

DRAGON

RADIOUX

NOVEMBRE 1987

LA SAGA DES MORTS-VIVANTS

Squelettes, Linceuls, Vampires...

n° 12



25 F 200 FB
8 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles

CRY HAVOC

Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

SIEGE

L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.

SAMOURAI

Les exploits des guerriers japonais du 13ème siècle. 96 personnages, 6 scénarios.

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

LE CHATEAU DES TEMPLIERS

Extension pour SIEGE et CROISADES. Un château seigneurial du temps des croisades. Assiégeant pas sérieux s'abstenir.

L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE
4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES

UN MÊME SYSTÈME DE JEU

L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS

LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE

Extension 2 pour: SIEGE et CROISADES. Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écuries, sa citadelle et son donjon

CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion: le choc de deux grandes civilisations.

A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développé considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.

Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte Stratégique du Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.

CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23ème siècle. Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les As de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux
Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.

**JEUX
REXTON**
une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale

Catalogue des jeux & figurines REXTON 5F.
Chez votre détaillant.

Rapide,
Facile d'accès,
Une excellente
adaptation au jeu
de simulation.

ATTENTION ! DRAGON RADIEUX HORS-SERIE EN DECEMBRE !

...SAUVÉ !
JE SUIS SAUVÉ !!!



SOMMAIRE

Dragon Radieux n° 12 (Novembre 1987)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES

Editeur : Editions Dragon Radieux
LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL
Téléphone 74 80 10 64

Directeur de la publication, rédacteur en chef : Paul Chion
Secrétariat : Pascaline Chion.

Comité de rédaction : Jean-Paul TAFANI, Catherine MIDY,
Olivier JARRY, Véronique SESBOUE, Paul et Pascaline CHION.
Dépot légal : à parution.

Commission paritaire : 67435
N° ISSN : 0297-2069

ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO :
Denis GERFAUD, Michel MAXIMIN, Thierry ROBERT,
Frank DREVON, Olivier NEMOZ, Pierre PRADAL,
Eric MATHELIN, Cyrille GIRARD, Etienne AUZOU,
Alain BERARD, Frédéric MENAGE, Paul CHION.

ADAPTATION ET CORRECTION DES TEXTES :
Pascaline CHION.

ILLUSTRATEURS : Benoit DUFOR, Franck DREVON,
Emmanuel ARBABE, Pascal ARVIEU, Frédéric PLEWNIAC.

PHOTOCOMPOSITION-IMPRESSION :
Imprimerie LEOSTIC, avenue de la République,
38170 - SEYSSINET

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS, au sujet des jeux dont il est
fait mention dans ce numéro : Rêve de Dragon est un jeu de
Denis GERFAUD, édité par la N.E.F. - PARANOIA V.F. est édité
par JEUX DESCARTES - BITUME est un jeu créé et édité par
CROC - Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM) version
fr. est édité par HEXAGONAL - AD&D est un jeu TSR distribué
en France par Transecom

8	SCENARIOS
20	REVE DE DRAGON : Le Val d'Ebampyre.
39	ADVANCED D&D : Undead ...
48	BITUME : Zombis !
57	PARANOIA : Complètement Noir
	J.R. TERRES DU MILIEU : Le retour d'Arachné

14	AIDES DE JEU
28	GRAND PERE DRAGON VOUS AIDE : Être et ne plus être (Morts vivants dans AD&D).
51	LIEUX IMAGINAIRES : "La crypte du Sourire Eternel"
55	CHRONIQUES DE TREGOR : "L'avenir du monde", "Les neuf peuples de la roue", un scénario "figurines", Jeu avec Figurines : Utilisation des Unités.

32	INFORMATIONS
37	IL ETAIT UNE FOIS... Un Dragon au Games Day
33	BANC D'ESSAI : Légendes de la Vallée des Rois en avant première. COUP D'OEIL : Infos, nouveautés, clubs, calendrier...

5	LECTURE
26	La TRIBUNE des lecteurs
46	MON PERSONNAGE : Auguste CHOMBIER
64	NOUVELLE INEDITE : Dernier écrit. GRIMOIRE D'IMLADRIS : La Généalogie dans le Silmarillon SANS OUBLIER : Notre bulletin d'abonnement page 36 !

N° 13 le 11 JANVIER
DATE LIMITE INFOS : 12 DECEMBRE

EDITORIAL

Il est encore trop tôt pour vous communiquer les résultats détaillés de notre sondage de rentrée, qui a connu une large participation. Est-ce l'appât du gain qui vous a ainsi motivés (petits coquins !) ou bien le désir sincère de nous aider à réaliser une revue la plus vivante possible ? A moins que ce ne soient les deux motivations qui aient joué ? Il ne faut pas voir l'âme humaine sous ses jours les plus sombres, mon cher Ouatssonn !

Il est d'autant plus difficile de vous parler des tendances exprimées dans ce sondage, qu'elles paraissent à première vue souvent contradictoires. Certains verraient d'un bon oeil la revue se transformer en recueil de scénarios, d'autres aimeraient voir la partie technique se développer et diversifier son contenu, certains par contre apprécient son contenu diversifié ... Bref, laissons Big Brother digérer tout cela et nous donner ses impressions dans deux mois.

D'ici là, les amateurs de scénarios multiples auront pu assouvir une partie de leurs désirs, en faisant l'acquisition de notre spécial scénarios, dont la sortie est prévue pour la première quinzaine de Décembre. La décision de placer ce numéro hors numérotation, et hors abonnement, tient à son caractère particulier. Nos lecteurs abonnés pourront ainsi prendre leur décision d'achat en toute liberté. Rassurons en tout cas les éventuels "inquiets", l'augmentation de prix annoncée pour ce "hors-série", est due uniquement à son épaisseur, à son tirage limité, et à son poster supplémentaire. Il ne s'agit nullement d'une augmentation du prix habituel de la revue. Vous retrouverez le n°13 (porte-bonheur ?) début Janvier à son prix habituel. Ce numéro sera placé sous le signe de l'humour (beaucoup) et du délire (un peu), pour lutter contre la grisaille hivernale.

Good Evening

L'HIVER SERA RUDE POUR LES DRAGONS ET LES AVENTURIERS

NE MANQUEZ PAS
EN DECEMBRE

DRAGON RADIEUX
SPECIAL SCENARIOS

NUMERO HORS-SERIE
(HORS ABONNEMENT)

**76 pages - 8 scenarios
+ poster - 35 F**

*en vente dans les boutiques
spécialisées ou sur commande
(utilisez notre bon spécial page 36).*



Tribune

Bon d'accord, il manquait un espace réservé au courrier des lecteurs. C'est chose faite, et nous allons pouvoir publier quelques-unes des superbes missives que vous nous envoyez. Mais attention ! nous ne voulons pas sombrer dans la mégalomanie aigue. Inutile donc de nous envoyer des éloges grandioses de la revue, uniquement pour le plaisir de voir votre nom dans ses colonnes. Nous voulons du courrier technique, du courrier "d'opinion", du courrier "d'humeur". Ne croyez pas que nous rejetons les lettres enthousiastes ou les billets doux de nos admirateurs (trices m'enfin !). Mais ces messages-là, nous les gardons pour nous, bien au chaud, encourageant à un labeur quotidien pas toujours facile (c'était le quart d'heure syndical). A vos plumes donc, mais gare à la censure !

Nous recevons par exemple, de la part de Michel MAXIMIN (LARGNE - Hautes-Alpes) quelques réflexions au sujet du manque total ou quasi-total de joueuses autour des tables de jeu de rôles...

"S'il y a une chose que je trouve un peu triste, lorsque je m'assois à une table comme joueur ou comme "DM", c'est de voir que la gent féminine y est peu représentée, et même parfois absente. Il est rare en effet, d'avoir une joueuse parmi une demi-douzaine de joueurs.

Pratiquant surtout le médiéval-fantastique, les remarques que j'émetts ici sont peut-être faussées par la nature même de ce type de jeu, et erronées en ce qui concerne ADC, S.O. et autres Paranoïa - que les oubliés me pardonnent.

Bref. Pourquoi ces demoiselles sont-elles si peu présentes ? On peut émettre deux hypothèses :

a) nos compagnes sont par NATURE peu attirées par ce type d'activité, soit à cause d'un moindre appétit de puissance, soit à cause d'une maturité plus grande, soit parce qu'il existe, pour elles, d'autres échappatoires à l'angoisse d'exister, soit parce qu'elles souffrent d'un complexe de castration, résolu ou non... etc.

b) ce type de jeu n'est pas assez attirant pour Elles.

Indépendamment des combinaisons inévitables de a et de b - du style "ce jeu ne me plaît pas car il est trop sanglant pour mon goût" - il est plus aisé de tenter de résoudre le problème soulevé en b que de chercher à solutionner les questions de a.

Auparavant, j'expliquerai pourquoi je regrette la quasi-absence de joueuses à nos tables. Si cette absence a ses avantages, entre autres celui de nous laisser en paix (NDLR : Aïe ! Aïe !), elle a aussi ses inconvénients. Tout d'abord, et ce n'est pas le plus grave, l'existence de PJ ou de PNJ féminins dans le jeu conduit le joueur et/ou le DM à les incarner. Or, quelle que soit l'excellence du Role Playing des joueurs, le résultat n'est pas très crédible. Désolé, mais quand, en face de moi, Jules incarne Kâzdr le nain, je n'ai nulle envie de le chatouiller, sachant les prédispositions naturelles des nains aux plaisanteries. Quand il incarne Syrène la guerrière, aussi belle et charismatique soit-elle, ni mes compagnons, ni moi, ne la percevons comme une femme. Syrène, malgré son tour de poi-

trine, manque d'épaisseur. Or, à moins d'être, je me répète, bourré de talent, ou d'avoir une psychologie particulière, incarner, quand on est joueur, une femme, c'est très difficile...

En un mot, le jeu perd 50 % de sa saveur. De plus, outre l'aspect psychologique, le côté sexuel du jeu est occulté. Dans un monde bi-sexué, ne nous leurrions pas, les rapports entre les deux sexes ne se bornent pas à des échanges de politesse, ni à des tractations commerciales, ou à des épreuves de force. Or quel type de femmes le pauvre aventurier rencontre-t-il au cours de ses aventures ? Si ce ne sont pas des prostituées, ce sont des garces...



Le plus gros reproche que l'on puisse faire aux DM - et aux joueurs - (ainsi qu'à bon nombre de jeux, NDLR) c'est de faire trop référence, consciemment ou non, à la littérature qui bien souvent sert de base aux jeux médiévaux-fantastiques, littérature dans laquelle l'élément féminin n'est pas traité à son avantage, ce qui pourrait expliquer en partie sa désaffection. La référence est faite, le plus souvent, aux grands classiques de l'héroïc-fantasy, dont les personnages principaux, hypermasculinisés, ne voient dans les femmes que des objets, des décorations ou des proies. Jamais Conan, le Souricier Gris, ou autres, ne rencontrent une femme qui soit leur égale. Certes, me direz-vous, ces personnages côtoient ou combattent des femmes qui semblent être de fortes personnalités. Erreur ! chacune de ces personnes, auxquelles on attribue des traits physiques typique-

ment féminins, se révèle généralement dépourvue de toute humanité, soit parce qu'elle est sorcière ou démoniaque, soit parce qu'elle est folle. Lorsqu'il lui arrive de redevenir enfin humaine, c'est soit pour céder au héros, soit pour mourir (cas de Jirel de Joiry : guerrière, elle est surhumaine, et si elle s'abandonne, elle perd tous ses moyens).

Cependant, le maître en la matière semble être quelqu'un que j'admire pourtant : J.R.R. TOLKIEN. Chez lui, en effet, point de femmes (ce qui résout le problème de leur statut, évidemment !) Je sais très bien que vous allez me rétorquer "et Arwen, Galadriel, Eowyn, Luthien ?" Arwen n'est qu'une décoration supplémentaire sur le manteau d'Aragorn. Eowyn, vierge guerrière (et l'accent est bien mis sur cette spécificité) devient femme en l'abandonnant, sortant ainsi de l'histoire par une toute petite porte. Galadriel est une Noldor, donc fort éloignée du commun des mortels. Reste Luthien. Mais qu'est Luthien sans Beren ? D'autant plus qu'elle est elfe...

C'est d'ailleurs à travers les elfes, que Tolkien a repris - consciemment ou non - une vieille idée de l'héroïc fantasy et de la S.F. en général, à savoir que les femmes sont une race à part (Elves/Eve ?). Il nous présente les elfes d'une manière si particulière qu'on ne peut que reconnaître en eux cette "seconde moitié du ciel" qui semble absente de ses récits.

Après toutes ces considérations, il faut bien se demander comment faire venir à nos tables ces êtres fantasques et irresponsables dont le charme nous manque. La réponse est bien sûr évidente : c'est de faire de nos jeux des jeux attirants et attrayants, et cela, c'est notre rôle à nous tous, pour que nos aventures soient peuplées d'autres êtres que des courtisanes, des servantes, des princesses lointaines, des évaporées grincheuses...

