secrétaire de l'ambassade de France à Buenos-Aires, que je rencontrai l'an dernier, en 1985, me raconta au sujet de ce chantier une bien étrange histoire ...

ET LEUR INTERPRETATION

Son récit commence en 1928 dans la banlieue résidentielle de Buenos-Aires, dans la demeure personnelle de Frédéric de Beauvilliers, ambassadeur de France. Nous sommes au mois de décembre. Plusieurs amis français de l'ambassadeur (rôle joué par les aventuriers, journalistes, politiciens, dilettantes ...) viennent d'arriver en paquebot, et sont reçus somptueusement dans la villa du richissime diplomate. **De Beauvilliers** ne tire pas seulement sa fortune de sa position respectable. Il n'est en poste à Buenos-Aires que depuis cinq ans mais réside dans le pays depuis une vingtaine d'années. Propriétaire de nombreuses mines dans la cordillère et de ranchs dans la pampa, il se livre à un trafic commercial des plus fructueux avec divers pays européens.

En dehors du personnel habituel de l'ambassade qui ne s'occupe guère de ses affaires privées, il dispose de deux secrétaires particuliers, attachés plus spécialement à la branche commerciale de ses activités, et d'une demi-douzaine de domestiques pour l'entretien de la maison et du par qui l'entoure.

Les personnes séjournant dans la résidence auront rapidement l'occasion de faire connaissance du personnel et des membres de la famille formant l'entourage du diplomate.

Mylène de Beauvilliers : 42 ans, femme de l'ambassadeur, mince, grande, plutôt réservée, d'une beauté discrète, très cultivée, visiblement en admiration devant son mari qu'elle estime beaucoup.

Corinne de Beauvilliers : 18 ans, fille de l'ambassadeur, taille moyenne, brune, visage aux traits fins, très jolie, exhubérante, sportive et semble-t-il très attirée par la gent masculine ... Ses admirateurs se bousculent !

Mateo Da Nigra : premier secretaire, d'origine argentine, 50 ans, grand-père de mon ami, peu loquace, travailleur sérieux au service de l'ambassadeur depuis quinze années.

Manuel Terojas : deuxième secrétaire également d'origine argentine et âgé d'une cinquantaine d'années. Il est veuf. Il n'est au service du diplomate que depuis cinq ans. Ses antécédents ne sont pas connus de son entourage. Certains le trouvent un peu "dérangé". Il a en tout cas le regard brillant et fiévreux d'un homme passionné, voire même fanatique.

LA TROUBLANTE HISTOIRE DE MANUEL TEROJAS

L'arrivée de Terojas dans le cercle des familiers de Beauvilliers n'est pas fortuite, mais elle est l'aboutissement d'une longue suite d'événements tragiques et d'un plan de vengeance bien déterminé. On retrouve Manuel Terojas, parmi les premiers participants à la ruée sur les minerais qui eut lieu en 1910-1911 après l'ouverture de la voie du transandin dans la cordillère. Il n'existait jusqu'à cette époque que quelques mines mal exploitées à cause des difficultés de transport, et la circulation des premières rames de train entraina l'ouverture de nombreuses galeries pour extraire le plomb, en particulier. Plusieurs villages traditionnels Quichuas devinrent des cités minières. Les conditions de vie étaient misérables, et les accidents fréquents. Les fortunes se construisaient ou se démolissaient au gré des événements, et Manuel Terojas, propriétaire de plusieurs mines au nord de Mendoza se retrouva, après plusieurs revers, simple contremaître au service d'un homme d'affaire français qui venait de débarquer : De Beauvilliers.

Les deux hommes ne se connaissaient probablement pas, et le négociant de Buenos-Aires ignorait certainement tout de la haine qui était en train de naître dans le coeur de l'ancien mineur. Terojas était déjà fort aigri par la perte de ses titres de propriété. Mais ce fut un événement horrible qui marqua véritablement le point de départ de ses projets de vengeance : en 1919, une coulée de boue anéantit le village dans lequel

CORDILLERE DES ANDES ...

se trouvait sa famille, pendant qu'il séjournait à Mendoza pour rendre des comptes à son patron. Sa femme et sa fille moururent et il en devint pratiquement fou. Pour lui, les choses étaient claires : l'homme d'affaire français était son persécuteur. Dans son esprit plutôt superstitieux, le train devint l'agent des projets démoniaques de son bourreau. Il démissionna de son emploi ... séjourna un an en prison pour avoir tenté de saboter une locomotive à la gare de Mendoza, puis disparut de la circulation quelque part dans la banlieue populaire de Buenos Aires.

Il occupa de façon fort curieuse les trois années qu'il passa dans le faubourg de La Boca. Quelques tentatives d'agitation syndicale ... mais il fut rapidement déçu : l'analyse de la situation était trop rationnelle et les actions entreprises ne servaient guère ses projets personnels ... il eut des contacts avec des occultistes, et chercha des appuis parmi les immigrants plus fortunés qui abondaient dans la capitale argentine. Certains d'entre eux fréquentaient des cultes plus ou moins horribles. Il s'intéressa aux religions anciennes des peuples du Mexique, et se procura plusieurs livres sacrés. Un américain du nord, arrivant de Boston, lui parla d'autres "Dieux encore plus anciens" qui sommeillaient dans les profondeurs de la terre et lui parla en particulier des services que pouvait rendre ses adeptes Tawil at'Umr, "l'ouvreur des portes", appelé aussi yog-Sothoth, en particulier à ceux qui souhaitaient pouvoir accéder à des temps reculés.
L'ancien mineur chercha à se rapprocher de celui qu'il appelait "l'homme à abattre", De Beauvilliers, et réussit à obtenir suffisamment de recommandations pour entrer à son service. L'ambassadeur ne le reconnut pas. Il le trouvait certes un peu étrange, mais apprécia sa grande connaissance des mines de la cordillère. La folie de Terojas s'était cristallisée sur deux points : se venger de l'ambassadeur, et faire disparaître cette maudite ligne ferroviaire ... oeuvre du diable, qui n'aurait jamais dû exister. Remonter à la source même du mal. Faire appel aux dieux anciens, payer le prix qu'il faudrait, essayer de changer le cours des événements. Petit à petit, l'esprit de cet homme dément se fixa sur ce projet délirant : en remontant dans le temps, il pouvait faire échouer la construction de la voie maudite. Yog-Sothoth serait l'instrument de sa vengeance.
Après plusieurs invocations réussies, avec l'aide de Louis Bromwell, l'américain (qui lui rendait visite assez régulièrement à la villa Beauvilliers), Manuel conclut un pacte abominable avec la divinité : qu'il puisse voyager dans le temps, trente-huit ans en arrière exactement, et avec l'aide des créatures de l'au-delà provoquer un gigantesque éboulement dans les gorges de la Cordillère pour bloquer le chantier. Il lui offrirait en retour deux victimes en sacrifice rituel, et lui ouvrirait une porte permanente d'accés à notre monde sur les flancs élevés de l'Aconcagua. Le choix des futurs martyrs est déjà fait : la femme et la fille de l'ambassadeur.