Et bravo aux joueurs et aux D.M. qui n'ont pas ces problèmes !"

Et voilà, nous vous livrons telle quelle la longue lettre de Michel, qui monopolise la tribune à lui seul. Nous aurions bien sûr quelques commentaires à lui apporter, mais le rôle de la Tribune, pour une fois, n'est pas de faire parler la rédaction... A vos plumes donc, et parlez-nous de notre passion commune !



BEN

ZOMBI'S BLUES



"...Les yeux roulèrent dans leurs orbites, lentement découverts par les paupières qui remontaient ; la peau prit un ton général cadavéreux, ressemblant moins à du parchemin qu'à du papier blanc ; et les deux taches hecticques circulaires qui jusque-là étaient vigoureusement fixées dans le centre de chaque joue, s'éteignirent tout d'un coup... La lèvre supérieure, en même temps, se tordit en remontant au-dessus des dents que tout à l'heure elle couvrait entièrement, pendant que la mâchoire inférieure tombait avec une saccade qui put être entendue, laissant la bouche toute grande ouverte, et découvrant en plein la langue noire et boursouflée..."

(in Edgar POE)

Profession : ZOMBI,

Apparence : hideuse, répugnante, celle d'un cadavre déterré après quelques mois de séjour dans une tombe mal climatisée.

Lieux fréquentés : ceux où l'on a le moins envie de me rencontrer, avec une prédilection poussée pour les promenades nocturnes dans les cimetières, les chapelles en ruines, et l'imagination des Maîtres de Jeu soucieux d'impressionner défavorablement leurs joueurs. Pourriez-vous être plus précis ? Certes ! On me rencontre dans divers manuels portant des noms aussi charmants que *"Monster Manual"* (AD&D), ou *"Abominations surgies de l'inconnu"* (CHILL), et il faut voir en quels termes on parle de moi ! Même l'un de mes grands admirateurs, Lovecraft, n'est pas très élogieux à mon égard... Ce qui me console c'est que mes cousines les Goules, presque aussi répandues que moi dans l'uni-

vers ludique, ne sont guère mieux loties.

Origine : ça c'est autre chose ! Je pourrais très bien provenir tout droit de la littérature fantastique, moi Monsieur. Mes cousines et moi avons fait les grandes heures d'écrivains comme O'BRIEN, POE, BLACKWOOD, EWERS et beaucoup d'autres. Mais en réalité, mon origine est beaucoup plus exotique : le terme de zombi désigne un fantôme ou un revenant dans les croyances populaires des Antilles (vous savez ces régions bizarres où l'on parle de culte Vaudou...).

L'homme de la rue ne m'apprécie guère. Mon visage un petit peu particulier, qu'il a parfois l'occasion de voir sur les murs (avez-vous remarqué comme je suis mignon sur l'affiche d'*Evil Dead II* par exemple ?), a plutôt tendance à le dégoûter. Pourtant, j'ai fait aussi les grandes heures du cinéma. Vous n'avez peut-être jamais eu l'occasion de voir *"I walked with a Zombi"* de Jacques Tourneur, traduit bêtement par "Vaudou" car ce film charmant date de 1943, mais d'autres exhibitions plus récentes n'auront pas manqué d'attirer votre attention (films américains de William Castle ou de Roger Corman).



Il est un domaine aussi où l'on se sert de mon image de marque, et surtout de l'aspect "spécial" de mon autre cousin le squelette, c'est l'humour ! Les quelques dessins présentés sur cette page vous donnent un aperçu des possibilités en la matière. Je pourrais ainsi vous parler longuement de moi ou de ma famille, ainsi que de toutes nos aventures, mais je préfère que vous les découvriez vous-mêmes, au fil de ces pages, à moins que ce ne soit votre Maître de Jeu favori, qui... un soir, vers minuit, dans l'allée centrale du cimetière des Innocents... Déjà, je rêve !

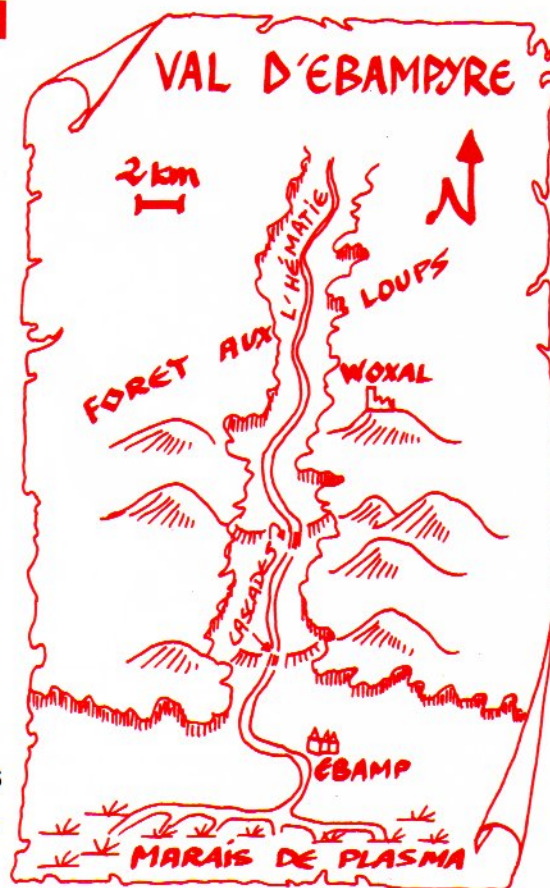


SCENARIO REVE DE DRAGON

LE VAL D'EBAMPYRE

DENIS GERFAUD

Cette aventure est prévue pour un groupe de 4 ou 5 voyageurs relativement expérimentés (+ 5 ou + 6 dans les meilleures compétences), et comprenant au moins un haut-rêvant, alchimiste si possible.



INTRODUCTION

C'est la tombée de la nuit, l'heure de la lyre, dans un paysage sauvage de collines boisées, avec des fourrés denses et des ravins abrupts montrant parfois le roc à nu. L'orage menace et des hurlements de loups se rapprochent. Malgré ces conditions peu engageantes (et peut-être en fait à cause d'elles), les voyageurs cheminent encore. Ils espèrent rejoindre le village d'Ebamp avant la nuit complète, échappant ainsi à l'orage et aux loups. Des montagnards leur ont mentionné ce village le matin même, comme étant situé au fond du val, à l'orée des marais. Pour l'instant, les voyageurs sont hors de tout sentier. Ils se dirigent vers le Sud-Ouest, espérant bientôt tomber sur l'Hématie, puis suivre cette rivière jusqu'au village... Ce qu'ils ignorent, c'est qu'Ebamp est situé beaucoup plus au Sud qu'ils ne le croient, à encore une bonne douzaine de kilomètres à vol d'oiseau, soit près du double en tenant compte des accidents du terrain. Au moment où l'histoire commence, dans une ambiance plutôt oppressante d'orage grondant et de cris de loups se faisant écho dans toutes les directions, les voyageurs se trouvent à 2 kilomètres au Nord-Est des ruines de Woxal.

LE VIEILLARD

Un long éclair mauve zèbre soudain le ciel crépusculaire, suivi à quelques secondes d'un fracas assourdissant. Puis, dans le silence revenu, il semble que même les loups se soient tus. C'est alors que les voyageurs peuvent tous entendre des appels à l'aide provenir d'un bosquet à quelque trente mètres devant eux. Instantanément, les appels sont étouffés par de

nouveaux hurlements issus de la même direction... Deux énormes bêtes sont en train de molester un voyageur isolé. L'homme est un vieillard et n'est armé que de son bâton de voyageur. Le temps que les voyageurs se précipitent à son secours, il gît déjà sur le sol, perdant son sang par de multiples blessures. Les voyageurs doivent pouvoir repousser les loups sans problèmes s'ils sont suffisamment armés. Il suffit en effet qu'un seul des loups reçoive une blessure grave pour qu'il prenne la fuite, entraînant l'autre à sa suite. Hélas ! rien ne pourra sauver le vieillard, atteint d'une blessure critique et déjà mourant. Avant qu'il ne succombe, on pourra toutefois l'entendre murmurer : "Woxal... l'eau lustrale..." Si les voyageurs font l'inventaire de sa besace, ils n'y trouveront aucune richesse évidente : 3 points de sustentation de pain et de fromage, quelques chiffons et un briquet à silex, puis, objets plus insolites, une fiole de verre de 20 centilitres, contenant un liquide clair comme de l'eau et étiquetée *eau d'arc en ciel*, un livre à la reliure très usagée, intitulé *Légendes de Morts Anciennes*, et une carte du val d'Ebampyre grossièrement dessinée (Cette carte est celle qui accompagne le scénario ; le Gardien des Rêves peut la photocopier et la tendre effectivement aux joueurs).

Note. Si les voyageurs ne tentent pas de secourir le vieillard ou ne s'intéressent pas à ses possessions, la suite du scénario risque pour eux d'être catastrophique. Le vieillard était un alchimiste haut-rêvant qui, sous l'impulsion de quelque obscur message du rêve des Dragons, s'était voué à une terrible quête : détruire les esprits vampiriques qui hantent la région, et, entre autre, les ruines de Woxal. Il lui fallait pour cela concocter de l'*eau lustrale*, seul moyen

de venir réellement à bout des vampires. Or l'eau lustrale elle-même n'est même pas terminée ; l'eau d'arc en ciel n'en est qu'un des ingrédients. Le vieillard ne pensait pas se trouver déjà si près des ruines ni que sa quête échouerait prématurément de façon si absurde. Bon gré mal gré, qu'ils le veuillent ou non, c'est maintenant aux voyageurs de prendre le relai.

LE VIEUX LIVRE

Les voyageurs trouveront tout ce qu'il y a à savoir sur les vampires ainsi que sur la façon de les combattre en lisant le vieux livre : *Légendes de Morts Anciennes*. Le problème est que l'ouvrage ne traite pas que des vampires. D'une manière générale, il relate des légendes de morts mystérieuses, de résurrections étranges, du pouvoir qu'ont les nécromanciens d'animer des squelettes ou des zombies. Le livre ne parle pas non plus de Woxal en particulier. Pour prendre connaissance du chapitre sur les vampires, le lecteur doit lire le livre en commençant par le début. Il n'arrivera au chapitre en question qu'au bout d'un temps égal à F.T.INT x 30 minutes et en réussissant un jet d'*Intellect/Lire & écrire* à - 2. Etant donné la situation urgente (la nuit, l'orage et les loups), il est logique que les voyageurs remettent la lecture du livre à plus tard.

LES VAMPIRES

Les vampires (à ne pas confondre avec les chauves-souris du même nom) sont des entités de cauchemar pleinement incarnées résultant d'un envoûtement particulièrement morbide de la voie de Thanatos. La

formule d'un tel envoûtement s'est heureusement perdue avec la fin du Second Age, mais il n'en existe pas moins des vampires toujours actifs. Privés de maître, ce sont des vampires "sauvages". Ils obéissent aux mêmes règles que les entités de cauchemar pleinement incarnées, mais avec les particularités suivantes :

- Quand ils sont réduits à zéro d'endurance, ils se dématérialisent avec un rire sardonique, dans un souffle glacé, mais ne sont pas détruits pour autant. La force thnataire qui les anime rejoint un "lieu" inter-rêve où elle les régénère à raison de 1d8-1 points d'endurance par heure. Comme pour la récupération des points de rêve, si l'on obtient 7, on retire ; et l'on continue de retirer tant qu'on obtient 7. La différence, c'est qu'il n'y a pas de rêve de Dragon. Le vampire régénère son endurance du nombre total de points. Tant que l'endurance d'un vampire n'est pas entièrement récupérée, il ne peut se rematérialiser. Il peut le faire, par contre, dès que son endurance est à nouveau "à fond".

- Les vampires sont liés d'une certaine façon à leur ancien corps ou au lieu où celui-ci a été inhumé. Ils ne peuvent jamais beaucoup s'éloigner de ce lieu. Quand ils se rematérialisent c'est toujours à proximité.

- Les vampires craignent la lumière du jour et se dématérialisent automatiquement à la fin de l'heure du Château-Dormant. Ils peuvent rester un nombre indéfini de jours sans se rematérialiser, mais quand ils le font, c'est toujours au plus tôt au début de l'heure du Serpent. A moins d'être réduit à zéro d'endurance, un vampire ne peut ensuite se dématérialiser volontairement qu'à la fin de l'heure du Château-Dormant.

- Les vampires ne peuvent supporter l'odeur du Tanemiel ou du Tanemiel Doré. A moins de réussir un jet de rêve à zéro, ils ne peuvent s'approcher à moins d'un mètre de ces plantes (JR à retenter à chaque round).

- Etant créés par une manipulation du rêve contre nature, les vampires reculent en présence d'un objet sur lequel est lisiblement gravé le symbole draconic signifiant *Oniros* (Pour graver un tel symbole : F.T.DEXT x 10 minutes ; *Intellect/Oniros* à 0). Chaque round de mise en présence, le vampire doit tenter un jet de résistance avec sa caractéristique *rêve* et comme difficulté le nombre d'ailes actives de celui qui brandit le symbole (De 8 à 14 inclus en rêve, on a deux ailes ; de 15 à 21, on en a 3). Celui qui brandit le symbole doit se concentrer et ne peut rien faire d'autre.

- Les points d'endurance perdus suite aux dommages infligés par un vampire ne peuvent être récupérés d'aucune manière tant que le vampire n'a pas été totalement annihilé. Il en va de même des points de vie. Les blessures peuvent guérir et cicatriser, magiquement ou non, mais rien ne peut faire remonter l'endurance ni les points de vie perdus. Qui plus est, si un vampire vous a fait perdre ne serait-ce qu'un point de vie, vous en reperdez un, automatiquement, au début de chaque nouvelle heure du Serpent. Il n'y a rien à faire pour enrayer cet affaiblissement progressif, sinon détruire *totalement* le vampire qui en est la cause. Quand la perte des points de vie est telle que la victime meurt, une nouvelle entité de cauchemar se forme à son image, 12 heures plus tard. Un nouveau vampire vient ainsi de se créer. Le vampire a la

même caractéristique *Taille* que la victime, et sa caractéristique *Rêve* est égale à celle de la victime + 1d7. Quand au vampire auteur de la paternité, sa caractéristique *Rêve* augmente de 1.

- Tous les vampires peuvent à volonté lancer l'équivalent de l'Œil d'Hypnos *Objet en Objet*. Cette illusion ne leur coûte aucun point de rêve et doit être comprise comme accompagnée d'un *Grand Iris d'Hypnos*, c'est-à-dire que l'on ne joue un JR pour discrediter l'illusion que si l'on a de fortes raisons de croire qu'il s'agit d'une illusion.

- Pour annihiler définitivement un vampire, il faut asperger ses véritables restes mortuaires de quelques gouttes d'eau lustrale *enchantée*. Cela a pour effet d'obliger le vampire à se matérialiser aussitôt près de son ancien corps, même si son endurance n'est pas à fond, et à se fondre avec lui. Cette fusion se traduit par la création d'un zombi (ou d'un squelette, selon l'état des restes) obéissant en tous points aux règles qui régissent les zombis ou les vampires ordinaires. Les points de rêve qui animent le zombi sont équivalents au *Rêve* du vampire. C'est ainsi qu'on peut le détruire physiquement et définitivement. Noter que si des restes correspondants à un vampire sont brûlés, les cendres restent soudées ensemble et ne peuvent être dispersées. Si le vampire est ensuite rappelé dans ce corps, il forme un "zombi de cendre" aussi matériel qu'un zombi ordinaire.

Physiquement les vampires ressemblent à ce qu'était leur corps au moment de la mort. C'est ainsi qu'ils ont généralement le teint pâle et les lèvres bleuissantes. Mais cela peut s'arranger avec du maquillage. Les vampires peuvent se vêtir, se servir d'objets, parler, boire (jamais manger) comme des Humains apparemment ordinaires. Leurs ongles sont toutefois incroyablement durs et leurs canines exagérément longues, mais ils s'efforcent de dissimuler ces particularités jusqu'au moment voulu. De ce fait, surtout sous un mauvais éclairage, il n'est pas évident de deviner que l'on a affaire à une entité pleinement incarnée et non à un véritable être humain en face de soi.

Tous ces renseignements peuvent être

trouvés dans le vieux livre, de même que la recette de l'eau lustrale.

L'EAU LUSTRALE

Pour fabriquer une fiole d'eau lustrale, il faut 20 centilitres d'eau pure recueillie au pied d'un arc en ciel, y ajouter 7 larmes de jeune fille vierge quoique pubère, et distiller l'ensemble selon le procédé dit de *reliquéfaction d'Algath le Vieil*. Pour conférer à l'eau lustrale le pouvoir de détruire les vampires, il faut en outre l'enchanter avec au moins 7 points de rêve (Utiliser normalement le rituel de Narcos : *Enchantement*.)

Si l'un des éléments manque ou est impropre, l'eau n'a aucun effet.

Si la recette de l'eau lustrale figure dans le vieux livre, la reliquification d'Algath le Vieil n'y est par contre pas expliquée. Pour en avoir préalablement la connaissance, réussir *Intellect/Alchimie* à 0.

Pour accomplir la reliquification :

Niveau d'*Alchimie* + 3 ou plus : automatique (sauf jet de 00).

Niveau d'*Alchimie* inférieur à + 3 : réussir *Intellect/Alchimie* à - 3.

Durée de l'opération dans tous les cas : 30 minutes.

Matériel : laboratoire d'alchimie de degré 3 minimum.

Note. La conception d'un laboratoire d'alchimie, c'est-à-dire le genre d'équipement à rassembler : creusets, cornues, alambics, athanors, etc, est limité par le niveau de l'alchimiste (sans jets de dés). Ainsi un alchimiste de niveau + 3 ne peut concevoir au maximum qu'un laboratoire de degré 3. Cela revient à dire qu'un alchimiste ne peut théoriquement accomplir aucune expérience supérieure à son niveau. Toutefois, s'il a à sa disposition un labo tout fait (celui d'un autre alchimiste) et que ce labo soit supérieur à son propre niveau, il peut toujours se risquer à tenter une expérience difficile. Mais il joue alors à l'"apprenti sorcier". C'est aussi la raison pour laquelle, s'il possède le niveau suffisant, la réussite est automatique (sauf échec total).



LES RUINES DE WOXAL

Mais retrouvons nos voyageurs près du cadavre du vieillard. Que vont-ils faire ? Probablement se remettre en route sans tarder. En effet, le déchaînement de l'orage est imminent, et de toutes parts, les hurlements des loups reviennent en force. Il fait maintenant nuit ; c'est le début de l'heure du Serpent... Quelque quinze minutes plus tard, les voyageurs devraient apercevoir une lumière entre les troncs noirs : la meurtrière du premier étage éclairé de la tour de Woxal. En toute logique, ils devraient alors se réfugier auprès de ce signe de "sécurité". S'ils hésitent, le Gardien des Rêves est invité à faire surgir des loups innombrables et à précipiter sur eux un orage effarant (branches brisées, troncs calcinés et déracinés...) jusqu'à ce qu'ils se résignent à la solution de "sagesse".

Au sommet d'un mamelon rocheux se dressent les ruines d'un ancien castel. La plupart des murs sont écroulés et se devinent à peine parmi les ronces et les orties. Une tour subsiste encore jusqu'au premier étage. Le reste n'est que chicots de pierre rongés de mousse et de lichen. C'est de l'étroite fenêtre de cette tour que provient la lumière ; et avec un jet d'*Ouie* à - 2, on peut même entendre, malgré les rafales de l'orage, le son d'une musique plaintive et désaccordée.

1. Cette salle voûtée de pierre est encore à peu près intacte. On y entre par une porte de bois vermoulue qui se laisse pousser sans difficulté. L'intérieur est inhabité. Parmi des gravats et des dalles descellées poussent des herbes sauvages. La porte Ouest (donnant en 2) est restée verrouillée. La difficulté de la serrure est de - 5 à cause de la rouille. Mais le bois est si vermoulue qu'il peut être défoncé facilement.

2. La porte de la tour se laisse pousser comme la précédente. Le rez-de-chaussée de la tour est dans le même état que la salle précédente. Le plafond est fait d'une voûte de pierre. Dans l'angle Nord-Est, une petite porte ogivale, non verrouillée, masque l'entrée d'un escalier en colimaçon qui monte. En réussissant *Ouie* à + 1 dans ce rez-de-chaussée, on peut entendre la musique provenant du premier étage. Mais si les voyageurs appellent, personne ne leur répondra.

3. Le premier étage semble meublé assez richement : tapis sur le sol, tentures aux murs. L'accès des trois escaliers est entre autre masqué par des tentures. Il y a des fauteuils, des sofas, une longue table chargée de chandeliers allumés ainsi que de flacons et de coupes. Aucun feu n'est allumé dans l'âtre. Et dans cette ambiance un peu froide, cinq personnages sont apparemment occupés à se divertir. Une jeune fille est assise au clavier d'une sorte de clavecin, une autre l'accompagne à la harpe. Près d'elles se tient un jeune homme. Un peu plus loin, près de la table, un homme plus âgé tend une coupe à une femme également plus âgée. Tous ont des habits chatoyants de soie et de velours. Ils sont bien coiffés, et même légèrement maquillés... Les voyageurs seront accueillis gravement et sans qu'on montre la moindre curiosité à leur égard. On les priera d'entrer, de se "joindre à la compagnie", d'accepter une coupe de vin. La conversation roulera d'abord sur des banalités. "Quel temps épouvantable, n'est-ce pas ?

Et ces loups qui ne cessent de hurler..." Visiblement, les deux musiciennes s'intéresseront aux voyageurs masculins dont l'*Apparence* est la plus haute. La claveciniste, brune, dira s'appeler Johanna ; et la harpiste, blonde, Henrietta. S'il y a une fille parmi les voyageurs, le jeune homme, brun, lui murmurerà quelques paroles aimables. Il se présentera : Ektor. Les deux plus âgés se présenteront à leur tour : Wladimir et Roxanne.

Bientôt, et surtout si les voyageurs posent des questions, Wladimir racontera leur histoire. Ils faisaient partie de la suite d'un seigneur nommé Woxal. C'était il y a très longtemps. A cette époque, le château était encore en parfait état. Puis un jour, lui, Wladimir, découvrit un épouvantable secret : Woxal était un haut-révant pratiquant la noire voie de Thanatos ! Il voulut contrecarrer ses actions et Woxal se vengea de façon horrible. Il les envoûta, lui, sa femme et ses trois enfants, faisant d'eux ce qu'ils sont maintenant... Tout cela sera dit posément, aimablement, sur le ton de la confiance, cependant qu'insensiblement les plus jeunes, surtout les filles, "assiègeront" les voyageurs. Et si l'un d'eux demande alors à Wladimir de quel envoûtement il s'agissait, celui-ci retroussera ses lèvres sur des crocs abominables et grondera d'une voix enrouée : "Il fit de nous des *vampires* ! Woxal est maintenant mort depuis des siècles, mais nous sommes toujours là !..." Et sur ces mots, les cinq vampires se ruent sur les voyageurs. Si les joueurs n'ont manifesté aucun doute, faire tirer à chaque personnage un jet d'*Empathie* à 0. Si le jet échoue, le personnage subit la première attaque de vampire en situation *surpris de face*.

Le Gardien des Rêves doit s'appliquer à jouer parfaitement cette scène. Il doit faire ressortir le côté étrange des hôtes, mais ne pas laisser deviner qu'ils vont soudain se ruier sur les voyageurs. D'autant plus qu'aucun des vampires n'est véritablement armé. La subite révélation de Wladimir doit apparaître comme un coup de théâtre.

Pourtant, bien des détails ont éventuellement pu paraître inquiétants aux voyageurs. Le vin qu'on leur a servi, d'un beau rouge rubis, a en fait un goût et une odeur d'horrible moisissure. Le clavecin et la harpe paraissent neufs et jouent pourtant atrocement faux. Les tentures sont rutilantes ; au toucher elles sont pourtant grumeleuses et pourrissantes... En fait, tous les objets qui se trouvent dans la salle, de même que les atours des occupants, sont dans un état de délabrement avancé et ne paraissent beaux que grâce au pouvoir d'illusion des vampires.

Au cours du combat, les vampires empêcheront les voyageurs de fuir s'ils le peuvent. L'escalier B s'arrête dans le vide au bout de 8 marches, le reste de la tour n'existant plus. L'escalier C ne communique pas avec le rez-de-chaussée et descend directement aux cryptes souterraines. Si les voyageurs réussissent à fuir vers l'extérieur, via A, les vampires ne les poursuivront pas dehors. Il leur est en effet impossible de quitter les ruines. Si les voyageurs descendent dans les souterrains, via C, ils les y poursuivront par contre.

Si les voyageurs parviennent à dématérialiser les 5 vampires, toutes les illusions s'annuleront du même coup, révélant un

décor plus que sordide.

Maintenant qu'ils savent qu'ils ont affaire à des vampires, les voyageurs peuvent tenter un jet d'*Intellect/Légendes* à - 6. S'ils réussissent, ils savent tout ce qu'il y a à savoir sur les vampires, ce qui leur économisera la perte de temps de lire le vieux livre. Toutefois, s'ils peuvent savoir que l'eau lustrale est indispensable pour annihiler définitivement les entités, il leur faudra réussir un autre jet, *Intellect/Alchimie* à - 3, pour en connaître la composition.