PREMIERES EXPERIENCES

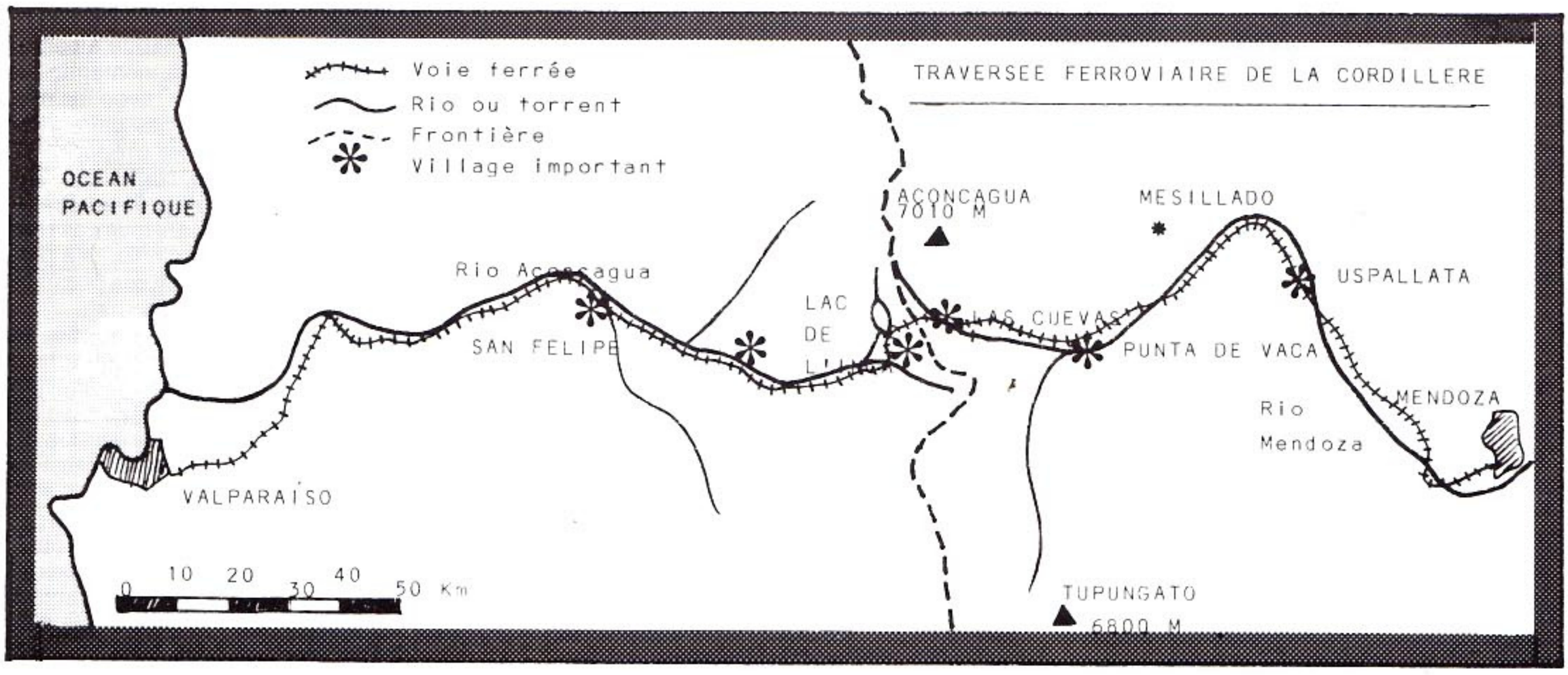
Le transfert des pouvoirs a lieu par une nuit de pleine lune à la fin du mois de Novembre 1928. Manuel prononce les formules rituelles dans le cercle incantatoire, et sombre dans l'inconscience. Son esprit voyage dans les profondeurs de la terre, se perd dans un abime d'espace temps. Images brèves d'explosions, de couronnes de feu, d'un monde qui semble être à l'agonie, entrecoupées de visions abominables ... Le destin s'est accompli, du moins le croit-il jusqu'au moment où il s'aperçoit que rien n'a changé autour de lui. On sait que le chantier du train a été stoppé pendant douze ans, on retrouve quelques journaux d'époque parlant d'un éboulement gigantesque ... Est-ce lui l'auteur ? Il s'en convainc. Son esprit s'enfonce encore plus profondément dans la folie. Il a de plus en plus de mal à dissimuler sa haine à son entourage. Il n'a pas réussi totalement mais il sait cependant qu'il doit payer sa dette. Tawil At'Umr attend et il doit accomplir le rituel promis. Il faut recommencer. Il lui faut à nouveau l'aide de la divinité et il doit livrer les deux victimes sans éveiller les soupçons de l'ambassadeur. Un nouveau plan diabolique jaillit dans son esprit. Il lui faut éloigner le diplomate, accomplir ses promesses, puis conclure un nouveau marché avec son redoutable maître. Le train sera détruit, l'ambassadeur mourra de chagrin et il sera vengé !
L'arrivée et le séjour des "touristes français" le contrarie un peu. Il les observe pendant quelques jours, puis, pressé par le temps, décide de modifier un peu le déroulement de son plan, pour les éloigner également de la résidence.
Il doit agir vite car De Beauvilliers projette une excursion dans le sud pour distraire ses invités, mais il faudra "faire traîner" les événements prévus initialement car la conjonction astrale n'est favorable que dans la nuit du 27 au 28.

UNE MYSTERIEUSE DISPARITION

Un matin comme un autre à la résidence "Las Flores", plus exactement le lundi 7 décembre.