4. Trois portes donnent sur cet étroit couloir voûté au pied de l'escalier en colimaçon. Aucune n'est verrouillée.

5. Ancienne cave à vin. On y trouve encore une centaine de flacons contenant le même vin moisi que bu précédemment.

6. Le sol de cette cave hexagonale est en pente vers le centre où se trouve la margelle d'un puits circulaire. C'était autrefois la source d'eau potable du château. De l'eau se trouve encore au fond, à 6 mètres, mais vaseuse et croupie. *Vue/Maçonnerie* à - 3 permet de détecter qu'un ensemble de pierres peut pivoter sur lui-même, au centre du mur Sud, dévoilant un passage secret.

7. Malgré le délabrement, on peut encore deviner que les instruments et les meubles de cette longue salle appartenaient à une salle de torture.

8. La porte Nord-Est de la salle de torture est verrouillée, difficulté - 3. Au-delà, un escalier étroit s'engage encore plus profondément.

9. C'était ici le laboratoire d'alchimie de Woxal. Autrefois très complexe (degré 10), il subsiste encore suffisamment de matériel intact pour en faire un labo de degré 3. La reliquification d'Algagath le Vieil peut donc être effectuée ici. La recette de la reliquification peut d'ailleurs être découverte dans un coffre de cette salle parmi d'autres parchemins jaunies. Il faut pour la remarquer réussir *Intellect/Lire & écrire* à 0.

10. Ce niveau est celui des cellules et des oubliettes. Aucune des trois portes des cellules n'est verrouillée. Au fond des culs-de-sac à gauche et à droite se trouvent des puits d'oubliette. Douze mètres plus bas, on peut encore y apercevoir quelques ossements.

11. Restes macabres des expériences de l'infâme Woxal, les trois cellules contiennent encore chacune 2 squelettes animés. Ils n'attaqueront que si l'une des portes des cellules est ouverte.

12. Le passage secret au fond du couloir est du même type que celui de la salle 6. Pour le détecter et l'ouvrir, réussir *Vue/Maçonnerie* à - 3.

13. Trois portes donnent sur cette petite salle ronde de 3 mètres de diamètre, toutes verrouillées, difficulté - 3. Mais la salle ronde elle-même est sous l'emprise d'un sort de *Zone de Peur* de 8 points, rendue *permanente*. Pour accéder aux trois dernières salles, la seule solution viable est d'annuler la permanence et la zone. PEUR (Nécropole) R-6 rl + (8) a été lancé en 16, de même que PERMANENCE DES SORTS DE ZONE *** (variable) R-13 13.

14. Cette crypte étroite et basse de plafond est occupée par un sarcophage de pierre,

moins bien conservées, formeront, elles, des squelettes.

LE VILLAGE D'EBAMP

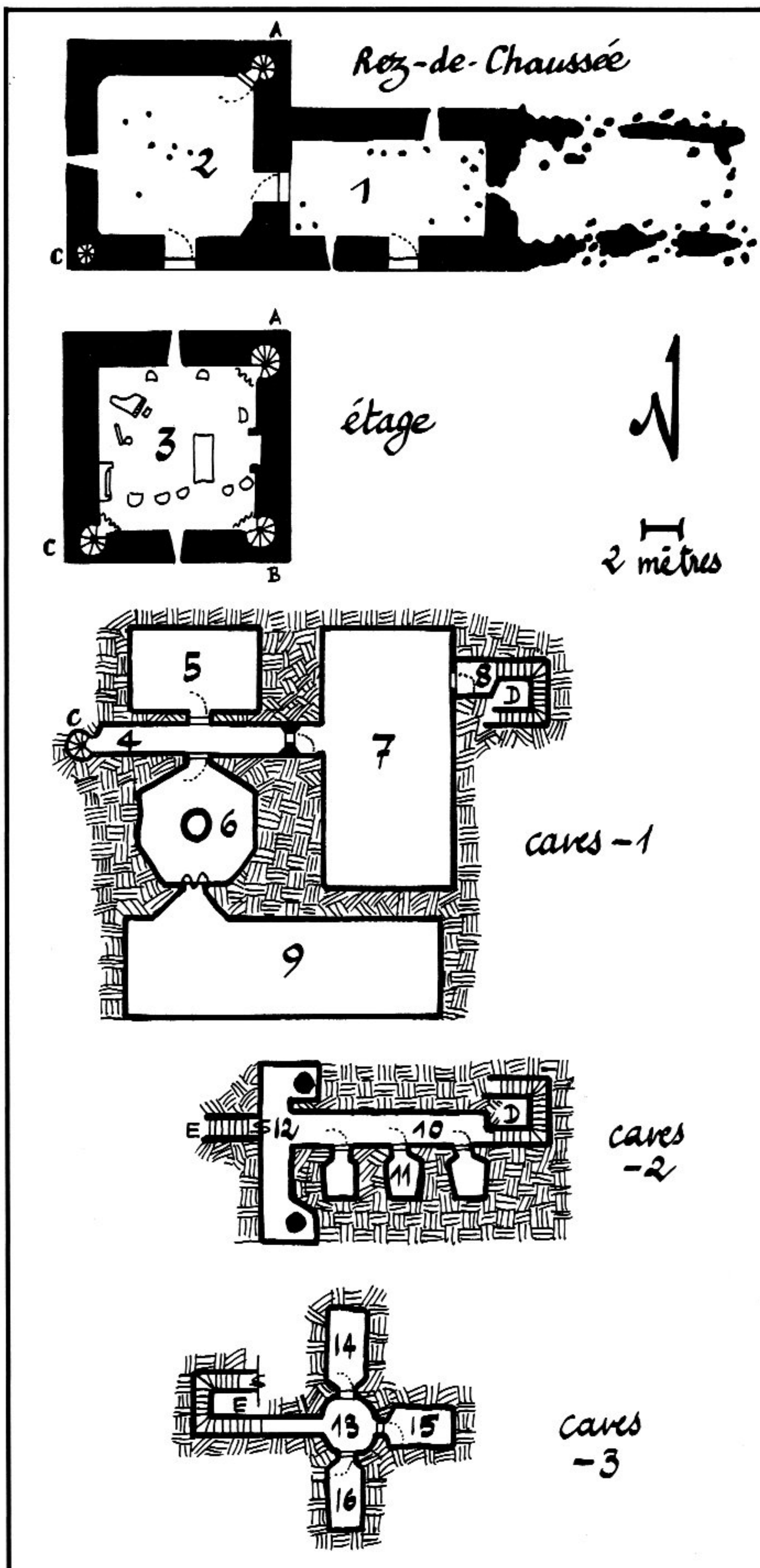
Si les voyageurs parviennent à contrer les vampires, soit en les dématérialisant, soit en prenant la fuite, ils s'apercevront, hélas ! que leurs ennuis ne sont pas terminés pour autant. Endurance et points de vie perdus ne pourront remonter. Soit par leurs connaissances personnelles, soit par la lecture du vieux livre, ils aboutiront à la conclusion Qu'il faut obtenir de l'eau lustrale. S'ils ont fouillé le vieillard, ils possèdent déjà un des ingrédients les plus difficiles à trouver : de l'eau recueillie au pied d'un arc en ciel. *Enchantement* est une opération banale pour un haut-révérant. Restent la reliquification et les larmes de vierge. Si aucun d'eux n'est alchimiste, le cas est désespéré, à moins qu'au bout de quelques jours les Dragons ne rêvent providentiellement qu'un voyageur alchimiste passe dans les parages... Si l'un d'eux est par contre alchimiste, reste à installer un équipement suffisant. Le problème peut ne pas se poser si la crypte n° 9 a été découverte dans les ruines... Non, le seul et unique véritable problème sera de trouver des larmes de jeune fille vierge (quoique pubère !).

Ebamp est un petit village d'une cinquantaine d'habitants (vieillards, adultes et enfants compris), vivant d'un peu d'agriculture, d'élevage de chèvres et de pêche dans les marais. Les Ebampois sont des gens plutôt rudes, austères, mais cordiaux si on ne les traite pas de haut. Ils évitent les collines du Nord qu'ils prétendent non seulement hantées par les loups, mais par de "sombres choses de cauchemar". Ils évitent tout autant d'en parler. Quoi qu'il en soit, les voyageurs pourront trouver à Ebamp une hospitalité rassérénante.

Trois jeunes filles peuvent correspondre aux desiderata des joueurs. Les autres sont ou trop jeunes (impubères) ou mariées. Il s'agit de Chanette, 14 ans ; de Marella, 17 ans ; et de Liraine, 20 ans. Arriver à les faire pleurer et à subtiliser leurs larmes ne devrait pas être très difficile, tout dépendant néanmoins de la façon dont les voyageurs s'y prennent. Cette partie de pur "role playing" est laissée à l'improvisation de chaque Gardien des Rêves. Mais les larmes n'auront aucune utilité si la pleureuse n'est pas vierge. Et découvrir ce genre de renseignement risque d'être beaucoup plus délicat. Mais encore une fois, c'est aux voyageurs de voir de quelle façon ils mènent leur enquête, soit par vérification directe et personnelle (un bon moyen pour faire pleurer par la même occasion), par enquête dans le village, par voie de magie. Une *Suggestion* avec "Dis la vérité" ou une *Voix d'Hypnos* pour détecter le mensonge peuvent se révéler fort utiles. Dans tous les cas, les faits sont les suivants :

Chanette n'est pas vierge malgré son jeune âge. C'est une petite brune, maigrelette, aux mollets pas plus gros que des bambous, toujours en train de pleurnicher (un point intéressant). Il est de notoriété publique que son père, un ivrogne invétéré, ne cesse de la battre. Ce que l'on chuchote également, sans preuve bien que ce soit la *vérité*, c'est que le père indigne pratique l'inceste avec sa progéniture.

Marella est une fille joufflue et bien en chair,

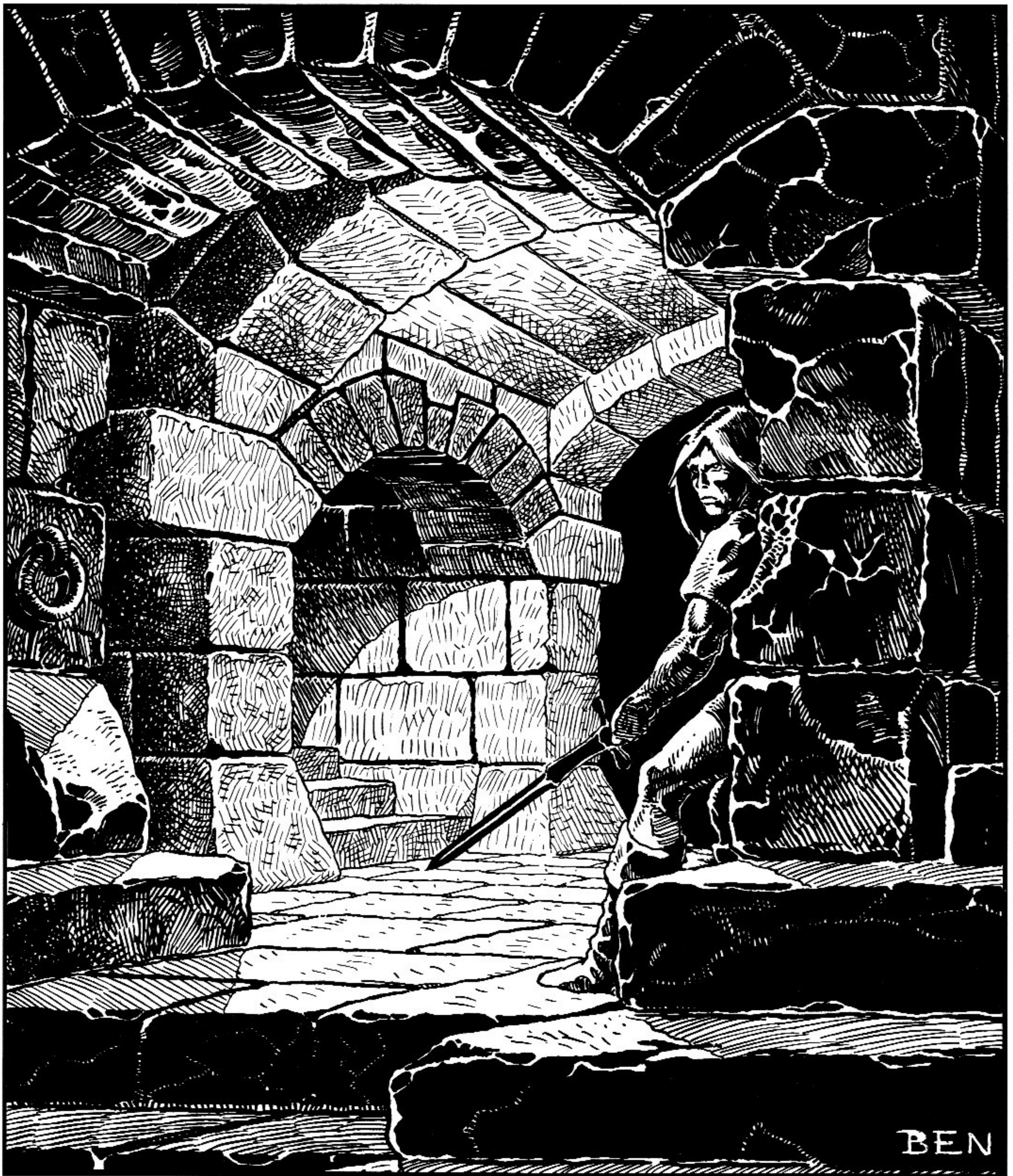


contenant les restes momifiés du véritable Wladimir. Si quelques gouttes d'eau lustrale enchantée sont jetées sur ces restes, l'entité vampirique apparaîtra pour s'y fondre, formant alors un *zombi* ordinaire.