Note : la gestion du temps est très importante pour la suite de l'histoire.
Les "toristos franceses" prennent leur déjeuner, tranquillement, sur la terrasse de l'estancia, en compagnie de leur hôte. Le secrétaire Mateo Da Nigra arrive, apportant le courrier du jour. Il tient un télégramme décacheté à la main et le tend à l'ambassadeur. Le contenu du message est le suivant :

"Mouvements de grève importants ont éclaté a Mesillado. Votre présence est indispensable pour calmer les esprits, et éviter que le mécontentement des ouvriers se généralise."



Da Nigra a apporté une carte détaillé de la région de Mendoza. Le village minier de Mesilado se trouve à une centaine de kilomètres au Nord de Mendoza, un peu à l'écart de la ligne Mendoza - Santiago. On peut se rendre sur place en utilisant le chemin de fer. Une voiture de location permet de se rendre au village.
De Beauvilliers s'occupe activement de ses intérêts. Il n'hésite pas, si besoin est, à payer de sa personne. La décision de partir est prise immédiatement. Il accepte que Da Nigra l'accompagne, mais refuse toute autre présence.
Aucune nouvelle ne parvient à l'estancia pendant 9 jours. La présence de Manuel Terojas est extrèmement discrète.
Le Mercredi 16 décembre arrive un télégramme adressé à Mme Beauvilliers qui jette la consternation dans la belle résidence. Le message est envoyé d'USPALLATA (une station sur la ligne de chemin de fer à 70 km au nord de Mendoza) et il est signé Da Nigra.
"Frédéric de Beauvilliers disparu - enlevé pendant le trajet en train - recherches en cours - quelques indices - présence indispensable pour guider les recherches"

Terajos intervient alors de manière très habile (il ne faut éveiller aucun soupçon) pour obtenir le départ des français à la recherche de l'ambassadeur. Il fait remarquer que le trajet est pénible, que le milieu des mineurs est bien rude à fréquenter pour une jeune femme, et que la région d'Uspallata se trouve à plus de 1700 m d'altitude. Il insiste sur le fait qu'il ne serait guère "chevaleresque" de laisser Mme de Beauvilliers se lancer dans une aventure pareille, et propose de rester au service de ces dames pendant que les amis de l'ambassadeur partiront à la recherche du disparu.

MENDOZA - USPALLATA - MESILLADO

Il est important, à ce stade du jeu, que le Gardien des Arcanes obtienne le départ des amis du diplomate. Au besoin, un second télégramme pourrait les convaincre de l'urgence de leur intervention ...

Un voyage dans le Transandin en 1928 n'est pas une partie de plaisir ! Le trajet est long et pénible :
- traversée de la pampa argentine, immense plaine absolument plate, sans arbres, sans villages, sans eau.
- lente montée à travers les premiers contreforts de la Cordillère.
- montée plus importante dans le défilé du Rio Mendoza de Mendoza (768 m) à Uspallata (1750 m).

Dans le petit train tiré par une antique locomotive à vapeur, les aventuriers auront tout loisir pour observer le paysage.
Il leur faut trois jours (arrêts compris) pour atteindre le village d'Uspallata où ils vont retrouver Da Nigra. Ils arriveront donc normalement le vendredi 19, tard dans la soirée, s'ils sont partis immédiatement. Ils rencontreront sans problème Da Nigra qui leur fera le récit suivant :

LE RECIT DE DA NIGRA

Le voyage s'est déroulé sans incident particulier, à part quelques problèmes mécaniques (fréquents) qui ont retardé la locomotive une journée en gare de Mendoza. Le vendredi soir, quelques kilomètres après Uspallata, le train s'est immobilisé à l'intérieur d'un des nombreux tunnels qui jalonnent la voie pour la protéger contre les tempêtes de neige. L'obscurité était totale. Da Nigra s'est rendu à l'avant du train pour

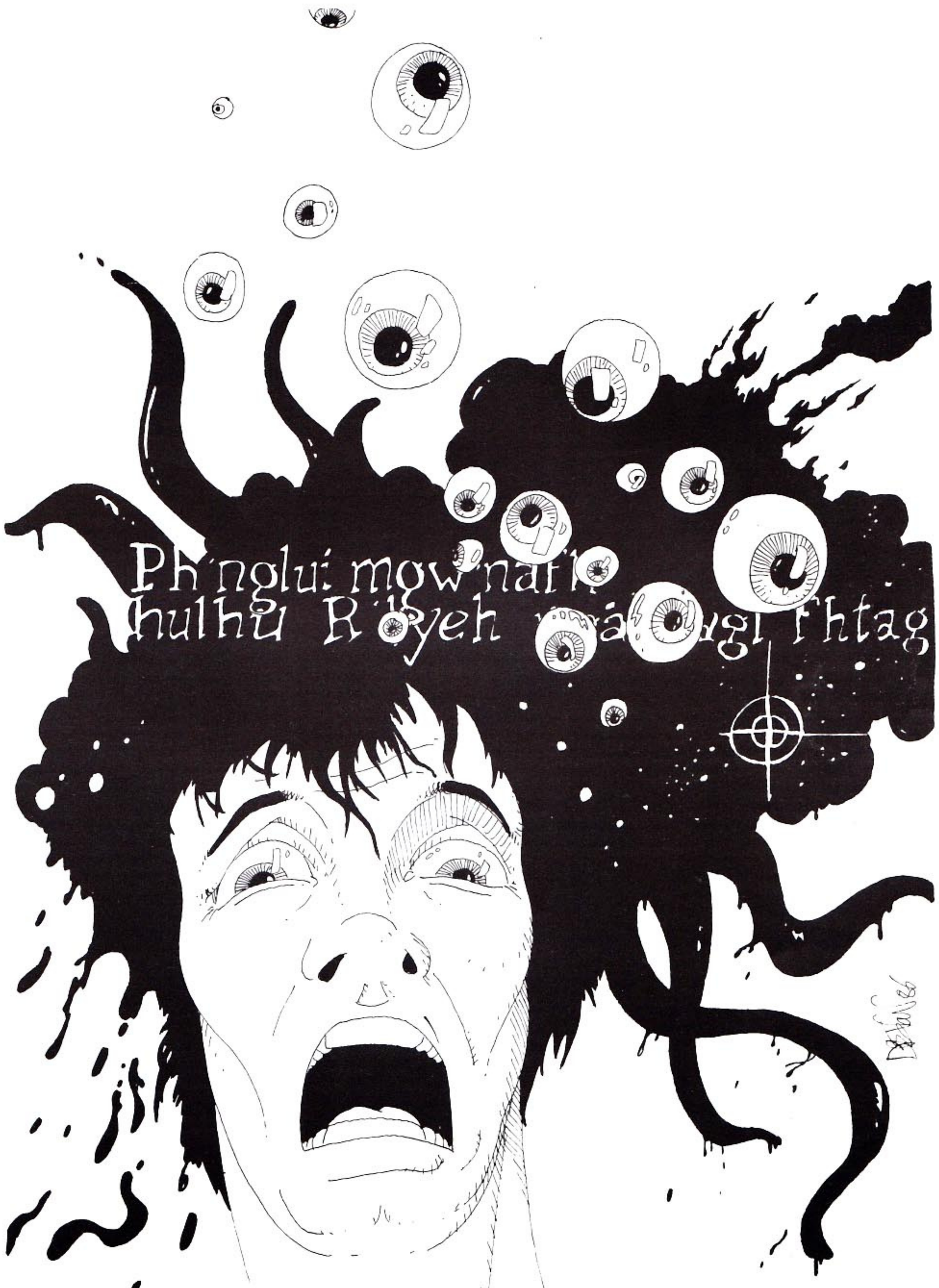
s'informer des événements. Le mécanicien lui a expliqué que les portes fermant le tunnel à la sortie étaient bloquées et que plusieurs employés tentaient de les dégager. Il a trouvé le fait plutôt curieux car à sa connaissance il n'y avait pas eu de chute de neige importante depuis plusieurs jours et la voie aurait dû être libre. Un étrange nuage de fumée a commencé alors à s'élever du sol au niveau des derniers wagons. Il a quitté le mécanicien pour retourner vers son maître. Au moment où il pénétrait dans la voiture, deux hommes se sont précipités sur lui et, malgré sa résistance, l'ont obligé à boire une liqueur très amère.
Avant de perdre conscience, il a pu noter qu'on l'entraînait par une porte ouverte dans la paroi du tunnel. Lorsqu'il s'est réveillé, il était dans une cabane de cheminot, au bord de la voie, à quelques kilomètres d'Uspallata. Aussitôt rendu à la station, il s'est aperçu qu'il était lundi matin. Rapidement informé de la disparation du diplomate, il a envoyé le télégramme qu'a reçu Mme de Beauvilliers à Buenos Aires. Il est sincèrement peiné de la disparition de son maître. Apprenant que Madame et sa fille sont restées seules avec son collège Terojas, il semblera un peu inquiet. Si on lui demande de s'expliquer il précisera simplement qu'il espère que ces dames ne se feront pas trop d'inquiétude, car il craint que l'enquête ne soit longue.