15. Même chose avec deux sarcophages

contenant respectivement les restes de Roxanne et de son fils Ektor. Les deux formeront des *zombis*.

16. Même chose avec les sarcophages des deux filles, Johanna et Henrietta qui,



une blonde à la peau rose. Elle est toujours en train de rigoler (gênant) et de chahuter avec les garçons du village. Et pour dire la vérité, son pucelage n'est plus qu'un très très vieux souvenir.

Liraine est une grande brune mélancolique. Elle parle peu, ne rit presque jamais (appréciable). Elle est bergère et va faire paître ses chèvres à quelques centaines de mètres du village, au pied des premières collines. Au village, on raconte qu'elle est tombée amoureuse d'un voyageur, il y a deux ans. Le voyageur n'est resté qu'une

semaine, puis il est reparti. Depuis, Liraine attend son retour... Le seul intérêt de cette histoire pitoyable est qu'il ne s'est rien passé entre Liraine et le voyageur. La jeune fille est toujours aussi pure qu'à sa naissance ; et c'est aussi la raison pour laquelle il ne faudra pas la pousser beaucoup pour qu'elle éclate en sanglots.

CONCLUSION

Si les voyageurs mettent les mauvaises larmes dans la fiole d'eau d'arc en ciel, non seulement ils n'obtiendront aucun résultat,

mais ils gâcheront l'eau en question. Il leur faudra alors reprendre la quête à zéro. Et trouver le pied d'un arc-en-ciel pour y puiser de l'eau peut être le sujet de toute une campagne. A chaque Gardien des Rêves de l'imaginer s'il y a lieu.

Mais si tout se passe bien, si les voyageurs parviennent finalement à détruire les vampires devenus simples zombis et squelettes, outre le stress qu'ils auront pu acquérir précédemment, ils en recevront exceptionnellement 30 points, pour toute la tension qu'ils auront dû endurer.

CARACTERISTIQUES

LOUPS

TAILLE 12 VIE 13
 CONSTITUTION 14 ENDURANCE 26
 FORCE 13 VITESSE -/28/42
 PERCEPTION 13 Protection 1 point (de fourrure)
 VOLONTE 11
 REVE 10
 Morsure 13 niv + 4 init 10 + dom + 2
 Esquive 10 niv + 3
 Saut, Course, 13 niv + 5

VAMPIRES

1. WLADIMIR

TAILLE 13 Protection 4 ailes
 REVE 22 VITESSE 14/28
 ENDURANCE 35
 Corps à corps 17 niv + 4 init 12 + dom
 + 4 (griffes & morsure)
 Esquive 15 niv + 4.

2. ROXANNE

TAILLE 10 Protection 3 ailes
 REVE 18 VITESSE 14/28
 ENDURANCE 28
 Corps à corps 14 niv + 3 init 10 + dom
 + 3 (griffes & morsure)
 Esquive 14 niv + 3.

3. EKTOR

TAILLE 11 Protection 3 ailes
 REVE 17 VITESSE 14/28
 ENDURANCE 28
 Corps à corps 14 niv + 3 init 10 + dom
 + 3 (griffes & morsure)
 Esquive 13 niv + 3.

4. HENRIETTA

TAILLE 09 Protection 3 ailes
 REVE 16 VITESSE 12/24
 ENDURANCE 25
 Corps à corps 12 niv + 3 init 09 + dom
 + 2 (griffes & morsure)
 Esquive 14 niv + 3.

5. JOHANNA

TAILLE 08 Protection 3 ailes
 REVE 15 VITESSE 12/24
 ENDURANCE 23
 Corps à corps 11 niv + 3 init 08 + dom
 + 1 (griffes & morsure)
 Esquive 14 niv + 3.

SQUELETTES DES CELLULES

18 points de rêve
 PUISSANCE 12 ENDURANCE 18
 DEFENSE 18 VITESSE 18
 PERCEPTION 18 Protection 0
 Griffes 12 niv + 1 init 07 + dom + 1
 Esquive 18 niv + 4

WLADIMIR ZOMBI

22 points de rêve
 PUISSANCE 22 ENDURANCE 44
 DEFENSE 11 VITESSE 11
 PERCEPTION 11 Protection 0
 Griffes 22 niv + 5 init 16 + dom + 8
 Esquive 11 niv 0

ROXANNE ZOMBI

18 points de rêve
 PUISSANCE 18 ENDURANCE 36
 DEFENSE 09 VITESSE 09
 PERCEPTION 09 Protection 0
 Griffes 18 niv + 4 init 13 + dom + 5
 Esquive 09 niv - 1

EKTOR ZOMBI

17 points de rêve
 PUISSANCE 17 ENDURANCE 34
 DEFENSE 08 VITESSE 08
 PERCEPTION 08 Protection 0
 Griffes 17 niv + 3 init 11 + dom + 4
 Esquive 08 niv - 1

HENRIETTA SQUELETTE

16 points de rêve
 PUISSANCE 11 ENDURANCE 16
 DEFENSE 16 VITESSE 16
 PERCEPTION 16 Protection 0
 Griffes 11 niv 0 init 05 + dom + 1
 Esquive 16 niv + 3

JOHANNA SQUELETTE

15 points de rêve
 PUISSANCE 10 ENDURANCE 15
 DEFENSE 15 VITESSE 15
 PERCEPTION 15 Protection 0
 Griffes 10 niv 0 init 05 + dom + 1
 Esquive 15 niv + 2

JEUNES FILLES

(Ne sont donnés que les caractéristiques directement utiles au scénario).

Chanette, née à l'heure des épées,
 14 ans, 1 m 48, 31 kg, brune,
 yeux noisette.

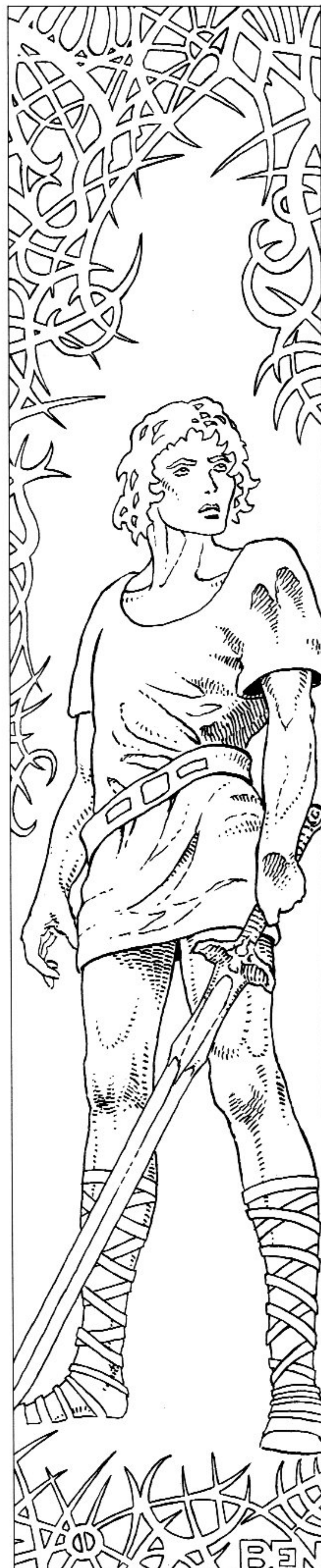
TAILLE 06 VOLONTE 08
 APPARENCE 09 EMPATHIE 09
 CONSTITUTION 08 REVE 10
 AGILITE 10 Esquive 11 niv - 2

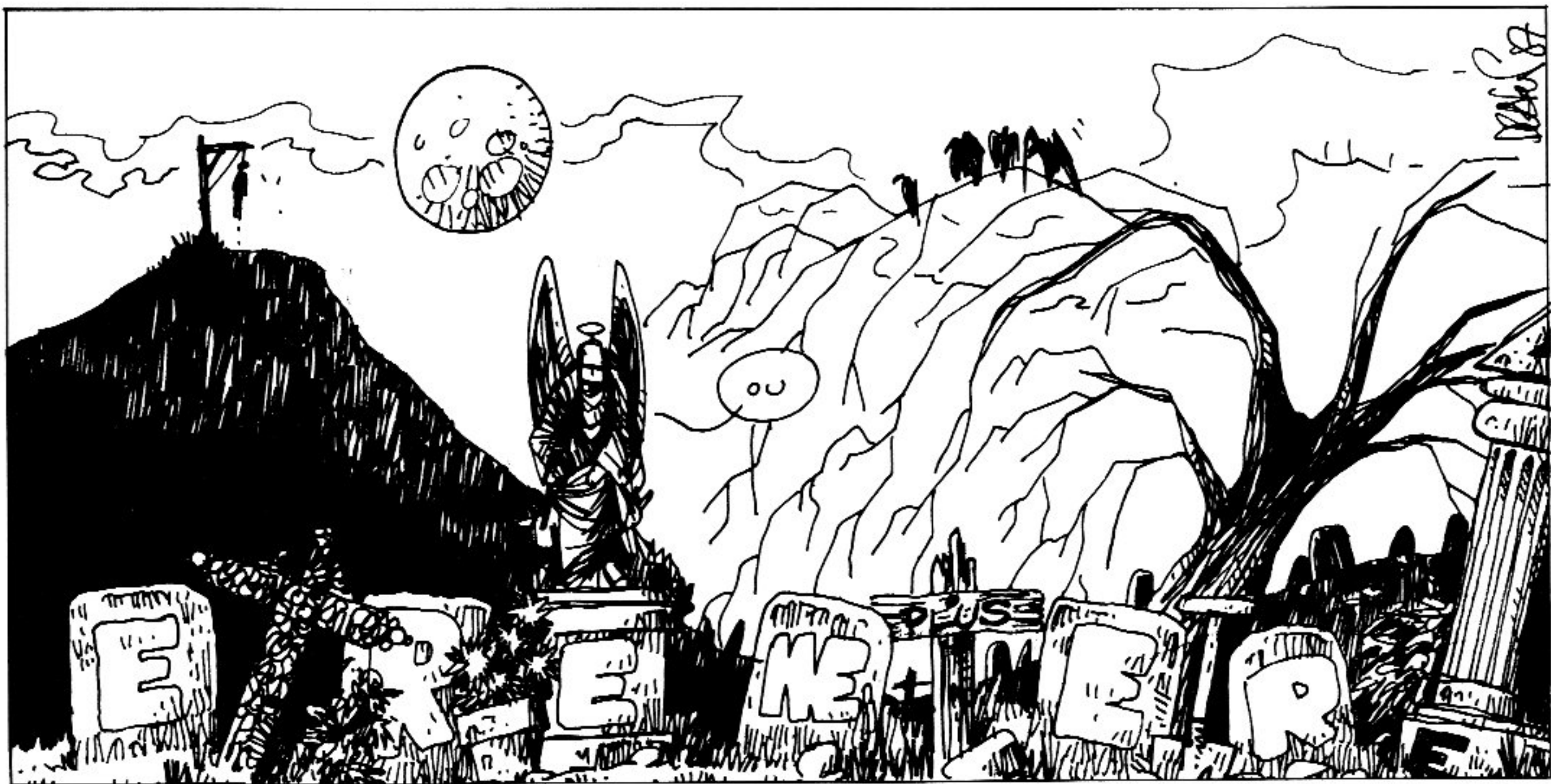
MARELLA, née à l'heure du Dragon,
 17 ans, 1 m 62, 60 kg, blonde,
 yeux bleus.

TAILLE 09 VOLONTE 09
 APPARENCE 12 EMPATHIE 10
 CONSTITUTION 13 REVE 11
 AGILITE 12 Esquive 12 niv 0

LIRAINÉ, née à l'heure du Vaisseau,
 20 ans, 1 m 71, 62 kg, brune, yeux verts.

TAILLE 09 VOLONTE 15
 APPARENCE 13 EMPATHIE 13
 CONSTITUTION 11 REVE 14
 AGILITE 11 Esquive 11 niv + 3





ETRE ET NE PLUS ETRE

FICHE AIDE DE JEU N° 9 POUR AD & D®

Eric MATHELIN

Une entreprise délicate et périlleuse est de définir ce qu'est la vie et à quoi correspond la mort, alors que dire au sujet des morts-vivants ! Rassurez-vous, je ne vais pas me lancer dans des débats théologiques interminables. Mais comment cerner un mot que l'on ne trouve pas dans des dictionnaires courants alors que l'on y rencontre des noms de morts-vivants particuliers : zombi (*mort sorti du tombeau qu'un sorcier met à son service*), goule (*démon femelle qui dévore des cadavres dans les cimetières*), vampire (*mort sorti du tombeau pour sucer le sang des vivants*), fantôme (*être fantastique qui est la manifestation d'une personne décédée*), revenant (*âme d'un mort qui revient de l'autre monde*), spectre, apparition, nécrophage, momie...