L'ENQUETE

Les investigateurs n'auront aucune difficulté à retrouver les lieux décrits dans le récit du secrétaire.
Le tunnel anti avalanche se trouve à 12 km en direction de Punta de Vaca. Les employés de la gare confirmeront l'incident du blocage des portes. Les joueurs devront se procurer des mules pour mener tranquillement leur enquête. La présence d'un interprète peut être souhaitable (voir les raisons plus loin) car Da Nigra ne parle pas et ne comprend que très peu le dialecte local. Cette décision sera toutefois laissée à l'initiative des joueurs.
A l'intérieur du tunnel se trouve bien une petite porte de service. Un couloir, quelques escaliers et l'on aboutit dans une petite maison de pierre construite au flanc de la montagne.

Deux pistes s'éloignent de la construction : l'une en direction de la vallée (Uspallata), l'autre en direction de la montagne (Mesillado). Des indices assez évidents prouvent que la maison a été occupée quelques jours auparavant (passage de mules dans l'écurie attenante, restes de nourriture ...). Sur une table les enquêteurs trouveront facilement un message, écrit en indien quichua, dont le texte est assez ésotérique : Seuls détails compréhensibles une indication de lieu - Mesillado - et la signature, facilement identifiée au village, comme étant celle de Miguel Valado le "chef" des mineurs en grève.
A partir de là, la suite de l'enquête se déroulera très régulièrement, comme si un fil conducteur guidait les investigateurs.

On ne peut accéder à Mesillado que par un sentier muletier. Le chemin s'écarte de la vallée, en s'élevant à flanc de montagne. Sur les pentes les plus raides on aperçoit des rails plantés dans le sol, pour éviter la formation d'avalanches. Le temps est très chaud (c'est l'été en Argentine). Après une demi-journée de voyage, les enquêteurs atteindront le village : des habitations accrochées aux pentes escarpés, et quelques baraquements construits à l'entrée des galeries de mine.
On trouvera facilement la maison (inoccupée) de Valado. Des indices frappants montreront que l'ambassadeur y a bien séjourné. Malheureusement, il n'y est plus. Quant au mineur, il a quitté le village, de bon matin, le lundi, ayant appris par un messager venu du village voisin que sa mère était gravement malade.
"La mère de Valado ? Elle habite à Santagua, un peu plus loin dans la montagne (une demi-journée de marche, avec les mules), mais vous ne devriez pas partir sitôt Senores, un violent orage se prépare !"
Un des ouvriers du village, surnommé "Pato" (canard) s'intéresse de près aux touristes et leur fournira volontiers tous ces renseignements. Il est le seul d'ailleurs à parler un peu français, et fera tout son possible ... pour retarder les investigateurs !
Il aidera volontiers ses nouveaux amis, et les accompagnera dans leurs recherches.
A l'écart du village se trouve un ancien lieu de culte Quicha, sur le plateau, au pied de l'Aconcogua. "Pato" préviendra les joueurs que malgré ses penchants syndicalistes, Valado gardait une certaine ferveur religieuse. Qu'il ait enlevé le "patron" de la mine, c'est évident ! D'ailleurs, une cérémonie doit avoir lieu prochainement dans le temple, et "Pato" avouera complaisamment que Valado paraissait fort troublé ces derniers temps ...


Ph'nglui mgw'nafh
hulhu R'lyeh

Les joueurs s'intéressent au sanctuaire ? "Pato" se fera un plaisir ... de les éloigner encore d'Uspallata !

QUE SE PASSE-T-IL EXACTEMENT ?

La piste que sivent les investigateurs est fausse bien entendu et le gardien devra avoir un jeu tout en finesse. Il faut égarer les joueurs, leur faire perdre du temps, car le noeud du drame ne se joue pas dans la cordillère mais à des centaines de kilomètres de là. Dans la nuit du samedi 27 au dimanche 28, les corps de Corinne et de Mylène de Beauvilliers seront offerts en sacrifice à Tawil At'Umr. Si les investigateurs n'ont pas quitté les montagnes (en l'occurence à la gare d'Uspallata) le Mercredi 24, ils ne pourront plus intervenir avant le drame et la seule issue pour le jeu sera de leur faire trouver l'explication du drame (voir "les événements à Buenos-Aires").
Il n'y a que deux trains par jour qui quittent la gare d'Uspallata. L'un part le matin à 11 h, l'autre le soir vers 18 h. Les trains s'arrêtent longuement à Mendoza, pour changer de locomotive. Les voyageurs du train de 18 h y passent généralement la nuit, dans un local grossièrement aménagé en hôtel, à côté de la gare. Afin d'augmenter la tension au fil du jeu, le Gardien pourra recourir aux incidents de parcours (arrêts, pannes, retards), lorsque les joueurs auront compris qu'il faut qu'ils rentrent d'urgence !

QUELQUES INDICES SUR LA FAUSSE PISTE

Plusieurs détails, livrés avec plus ou moins de parcimonie suivant l'importance du retard, pourront être mis en relief par le Maître de Jeu :
- L'enquête est trop simple ... Les indices apparaissent systématiquement, même lorsque les joueurs ne les cherchent pas !
- Le personnage de "Pato" n'inspire qu'une confiance limitée. Il faut le jouer avec habileté, trop aimable, trop serviable, hypocrite même par moment.
- Il est impossible de trouver un interprète à Uspallata, et de discuter avec les villageois, à Mesillado par exemple. Si les investigateurs se montrent alors suffisamment curieux, ils apprendront que "Pato" est l'ennemi juré de Valado, que l'on ne l'aime pas au village (les gens ne lui adressent pas la parole), et surtout qu'il a un cousin (Teroja) qui a réussi dans la vie. On dit qu'il est parti, loin, à Buenos Aires et qu'il travaille au service du patron. Ce cousin est revenu au village il y a trois semaines et il a longuement discuté avec "Pato".

- "Pato" contrairement à Valado ne sait pas vraiment écrire, et plusieurs papiers traînant chez lui ressemblent étrangement au papier qui a été trouvé dans la maison en pierre, portant la signature de Miguel.
- Si les aventuriers décident de fouiller le cabanon du "Pato", ils trouveront une lettre en provenance de Buenos Aires expliquant assez clairement : "l'ambassadeur doit être séquestré jusqu'au Samedi 27. Rien ne s'opposera alors à ce qu'il rencontre les gringos. A cette date, le sang aura coulé et ma vengeance sera accomplie, pour la gloire de Yog-Sothoth."

Si "le canard" voit son jeu découvert, il essaiera d'abandonner les français, et de se rendre à Uspallata. C'est en effet dans ce village qu'est enfermé le diplomate. Il craint son cousin mais pas au point de risquer sa vie. Au cas où les choses tourneraient mal, il est fort probable qu'il cherchera surtout à se dégager de la situation sans encombre.
Il peut aussi, si les joueurs le contraignent par la force ou la diplomatie, dévoiler une partie de l'histoire ancienne de son cousin, en particulier la catastrophe de la mine.

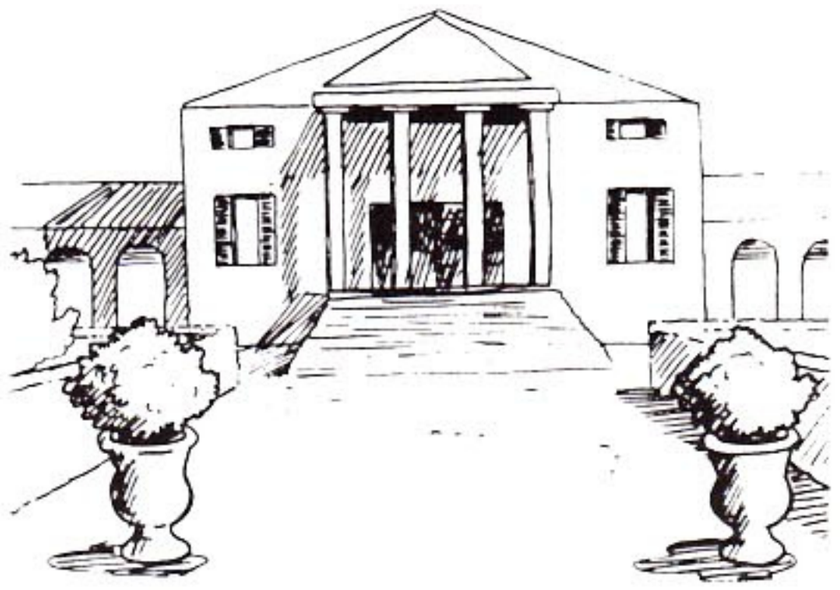
Note : cette "confession" ne sera utilisée dans le jeu que si l'enquête piétine trop. C'est au gardien de "doser" les renseignements qu'il va fournir à ses joueurs pour que l'aventure ne devienne pas une simple promenade dans la cordillère !

Les éléments étant en place pour permettre au Gardien de faire vivre aux investigateurs les événements se déroulant dans la cordillère, il nous reste à voir ce qui se déroule (ou pourrait se dérouler si l'intervention des joueurs est suffisamment rapide), à Buenos-Aires.

LE COEUR DU DRAME

A partir du mercredi ou du jeudi (si les français traînent un peu avant de se décider), Manuel Terajos se trouve seul dans la propriété avec les deux femmes et les domestiques.
La séquestration de deux victimes se produit dans la nuit du mardi au mercredi. Après avoir éloigné les domestiques sous divers prétextes pour plusieurs jours, il enferme d'abord les deux femmes dans leurs chambres, avec l'aide de son complice, Bromwell. Ensuite, ils les forcent à absorber une drogue puissante qui les laisse conscientes mais annihile toute volonté.
Les deux complices conduisent alors Corinne et Mylène dans le sous-sol d'un pavillon isolé, au fond du parc, où elles resteront cloitrées jusqu'au samedi.
Terojas est obligé d'agir plusieurs jours à l'avance car il lui faut se livrer, pour le rituel, à différents préparatifs qui ne manqueraient pas d'attirer l'attention de son entourage.
Le lieu du sacrifice est choisi : au fond du parc se trouve une grande dalle rocheuse affleurant le sol. Terojas nettoie soigneusement l'endroit, et grave différents symbôles sur la pierre qui servira d'autel.
Il dresse les pierres qui lui permettront de réussir l'invocation.
Le samedi soir, vers dix heures, les corps des deux femmes, ligotées mais conscientes, seront placés sur la dalle et offerts à l'impitoyable divinité.