Toutes ces "définitions" sont issues de croyances, de légendes de l'imagerie populaire de divers pays, qui justifieraient une étude complète à elles seules mais là n'est pas mon but. On remarquera cependant l'existence d'une relation étroite entre ces croyances et les morts-vivants dans AD&D. La source d'inspiration est évidente...

Pour en revenir au jeu qui nous passionne, dans le glossaire du guide du maître on trouve cette citation : "*morts-vivants : classe de créatures malveillantes et dénuées d'âme qui ne sont effectivement ni mortes ni vivantes.*" Par la

suite, on verra qu'un mort-vivant peut être un corps sans âme, ou une âme qui choisit un nouveau corps. On ne peut pas définir non plus les morts-vivants comme étant les créatures qu'un clerc peut repousser, influencer, détruire ou damner par le procédé de vade-retro. En effet, certains d'entre eux ne sont pas affectés par le pouvoir du clerc, alors que celui-ci peut repousser des créatures qui ne sont pas des morts-vivants (voir "spécial" plus loin).

Hormis le fait qu'ils sont toujours silencieux, ils n'ont aucune particularité commune qui leur soit spécifique. Tous sont immunisés contre les sorts de charme et de sommeil (sauf les esprits frappeurs). *Remarque* : Si ce facteur était déterminant, les elfes seraient considérés comme des morts-vivants à 90 % ! Beaucoup ne sont pas affectés par le sort de paralysie (sauf les goules et les ghastrs par "*paralysie des monstres*"), ainsi que par les sorts visant à contrôler le corps ou l'esprit, les sorts basés sur le froid... Mais l'esprit gémissant qui a toutes ces résistances ne fait pas explicitement partie de la classe des "undeads" (pour plus de précision, se reporter à la description de chacun d'entre eux). Nous allons voir maintenant les rapports entre les morts-vivants et les clercs ainsi que certains points des règles qui les concernent.

J'ai volontairement limité cette étude à

ceux pour qui le terme mort-vivant est effectivement employé dans les trois livres de monstres, laissant de côté certaines créatures qui ont des rapports avec eux, par exemple l'apparence (*pseudo-morts-vivants*), la ressemblance (*drelb, adherer, chose des cryptes...*), le nom ou le surnom (*mokoth, sorcière de la verdure*), et d'autres encore (*chevalier de la mort, yeux de feu et de peur...*)

Les clercs ont la possibilité d'effectuer un vade-retro, ainsi que les paladins qui exercent cette capacité comme un clerc de deux niveaux inférieurs. Un Parfait (niveau 5) repousse les morts-vivants comme un Protecteur (Niv 3). Les druides n'ont aucun pouvoir sur ces créatures. Pour effectuer son vade-retro, le clerc doit se placer devant le mort-vivant en brandissant son symbole sacré (le dé à vingt faces) et en récitant les phrases rituelles que vous demanderez au joueur de dire à haute voix :

- "**Créature des enfers, fuyez ou croisez le fer !**"
 - "**Arrière imondes renégats, ou bien je fonce dans le tas !**"
 - "**Par les cornes de Satan, faites que ce coup soit puissant !**"
- ou d'autres formules - envoyez-nous les meilleures.

Si le clerc est caché, son action est sans effet, car c'est autant les paroles, le symbole brandi que la personnalité du

GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE...

clerc qui composent un vade-retro. Cette action empêche le clerc de faire autre chose pendant ce même round. Suivant l'initiative ou la surprise, le MD jugera si le vade-retro peut avoir lieu. Ensuite, le joueur lance un d20 et on se reporte à la table p 71 du guide du maître. Cette table n'offre pas une progression régulière et si vous en voulez une autre, je vous propose celle-ci :

TABLEAU 1

Le résultat du d20 doit être supérieur ou égal au nombre correspondant (niveau du clerc, type du mort-vivant). Dans ce cas, le(s) mort(s)-vivant(s) s'éloigne(nt) au maximum de sa/leur vitesse possible et reste(nt) le plus loin possible du clerc pour trois à douze rounds. Ils peuvent revenir ensuite et subir un nouveau vade-retro de la part du même clerc. Si la tentative échoue, le clerc est dans l'impossibilité de recommencer avec ce groupe de morts-vivants. Si les morts-vivants ne peuvent pas fuir, ils sont détruits dans le cas d'un vade-retro réussi. Le signe "—" signifie que le vade-retro est impossible. "T" : le mort-vivant est "tourné" automatiquement à la vue du clerc effectuant son vade-retro. "D", il est détruit, automatiquement. On détermine ensuite le nombre de morts-vivants du même type affectés, en lançant un d12, sauf dans le cas où l'on trouve "DS", le nombre étant $d6 + 6$.

Sous le terme "**spécial**", le clerc repousse des créatures mauvaises, autres que des morts-vivants, "vivant" sur des plans inférieurs (Neuf Enfers, Abysses...) comme les sorcières des ténèbres, les diables, les démons, les cauchemars, les barghast, les hordes de l'Enfer, les méphits etc, au nombre d'un ou deux. Mais attention ! Orcus (prince des morts-vivants), Mephistopheles, Graz'zt et autres n'ont que faire de votre charabia ; ils sont trop puissants pour être repoussés par de simples mortels. D'une manière générale, toutes les créatures ayant une classe d'armure de - 5 (ou mieux), ou ayant 11 dés de vie (ou plus), ou 66 % de résistance à la magie

(ou plus), ne sont pas affectées par le vade-retro. Il est donc inutile d'attendre avec impatience d'être Grand-Prêtre pour avoir ce plaisir.

Si le groupe de monstres est constitué de différents morts-vivants, le clerc a le choix entre plusieurs possibilités pour les faire fuir, sachant que ceux qui possèdent le moins de dés de vie partiront en premier. Si le clerc ne connaît pas les morts-vivants qu'il rencontre et s'ils sont moins de douze (autrement c'est possible mais sans intérêt), il dit qu'il cherche à faire fuir le plus puissant. Si le jet réussit, ils partiront tous (selon le d12). Exemple : un Parfait (niveau 5) rencontre un groupe formé d'une momie, de deux ghouls et de cinq goules. Il lance le dé et fait 17, le vade-retro réussit. S'il réalise 8 ou plus sur le d12, tous fuient, s'il fait six les six plus faibles partiront, il restera la momie et un ghoul. Il pourra de nouveau tenter de faire fuir les deux restants par une méthode quelconque, mais au round suivant (à voir avec initiative...). Tant que ses tentatives réussissent, le clerc peut recommencer. S'il subit un échec, alors c'est fini. Les autres joueurs peuvent intervenir pendant que le clerc effectue son vade-retro (projectiles, sorts, utilisation d'objets magiques). Si sa première tentative rate, ne pouvant effectuer qu'un seul vade-retro, il ne peut plus agir sur les ghouls ou les goules et le groupe entier de morts-vivants restera. L'avantage de cette méthode est de pouvoir faire fuir le groupe en un seul round.

Le clerc peut aussi choisir de faire fuir un type particulier de mort-vivant, choisi à l'avance avant de lancer le dé. Si sa tentative réussit, il peut recommencer sur un autre type. Exemple : un Curé (niveau quatre) se trouve confronté à un groupe constitué de deux âmes en peine, cinq nécrophages, huit goules. Il choisit de faire fuir les nécrophages et doit réaliser 13 (ou plus...) sur le dé ; seuls les nécrophages seront affectés. Il faut comme toujours lancer le d12 pour connaître le nombre de fuyards. Comme précédemment, si la tentative réussit, il peut recommencer le round suivant, après l'initiative.

Voyons un peu le cas des clercs mauvais. Au lieu de faire fuir le mort-vivant en cas de réussite du vade-retro, il force les créatures à adopter une attitude neutre ou amicale en fonction d'un jet de réaction. Prenez comme mesure qu'un clerc ne peut pas rendre amicale une créature ayant plus de dés de vie que lui, elle restera neutre. Les morts-vivants d'alignement neutre auront toujours une réaction d'ignorance vis à vis du clerc et de son groupe (si le jet de dé est réussi bien sûr). Si la créature est amicale, elle suivra le clerc et son groupe pour participer à l'aventure pour un nombre d'heures calculé comme suit : 24 h moins le dé que devait faire le clerc. Exemple : un Patriarche (niveau 8) rend un vampire amical, il restera avec eux pour $24 - 16 h = 8$ heures. Au-delà, il faut refaire une tentative.

Si un T figure sur le tableau, le mort-vivant sera au service du clerc pour un maximum de 24 heures. D et DS indiquent que les morts-vivants sont dominés automatiquement par le clerc. Les morts-vivants resteront un nombre de jours égal au niveau du clerc ou avec un renouvellement tous les 6 jours (au choix du Maître de Jeu). N'oubliez pas l'importance fondamentale du d12 ! On ne peut agir de la sorte avec les morts-vivants ayant 0 en Intelligence, car ils n'obéissent qu'à des ordres simplistes.

Le mort-vivant n'agit plus de son plein gré, il est sous l'empire du clerc, il est là pour l'aider. Le clerc doit donc lui indiquer une tâche, une quête ou quelque chose de précis à faire, sous peine de voir les morts-vivants s'en aller, lassés par une suite de combats ou d'explorations. Dès que la quête est achevée, la mission réussie, les morts-vivants s'en vont et retournent à leur fonction première. Mais, s'ils sont maltraités ou victimes d'actes hostiles, le contrôle du clerc cesse immédiatement (comme pour un sort de charme). Il ne faut donc pas empêcher les morts-vivants d'exécuter les ordres qu'ils ont reçus auparavant : ils ne peuvent permettre le pillage du trésor qu'ils sont censés garder. Ils ne doi-

TABLEAU 1

	N I V E A U D U P E R S O N N A G E											
Type de mort-vivant	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15+
SQUELETTE	10	7	4	T	T	D	D	D	DS	DS	DS	DS
ZOMBI	13	10	7	4	T	T	D	D	D	DS	DS	DS
GOULE	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D	DS	DS
OMBRE	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D	DS
NECROPHAGE	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D
GHAÏST	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D
ÂME EN PEINE	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D
MOMIE	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T
SPECTRE	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T
VAMPIRE	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
FANTÔME	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
LICHE	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
SPECIAL	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

vent subir aucune agression (armes, sorts, dégâts), pas d'ordre d'auto-destruction, pas de mission d'éclaireurs-dépiégeurs providentiels etc. D'autre part, si le clerc tombe inconscient ou mort, le contrôle cesse automatiquement. Alors, soit les morts-vivants s'en vont, soit ils attaquent suivant le traitement qu'ils ont reçu ou les risques qu'ils ont courus. Dans ce cas, les créatures sans esprit restent inactives, n'ayant plus d'ordre à exécuter.

Des clercs d'alignements opposés peuvent contrer mutuellement les effets sur un groupe de morts-vivants. Par exemple, un Prêtre (niveau 3) fait fuir 8 zombis pour dix rounds. Mais l'Adepté (niveau 2) qui les dirigeait les retrouve en train de fuir. Il tente de les contrôler à nouveau (il doit faire 10 sur le d20) pour les renvoyer (tous ou partie selon le d12) harceler le groupe du Prêtre, le round suivant. Celui-ci, voyant les zombis revenir, peut tenter à nouveau de les faire fuir et ainsi de suite, sans négliger les résultats du d12, tant qu'il n'y a pas d'échec d'un côté ou de l'autre.

Dans les lieux voués au mal comme des temples, des tombeaux, des sanctuaires maléfiques, il peut y avoir un malus pour réussir le vade-retro : trois possibilités pour l'exprimer : ôter de 1 à 4 sur le résultat du jet de dé, changer de colonne en lisant le tableau (le Patriarche, niveau 8, ne fait fuir que comme s'il était Lama, niveau 7, Evêque, niveau 6, ou pire encore), ou changer de ligne : les zombis fuient comme des goules, des ombres ou plus encore suivant le degré du mal inhérent au lieu. De la même manière, ou peut permettre aux joueurs d'avoir la possibilité d'annuler ou de diminuer cette présence maléfique en interrompant un culte, en versant de l'eau bénite sur l'autel, en brisant une relique... Mais un clerc bon ne peut rien faire contre des morts-vivants, démons et diables qui sont sur leur plan d'origine.