Au cas où les étrangers reviendraient avant l'accomplissement du sacrifice, Manuel Tarojas essaiera à tout prix d'accomplir son forfait. Il cherchera à enfermer les investigateurs dans la maison. Il évitera par contre toute tentative d'agression violente avec le meurtre rituel.

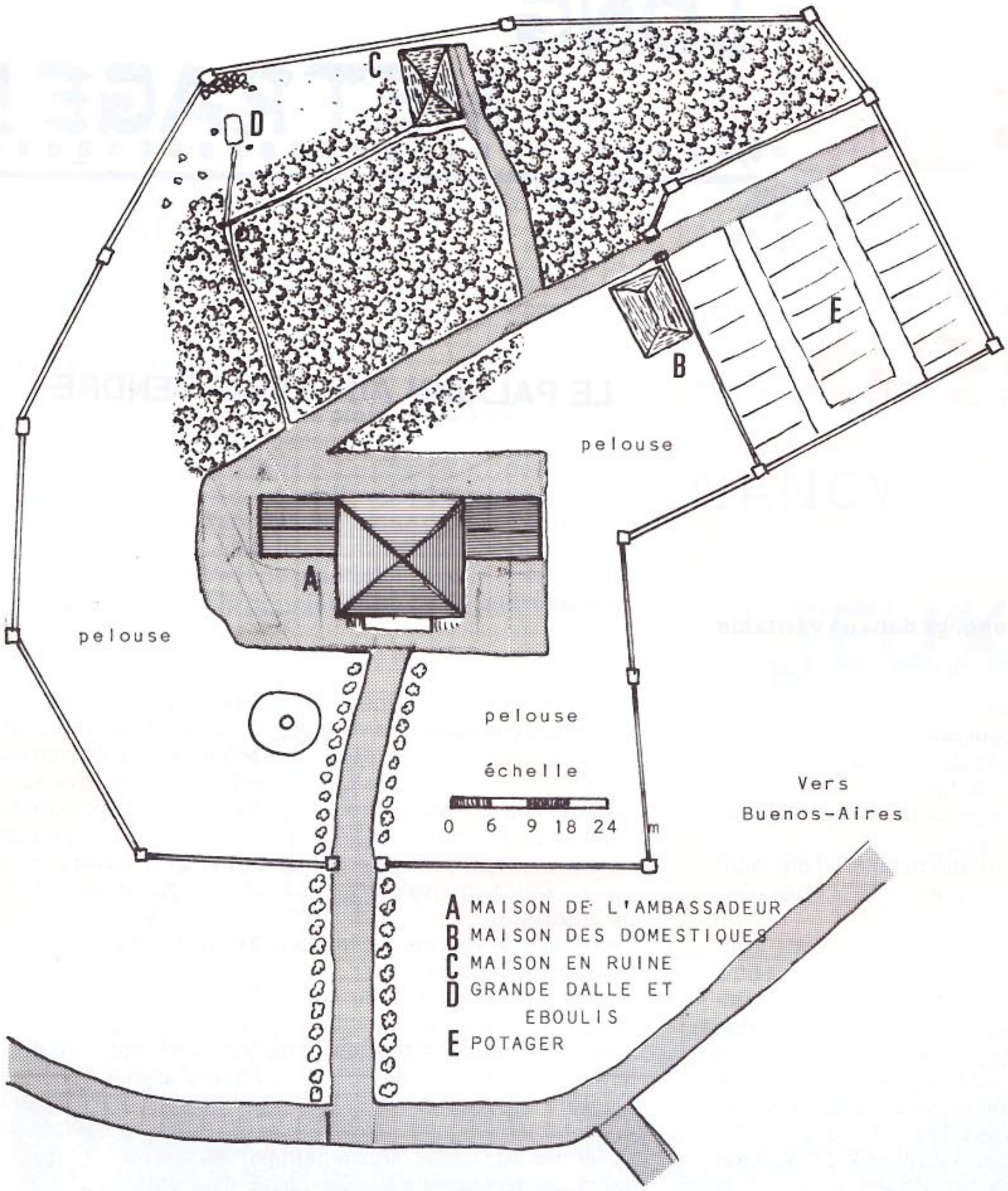


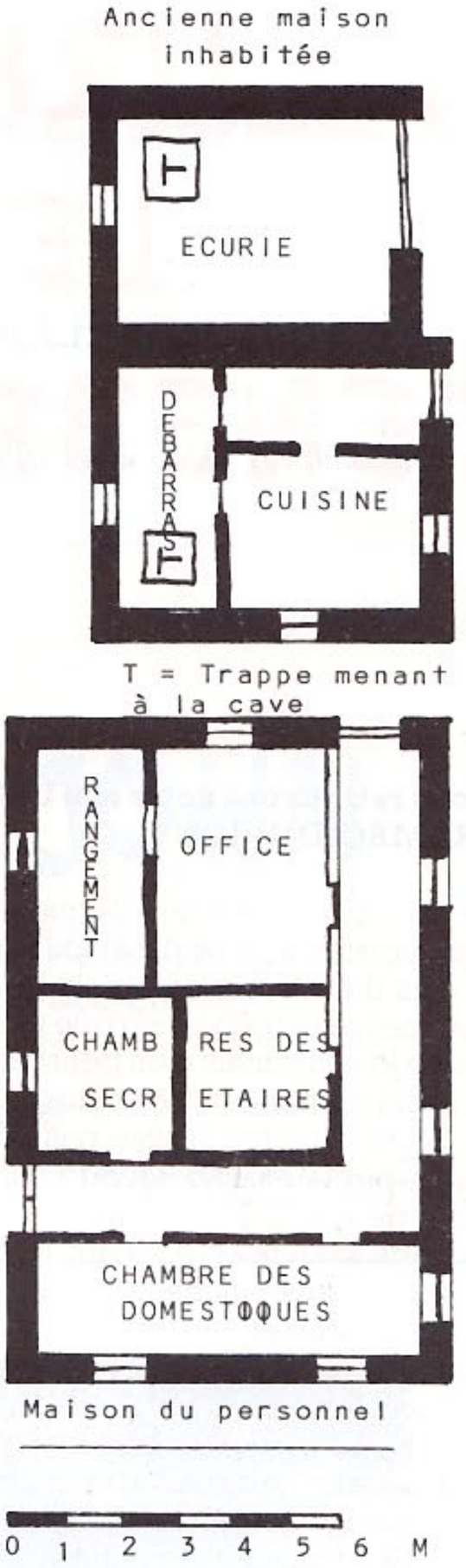
Il n'y a dans la maison aucun indice prouvant qu'une séquestration ou qu'une action violente a eu lieu. Il faudra une fouille assez longue pour trouver le lieu où sont enfermées les prisonnières, ainsi que l'endroit du sacrifice, sauf si les investigateurs se sont déjà longuement intéressés au parc. Bromwell monte la garde et préviendra son complice.