Certains morts-vivants ont le pouvoir de prendre des niveaux d'énergie (nécrophage, vampire...). Le personnage sur qui une telle attaque réussit se voit priver, en plus des dégâts éventuels, d'un niveau d'expérience, ainsi que du nombre de points de vie correspondant, avec les éventuels bonus de constitution. Ses capacités sont aussitôt diminuées (nombre et niveau des sorts, talents de voleur, table d'attaque, de sauvegarde, de vade-retro...). Le Maître de Jeu effectue ces changements immédiatement, avant le round suivant, et prévient le joueur que celui-ci se sent soudain bizarrement faible. Exemple : un guerrier niveau 7 reçoit une blessure d'un nécrophage. Le guerrier a tiré les points de vie suivants : 7. 5. 3. 8. 4. 3. 7. Il a une constitution de 16, donc 51 PV. Il a 115 000 xp, touche une AC 0 à 16 et se sauvegarde contre les sorts à 13. Après la blessure qui lui fait trois points de dégât, il perd un niveau d'expérience. Il a donc 51 - 3 - 7 - 2 = 39 points de vie, 52 500 xp (il arrive toujours au milieu du niveau inférieur), c'est un guerrier 6 qui touche une AC 0 à 18, se sauvegarde contre les sorts à 14. Il a perdu les points de vie correspondant à son dernier tirage, c'est pourquoi il faut les avoir notés scrupuleusement sur sa feuille de personnage.

Si le personnage tombe au niveau zéro, il ne pourra plus regagner de points d'expérience. Si son niveau est inférieur à 0, c'est une mort immédiate et probablement une transformation en mort-vivant (voir description de chacun). Les niveaux perdus peuvent être regagnés par différents moyens : par magie ("souhait majeur", ou "restauration" - idée de prix : 10 000 PO + autant par niveau du récipiendaire, soit 70 000 PO pour notre guerrier !), ou par la voie normale en gagnant de nouveaux points d'expérience. Notre guerrier 6 termine son aventure victorieusement malgré ce désagréable incident et reçoit 8700 points d'expérience : il en aura donc 61 200. Si le personnage est multi-classé, il perd son niveau d'énergie dans le plus haut qu'il a, sinon dans la classe qui nécessite le plus de points d'expérience. Si deux niveaux sont perdus, on en prend un dans chaque classe. Exemple : un gnome illusionniste 4, voleur 5, perdra un niveau en voleur. Un demi-elfe clerc 3 magicien 3 perdra son niveau en magicien. Un elfe guerrier 5 magicien 8 perd deux niveaux et se retrouve guerrier 4 magicien 7.

En partant en aventures, une chose à ne pas oublier est l'eau bénite, surtout si l'on suppose l'existence de morts-vivants. Vu son prix (25 PO la fiole), les clercs ont tout intérêt à en fabriquer dès qu'ils ont atteint le 5^e niveau. Si l'investissement est lourd au départ, on s'y retrouve dès que la consommation augmente. Le clerc devra disposer d'un endroit privé où il entrepose son bénitier et ses affaires. Cela suppose qu'il y ait un lieu, en ville ou ailleurs, où il passe son temps entre deux aventures.

Il devra faire fabriquer, spécialement pour lui, un récipient en métal précieux sur lequel seront gravés les symboles de sa divinité. Ce récipient sera placé dans un ouvrage de bois rare comprenant un pied, le coffre de rangement et un couvercle. Il faut compter quatre à dix semaines pour que ces travaux soient terminés. Vous trouverez les autres détails (prix, contenance...) dans le tableau 2. Les différences de prix dépendent de la décoration, des cisèlures souhaitées, du métal utilisé. Un récipient en électrum avec des poignées et un rebord en or coûtera entre 10 000 et 20 000 PO, selon la proportion des métaux utilisés, séparément ou sous forme d'alliage, et pourra contenir 25 fioles. Il faudra aussi

se procurer des fioles particulières en pierre ou verre plombé valant 2 à 5 PO pièce et contenant 15 cl.

Le clerc devra alors bénir récipient et bénitier sans oublier les fioles. Une fois le récipient placé dans le bénitier et le clerc revêtu des habits sacerdotaux appropriés, la cérémonie peut commencer. Il lance dans l'ordre les sorts suivants : aquagenèse, purification de l'eau, bénédiction, cantique et prière. Une fois l'eau bénite créée, elle ne garde ses propriétés que dans le récipient ou les fioles. Les dieux, préférant les objets de grande valeur, accordent plus de valeur (: plus de fioles possibles) aux bénitiers les plus précieux. Le rituel dure une journée complète (méditation, lancer de sorts, prière...). Le clerc devra ensuite se reposer pour au moins huit heures. La création d'eau bénite ne peut se faire qu'une fois par semaine dans un seul bénitier par édifice religieux. Il est évident que la fabrication d'eau bénite ne peut avoir lieu ailleurs que chez le clerc. Si un bénitier se trouve souillé (il faut le toucher, y verser quelque chose, y entreposer une relique ou un objet maudit), l'ensemble ne peut plus fonctionner. Toute action à distance (sort) est sans effet. S'il est souillé, il est alors perdu et doit être refondu et refait entièrement. Cela revient entre 20 et 50 % du prix d'achat, et le travail demande 4 à 6 semaines.

L'eau bénite possède de nombreuses utilités. En boire une fiole ralentit le processus de transformation en mort-vivant de 1 à 4 tours par fiole. Lancée sur un mort-vivant, elle lui cause de 2 à 7 points de dégât si elle touche (un lancer pour toucher est requis). L'aire d'effet est de 30 cm (une créature), et les éclaboussures causent deux points de dégât dans un rayon d'un mètre. On peut la lancer à vingt mètres maximum : de 6 à 12 moyenne portée jet à - 2, de 12 à 20 longue portée jet à - 5 (comme tous les projectiles). Quand le jet est raté, tirez sur un d8 la direction de chute par rapport à l'objectif visé, puis un d6 pour savoir à quelle distance elle s'est écrasée (1 = 30 cm) pour les possibilités d'éclaboussures. Sur certains morts-vivants, ses effets sont plus ou moins forts (voir description).

L'eau bénite sert aussi à purifier objets ou personnes atteints par des maux légers, et entre comme composant dans de nombreux sorts de clerc.

TABEAU 2

MÉTAL	COUT RECIPIENT	COUT BOITIER	CAPACITÉ
Cuivre	1 300 à 1 800 po	200 po	6 fioles
Argent	1 900 à 2 400 po	500 po	10 fioles
Electrum	8 000 à 12 000 po	1 000 po	18 fioles
Or	19 000 à 22 000 po	1 500 po	32 fioles
Platine	110 000 à 200 000 po	2 000 po	50 fioles

Voici enfin quelques informations générales sur les morts-vivants. Un personnage tué par un mort-vivant devient à son tour un mort-vivant ayant une force égale à la moitié de celle de son assassin. Il en a également la moitié des dés de vie. Le sort de détection du mal lancé sur un mort-vivant mauvais sera effectif et le clerc verra une aura maléfique. On rencontre souvent des morts-vivants car ce sont des créatures qui nécessitent peu de conditions de "vie" ; inutile de prévoir des rations et des entrepôts de nourriture les concernant, ils sont toujours à l'endroit que l'on a dit de garder, etc. On les rencontre aussi sur différents autres plans et même en ville, la nuit. Ghosts, goules, fantômes, ombres, spectres, nécrophages, âmes en peine, vampires et même lichs errent dans nos rues le soir parmi démons, diables et autres sorcières. Mais rassurez-vous si vous vous retrouvez face à face à une liche la nuit, vous êtes un petit veinard : en effet, la probabilité d'une telle rencontre est de 1 sur 400 !

Que faire lorsque l'on rencontre un mort-vivant ? Il faut être accompagné d'un bon clerc, savoir courir très vite (dommage pour les nains et les forteresses ambulantes). Si le vade-retro rate, le clerc peut toujours essayer son sort d'invisibilité aux morts-vivants, sorte de sanctuaire qui n'a d'effet que pour les morts-vivants ayant moins de 4 dés de vie. Il dure 6 rounds et si le mort-vivant rate son jet de protection contre les sorts, il ignorera le clerc, sinon, il l'attaquera en priorité. Le sort cesse dès que le clerc entreprend un vade-retro, une attaque ou un sort.

Si vous avez de l'eau bénite, c'est le moment ou jamais de l'utiliser et ça vous allègera pour courir ! Vous pouvez disposer d'autres objets ou amulettes de protection qui feront valoir votre courage vis-à-vis de votre groupe, alors que vous êtes (en théorie) inattaquable.

Une potion de contrôle des morts-vivants permet de charmer 16 DV maximum pour 5 à 20 rounds. S'ils sont intelligents, les morts-vivants ont droit à un jet de protection contre la magie à - 2. Ensuite cela fonctionne comme le sort de charme des magiciens. Beaucoup de ces potions ne conviennent qu'à un type précis de morts-vivants, faites-les identifier.

Les parchemins de protection contre les morts-vivants protègent jusqu'à 35 DV maximum pour 10 à 80 rounds. Après 4 segments, il est lu et un cercle d'un mètre cinquante apparaît autour de vous, qui, ô magie !, se déplace avec vous. Aucun mort-vivant ne peut y pénétrer, mais certains ne conviennent qu'à un type précis de morts-vivants.

Les armes tranchantes, les armes normales, sont souvent peu utiles. Rien ne vaut les armes en argent ou magiques telle la masse de disruption. Lorsqu'elle atteint un mort-vivant, cette masse + 1 produit le même effet qu'un vade-retro d'un prêtre de niveau 12. Donc, toutes les créatures jusqu'aux âmes en peine sont instantanément réduites en cendres, quant aux autres elles ont de bonnes chances de fuir. Si le jet est raté, la créature subit double dégât et double bonus.

Tout le monde ne possède pas ces capacités ou ces objets, alors un bon conseil : pour détruire une horde de morts-vivants, faites le faire par les autres, et si vous vous retrouvez sans aucun espoir de fuite, si vous servez correctement et assidument votre dieu, espérez une intervention divine malgré les nombreuses restrictions dues à cette pratique qui doit rester exceptionnelle.

Le tableau 4 regroupe les caractéristiques de morts-vivants dans AD&D. Certains sont neutres, mais beaucoup sont mauvais, loyaux ou cahotiques. Une description individuelle vient compléter ce tableau ainsi que le tableau 3 concernant les trésors. Les types de trésor qui ne figurent pas dans ce tableau sont dans Dragon Radieux n° 8 p 17.

ou les symboles bénis font reculer les esprits frappeurs sans les blesser. Ils fuient comme des squelettes, ou comme des goules s'ils se trouvent dans les environs de l'endroit où ils furent tués à l'origine. Ils ne quittent d'ailleurs jamais cet endroit mais peuvent s'en éloigner quelque peu.

ANIMAL SQUELETTE (skeleton animal)

Ils sont créés par le sort de nécro-animation au rythme d'une créature et demie par niveau d'expérience du lanceur, soit 12 créatures pour un patriarche. Ils sont toujours plus petits qu'un homme : chien, chat, renard... Ils gardent des trésors de valeur réduite ou peuvent rendre de menus services : ralentir un groupe, provoquer un com-



ESPRIT FRAPPEUR (poltergeist)

C'est le plus faible des morts-vivants par le nombre des dés de vie, mais pas le moins agréable à jouer. Il est invisible (donc - 4 au toucher) et ne peut être blessé que par des armes en argent ou magiques car c'est une créature immatérielle. Il n'a aucune attaque et ne fait aucun dégât. Jusque-là, rien de bien passionnant, mais il lance des petits objets autour de lui comme un monstre à 5 DV. Imaginez les joueurs entrant dans une pièce où les objets se précipitent sur eux ! Avant de penser à des morts-vivants, ils orienteront leur recherche sur les sorts ou la magie. Si un personnage est touché, il doit se sauvegarder contre la peur ou fuir au hasard pour 2 à 12 rounds en ayant une chance sur deux de lâcher ce qu'il tient en main et pas forcément le premier round (tirez aléatoirement ce qu'il abandonne). Ensuite le joueur peut revenir sans craindre cette peur de nouveau. L'eau bénite

bat pour donner l'alerte et d'autres choses encore que leur créateur garde secrètes. On peut accidentellement trouver sur place un trésor témoignant du passage d'un groupe d'aventuriers (à vous de voir par rapport à la force des animaux squelettes). Ils sont tournés par les clercs comme des squelettes avec un bonus de + 1. Si le vade-retro réussit, il en fuira 7 à 12 au lieu de 1 à 12 (Un clerc niveau 2 doit faire 6 sur le d20 !). Les armes tranchantes ne leur infligent que la moitié des dégâts. Ils sont affectés seulement par les sorts de charme, sommeil, paralysie par les sorts de mort magique et ceux basés sur le froid.

SQUELETTE (skeleton)

Ils sont créés par nécro-animation. On les rencontre dans les cimetières, les ossuaires, mais aussi dans de nombreux donjons comme gardes inflexibles obéissant jusqu'à la destruction à l'ordre simple qu'ils ont reçu. Cet ordre doit être

concis et immuable, comme : "Si quelqu'un monte une marche vers l'autel, lève-toi et attaque." Bien sûr, s'ils sont attaqués, ils se défendent avec toutes sortes d'armes (épées, masse, lance, hallebarde...) mais ne causent que 1d6 de dégât ; l'eau bénite leur cause 2 à 8 points de dégât. Ils résistent à tous les sorts basés sur le froid, ainsi qu'à ceux de contrôle de l'esprit.