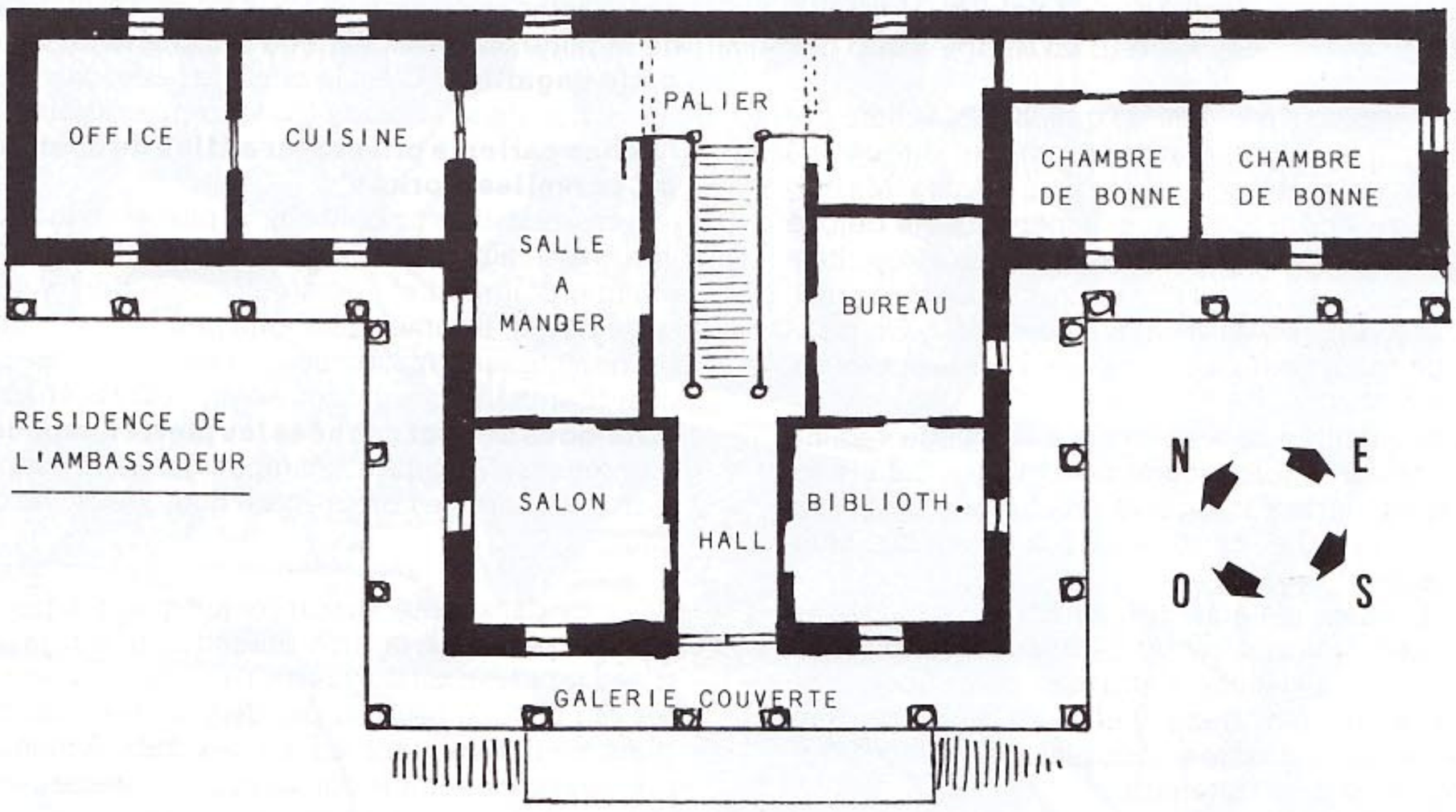
NOTES SUR LES PERSONNAGES

Manuel Terojas :
Caractérisques principales : FOR 12 / CON 15 / TAI 14 / INT 15 / POU 13 / DEX 10 / APP 13 / EDU 9 /
SAN 65 / 15 Points de Vie / 13 Points de Magie /
Armes : fusil (dans sa chambre) - couteau (sur lui)
Compétences importantes : Conduire auto (50) - conduire engin lourd (50) - discrétion (50) - Tir à l'arme (60)

"Pato" :
Caractéristiques principales : FOR 14 / CON 14 / TAI 12 / INT 13 / POU 10 / DEX 16 / APP 11 / EDU 6 /
SAN 50 / 13 Points de Vie / 10 Points de magie /
Armes : couteau (sur lui) - fléchettes (bonne connaissance des poisons) - Compétences principales : Baratin (40) - Discrétion (30) - Marchandage (35) - Monter à cheval (30) - Pickpocket (20) -







RESIDENCE DE L'AMBASSADEUR

LONG METRAGE !

URK LE TENEBREUX

LE PALADIN AU COEUR TENDRE

Nous retrouvons notre ami URK engagé dans un véritable "RAMBO-DONJON" !

Le chef dit souvent de moi que je devrais être plus qu'un simple guerrier. Il ne se passe pas un jour sans qu'il ne vante mes talents d'éclaireur et la noblesse de mon coeur de paladin. Pour ce qui est du vol, sûr que je suis au moins du vingtième niveau ! Je n'ai jamais mon petit outillage sur moi mais la tête est souvent le meilleur des outils.
Le serrure ne me résiste pas plus d'une minute : il me suffit d'attraper la clé, accrochée à un clou, et de la tourner d'un quart de tour.
La porte s'ouvre en grinçant. Un monstre errant, en l'occurence une chauve-souris, me frôle le visage en s'envolant à titre d'aile. Le couloir est sombre, humide, rempli de toiles d'araignées. Quelques ossements blanchis ornent le sol en terre battue. L'endroit me plaît : j'avance. Je suis content de découvrir un lieu agréable. Le passage aurait certes besoin d'être aménagé un peu, mais je retrouve enfin la douce odeur de terre humide et la fraîcheur des profondeurs.
Les circonstances me portent un peu à la rêverie. Ma vigilance s'endort ... trop. Brusquement un déclic métallique se produit et deux lames vibrantes me rasent le casque pour se ficher dans le mur. Enfer ! Ce n'est pas une ballade d'agrément ! Mon fier instinct de farouche guerrier gobelin ne fait qu'un tour : je pousse mon cri de guerre **"OGLUK TOROUK TCHERNOBIL !!!"** et brise les lames d'un terrible coup d'épée.
J'arrive à une bifurcation : le couloir de gauche est éclairé par des torches. Un panneau placé au mur indique "direction à suivre". Je connais ce genre de ruse ! Je pars à droite. Ma cervelle de gobelin supérieur fonctionne à merveille. Je déjoue aisèment quelques pièges enfantins, trappes, lames oscillantes, chutes de pierres, dalles qui s'effondrent ... Derrière moi, le couloir se transforme en un véritable chantier ... On dirait qu'une armée de nains tordus a commencé à creuser des galeries de mines !
Le couloir tourne, semble se terminer par un cul de sac. En tout cas, devant moi, une herse solidement plantée dans le sol ferme hermétiquement le passage. Accrochés aux barreaux, de l'autre côté de la grille, deux très vieux squelettes semblent me dévisager.
Je m'interroge ! L'itinéraire fléché serait-il bon ? Pas moyen de passer, il faut revenir à la bifurcation. Le retour est aussi périlleux que l'aller : le mur gauche s'effondre, deux flèches se plantent dans mon bouclier. Tiens ? J'en avais déjà reçu deux en venant ? Une arbalète géante sort du plafond. Saleté ! D'ailleurs je suis trop petit pour l'atteindre.
Au carrefour, je prends l'allée des torches ... méfiant !
Cette situation me déplaît. On m'a toujours appris qu'un valeureux gobelin devrait toujours aller de l'avant et ne jamais revenir sur ses pas !
Le nouveau couloir tourne à gauche. De l'eau suinte des murs couverts de moisissures verdâtres et ruisselle sur le sol. Une sorte de caniveau court le long du couloir. Les dalles sont glissantes. Un nouveau passage voûté, très bas, s'ouvre sur la droite et l'eau s'y engouffre. Une porte massive m'oppose son inflexibilité de chêne. Un détail attire mon regard : la poignée de la porte représente une gueule de panthère ouverte, énorme, et la clé se trouve placée au fond de la gorge, dans le trou de la serrure.
Des éclats de voix me parviennent très distinctement de l'autre côté de la porte.
Je me précipite pour ouvrir, mais la forme de la poignée m'inquiéte. Les dents de la panthère semblent terriblement acérées. L'articulation de la mâchoire est nettement visible. N'y aurait-il pas un énorme ressort caché quelque part ?
Derrière la porte, des cris stridents, de sourds grognements, me semblent vaguement familiers : j'ai l'impression que des collègues se battent, si j'en juge par les sons métalliques et les bruits de vaisselle brisée qui me parviennent.
Un gobelin doit toujours foncer quand il y a de la bagarre. Tant pis pour la gueule du fauve, j'y enfourne un poing qui ne tremble pas. "J'arrive !" Rien ne se passe si ce n'est que la clé tourne facilement. Au moment où je pousse brutalement le battant de la porte, une voix énorme domine le chahut : **"C'est fini cette pagaille !"** C'est le chef ! Je l'aperçois, debout sur une table, hurlant ses ordres à une demi-douzaine de guerriers. **"Faites parler le prisonnier au lieu de chercher n'importe où, cervelles d'orks !"**
Je remarque alors un bonhomme plutôt rondouillard, ficelé sur une chaise aux pieds du gros. Maldoruk le menace avec son énorme poignard et l'homme pousse des cris d'orfraie chaque fois que la lame avance un peu.
Un gigantesque monticule d'objets sans valeur git dans un coin ; parchemins, ciboires en or, coffrets en argent ...
"Dis-nous où sont cachées les pierres espèces de larve !"
Une réponse à peine intelligible sort de la bouche du prisonnier. Il me semble comprendre quelque chose comme "Déadifas" ...

J'avance dans la pièce, surprenant quelque peu mon entourage, car personne ne m'a entendu arriver. Je lance le coup d'oeil rapide et sûr du guerrier accompli sur la vaste salle voûtée, au plafond soutenu par de grandes colonnes, aux quelques meubles alignés le long des murs. A mon grand étonnement, la pièce semble communiquer directement avec l'extérieur par quelques marches en pierre. Sur la table où vocifère le chef est placé un livre énorme. Peut-être contient-il des renseignements précieux. Je suggère à Maldoruk d'en faire lire le titre au prisonnier. ➡

URK

Celui-ci, visiblement terrorisé, déchiffre en bredouillant avant de s'évanouir :

"SECTE DES TEMOINS DE DEADIFAS - RECUEUIL DES REGLES DE VIE"

"Pouah !" brame le chef. "Cessez de lire ces âneries et démolissez plutôt les meubles !"
Les guerriers se lancent à l'assaut des placards.
Je m'approche de l'ouvrage dont la grosseur m'intrigue. Je l'ouvre et je découvre que l'intérieur, creux, contient un coffret.
"Ca y est ! Je l'ai !"
J'ai du mal à dominer le vacarme.
"Ne l'ouvre pas, il est peut-être piégé !" A d'autres ! J'avais déjà remarqué l'inscription menaçante écrite en petits caractères sur le dessus du couvercle. Le prisonnier, réveillé par deux claques magistrales, déchiffre péniblement les mots magiques : **"Made in Taïwan".** Rien ne se produit. J'ouvre. Le coffret contient une quantité impressionnantes de pierres de toutes les couleurs. **"C'est du plastick !"** rugit le chef, fou de joie. **"Bravo Urk, c'est la première trouvaille intéressante !"**

(à suivre)

Jeux de Société, de Stratégie, de Patience, etc...
Tous articles de Bridge
Librairie spécialisée.

A VOUS DE JOUER

PLUS DE DEUX MILLE FIGURINES !

30, COURS DE LA LIBERTE / 69003 LYON / ☎ (7) 860.88.49

NANCY Tél. 83.32.17.50

JEUX JOHN

7, rue Stanislas 54000 NANCY
Tous les jeux de société

Accueil sympathique

Prix modérés