CADAVRE DE BASSIN (coffer corpse)

Ces créatures répugnantes, ressemblant à des zombies, se trouvent près d'étendues d'eau lugubre, près de navires échoués etc. Ils sont relativement dangereux. On peut les tourner comme des âmes en peine. Ayant une intelligence faible, leur technique de combat est particulière et efficace : si l'un d'eux reçoit plus de 6 points de dégât, le même round, par des armes normales, il tombe comme mort. En réalité, il ne craint que les armes magiques, et le round suivant il se relève et attaque tous ceux qui l'ont combattu en mêlée. Ceux-ci devront réussir une sauvegarde contre la peur ou fuir, paniqués. Les joueurs restant peuvent penser à une régénération mais ce n'est pas le cas. Il attaque alors l'un des joueurs restant en serrant ses deux mains sur la gorge de la victime (une seule attaque pour les deux mains...). Chaque round suivant, la victime prend 1d6 de dégât jusqu'à sa mort ou celle de la créature. Rien ne peut la libérer de cette étreinte, même une force exceptionnelle ! Par ailleurs, 25 % d'entre eux possèdent une arme et dans ce cas l'attaque est classique. Les sorts mentaux n'ont absolument aucun effet.

GOULE (ghoul)

Selon la légende, les premières goules furent des humains qui mangèrent de la chair humaine. Quoi qu'il en soit, sachez que tout personnage tué par une goule en deviendra une, à moins d'être béni puis ressuscité. Ces créatures, au cerveau un peu dérangé et parfois partiellement détruit, attaquent, sans aucune crainte, en griffant de leurs longs ongles sales et en mordant de leurs crocs acérés. Les goules peuvent aussi utiliser la ruse. Les humains et demi-humains (nains, gnomes, demi-elfes et petites gens - sauf les elfes) doivent réussir un jet de sauvegarde quand ils sont touchés par une goule, pour ne pas se retrouver paralysés. Le cercle de protection con-

tre le mal tient ces morts-vivants à l'écart. Le lacedon, variété de goule aquatique, présente exactement les mêmes caractéristiques.

HUECUVA

C'est un esprit mort-vivant avec l'aspect d'un squelette vêtu d'une robe en plus ou moins bon état. Cette créature relativement faible au niveau des points de vie possède une bonne classe d'armure, de nombreuses possibilités ainsi qu'une attaque spéciale qui peut s'avérer dangereuse. Seules les armes en argent ou magiques peuvent la blesser. Elle est immunisée contre tous les sorts visant à influencer l'esprit. On peut la tourner comme un nécrophage. Elle peut se métamorphoser trois fois par jour (par exemple pour surprendre lors d'une attaque ou pour s'enfuir si cela tourne mal). Son toucher cause de 1 à 6 points de dégât, mais la victime doit réussir une sauvegarde contre le poison ou être atteinte d'une affection cardio-vasculaire conduisant souvent à une mort lente (voir p 10 guide du maître).

ZOMBI

Ce sont des morts-vivants très courants, animés par des clercs ou des magiciens à partir de corps morts. On les trouve un peu partout et en particulier dans les cimetières, les charniers et bien sûr les donjons. Ils sont très lents et perdent toujours l'initiative, frappant en fin de round. Ils attaquent sans peur jusqu'à destruction. Ils obéissent à des ordres simples et sont capables de comprendre une douzaine de mots. En plus des sorts qui n'ont aucun effet sur les morts-vivants, ils résistent à tous ceux basés sur le froid. Chaque fiole d'eau bénite qui les touche leur cause de 2 à 8 points de dégât.

ZOMBI DU MUSC JAUNE (zombi yellow musc)

Ces zombies à la peau jaune et au regard vitreux ont été victimes du musc jaune, une plante grimpante. Après une attaque réussie, la plante draine l'intelligence du personnage à 1 ou 2, puis il devient zombi sous le contrôle de la plante. Elle injecte une graine dans le crâne de la victime. Après deux mois de service à la plante, le zombi, s'il n'est pas tué avant, va tomber inanimé dans un endroit calme où la graine pourra pousser sur le corps qui va dépérir en une heure. Ce zombi peut être soigné, avant sa

mort, par celle de la plante originelle puis par un contre-poison et enfin par le sort de guérison (non pas "soins mineurs" mais "heal"). La victime malheureuse retrouve alors sa propre forme et ses caractéristiques un mois après. En tant que zombi, il cherchera à entraîner d'autres personnes vers la plante, il combattra en sa faveur. Il garde le même nombre de points de vie, la même armure, les mêmes armes et possessions qu'avant sa capture mais il attaque comme un monstre à 2 DV. Par contre, il ne peut plus utiliser ses sorts, ses pouvoirs psioniques. Il perd ainsi tous les bonus dus à la sagesse et la dextérité. Seuls restent les bonus de force. Les sorts visant l'esprit n'ont aucun effet sur lui : outre charme, sommeil et paralysie, citons illusion, injonction, suggestion... N'étant pas réellement un mort-vivant, il ne peut être ni tourné, ni contrôlé, ni détruit par les clercs.

FANTÔME DRAPE (sheet phantom)

Voici un des rares morts-vivants qui n'ait pas une forme humanoïde. (On dit que c'est la forme en mort-vivant du lurker above.) Il ressemble en effet à une pièce de tissu rectangulaire de 3 à 5 m de long sur 2 à 3,5 m de large, avec une épaisseur de quelques centimètres. Il se déplace sur les plafonds, attendant une victime ; il tombe dessus et l'enveloppe. Celle-ci suffoque (d4 points de dégât par round). Il ne peut envelopper qu'une victime de taille humaine. Le personnage est tellement serré qu'il peut combattre uniquement s'il tenait déjà son arme en main au moment de l'attaque. Sinon, c'est impossible et la suffocation est automatique, avec comme seule issue la mort du personnage. Les autres membres du groupe peuvent cependant intervenir en frappant le mort-vivant, mais chacun des coups qui le blessent blesseront de la même manière la victime. Si le personnage meurt, le fantôme drapé se fond avec sa victime pour se transformer en une goule drapée d'apparence humaine. Les clercs tentent des vade-retros comme pour une âme en peine, et il résiste comme presque tous les morts-vivants aux sorts relatifs à l'esprit.

A suivre...

Vu la longueur de l'article, la suite de la description des morts-vivants vous sera proposée dans le n° 13, en janvier.

TABEAU 3

Type	pc x 100	pa x 1 000	pe x 1 000	po x 1 000	pp x 100	Pierres	Joyaux	Objets magiques
A	1-6 : 25%	1-6 : 30%	1-6 : 35%	1-10 : 40%	1-4 : 25%	4-40 : 60%	3-30 : 50%	3 au choix : 30%
B	1-8 : 50%	1-6 : 25%	1-4 : 25%	1-3 : 25%	non	1-8 : 30%	1-4 : 20%	Épées, armures, armes diverses : 10%
C	1-12 : 20%	1-6 : 30%	1-4 : 10%	non	non	1-6 : 25%	1-3 : 20%	2 au choix : 10%
D	1-8 : 10%	1-12 : 15%	1-8 : 15%	1-6 : 50%	non	1-10 : 30%	1-6 : 25%	2 au choix plus 1 potion : 15%
F	non	1-20 : 10%	1-12 : 15%	1-10 : 40%	1-8 : 35%	3-30 : 20%	1-10 : 10%	3 au choix (sauf épées et armes diverses) plus 1 potion et 1 parchemin : 30%
Q	non	non	non	non	non	1-4 : 50%	non	non

[illegible]

SCENARIO AD & D "SPECIAL"

UNDEAD

Etrange aventure que nous allons vous proposer là... Etrange, non point par le thème de la quête que les aventuriers auront à accomplir, mais plutôt par le fait que les héros de cette épopée macabre seront morts avant même d'avoir pu, d'une manière ou d'une autre, agir sur leur destin.

Le scénario suivant est en effet réservé impérativement à quatre personnages, de niveau 2 à 4, décédés lors d'aventures antérieures. Sont toutefois exclus dès le départ :

- les cadavres en trop mauvais état (sans tête, sans jambes, ou découpés en rondelles),
- les créatures punies par leur propre divinité,
- les druides.

Les objets magiques auront perdu tous leurs pouvoirs antérieurs, mais les PJ pourront conserver tout leur équipement "classique".

LE REVEIL

Gros plan sur une lande, de type breton, couverte de genêts... Nous sommes dans l'extrême Nord du royaume d'El-lansdale, en Trégor, quelque part à mi-chemin entre la ville de Carafayel et le donjon de Karnost. Au coeur du brouillard, on distingue un cercle de pierres d'une dizaine de mètres de diamètre, formé par huit mégalithes couchés. Au centre, se trouve un autre bloc, de forme cubique, d'environ un mètre de côté. Sur quatre des grandes pierres reposent quatre corps inanimés, et complètement desséchés : ce ne sont que des cadavres.

"Le réveil est difficile : votre tête est lourde, affreusement lourde. Chacune des parties de votre corps est terriblement douloureuse, et vous avez l'impression de n'être qu'une immense plaie. Vos paupières s'ouvrent péniblement et une image confuse se forme petit à petit dans votre cerveau. Vous êtes seuls face à un ciel immense où les premiers rayons du soleil jouent à cache cache avec les nuages blancs et les nappes de brume qui s'élèvent peu à peu du sol. Une certaine chaleur semble courir à nouveau un peu partout à l'intérieur de votre corps, mais vos membres paraissent toujours aussi raides. Les minutes



passent, dans votre esprit l'obscurité laisse la place progressivement à la lumière. Vos yeux, immobiles au départ, commencent à suivre le cheminement des nuages, puis votre tête entière, agitée tout d'abord de quelques tremblements maladroits, s'incline sur le côté. D'autres images nouvelles se présentent, et votre cerveau ralenti les analyse avec peine. Tout autour de vous, il y a d'autres pierres, et surtout d'autres corps qui essaient, tout comme vous, de revenir à la vie.

Vos sensations renaissent également... La fraîcheur d'un souffle de vent sur votre visage décharné, cette impression de moiteur salée si particulière à l'air qui vient de la mer, et toujours cette douleur lancinante dans chacun de vos muscles..."

Quatre créatures se redressent maladroitement, se découvrent progressivement, puis LE découvrent : au centre du cercle, à la verticale du bloc de pierre cubique, se trouve un autre personnage semblant flotter à une dizaine de centimètres en-dessus de son support. Une étrange auréole de lumière bleutée entoure ses pieds. Il s'agit d'un humain d'assez grande taille et plutôt filiforme. L'être est immobile et semble attendre patiemment le réveil des aventuriers. A part le léger bruissement du vent dans les genêts, la scène est complètement silencieuse.

Petit à petit, les PJ vont prendre conscience des détails particuliers de cette scène : l'homme se tient debout, les bras en croix, et dans chacune de ses mains repose une grosse pierre noire aux reflets satinés. Il porte une veste en cuir,

serrée à la taille par une ceinture munie de poches multiples. Son visage décharné paraît totalement dénué d'expression, et ses yeux restent clos. Il semble que le processus de résurrection se soit interrompu, car nos PJ, s'ils ont réussi péniblement à s'asseoir sur leur siège inconfortable, ne paraissent plus avoir maintenant l'usage de leurs muscles. Une force invisible les maintient, immobiles, comme rivés à la roche sur laquelle ils reposaient.

AU COEUR DES OMBRES

La scène dure un temps considérable... Le soleil monte peu à peu dans le ciel, et chasse les derniers lambeaux de la brume matinale. Les deux pierres noires captent les rayons lumineux et semblent luire avec plus de vigueur. L'étrange statue commence à s'animer et le processus qui a fait se dresser nos quatre dormeurs agit maintenant sur le personnage central. Le retour à la vie est aussi difficile pour lui que pour les autres, et son esprit met quelques temps avant de réussir à intégrer toutes les données nouvelles qui se présentent. Au bout d'un temps, il descend de son rocher, et range les pierres dans les poches de sa ceinture. L'étrange halo lumineux qui entourait ses jambes se dissipe et au même moment, les autres personnages retrouvent leur liberté de mouvement. Quelques sons inarticulés sortent péniblement de sa gorge, puis il retrouve aussi l'usage de la parole et s'adresse aux aventuriers en ces termes :

"Bonjour à vous tous, futurs compagnons, je me nommais Agnarel avant ces étranges événements, et je désire conserver ce nom. A la fin de mon récit, peut-être comprendrez-vous mieux ce qui s'est passé et le pourquoi de votre présence, ici, alors que vous faites partie, comme moi, du royaume des morts. Sachez tout d'abord que notre réveil en ce lieu ne sera sans doute qu'éphémère, sauf si nous triomphons de l'épreuve qui nous attend. En ce cas, et en ce cas seulement, certains d'entre nous pourront regagner le royaume des vivants. Pour les autres, ou pour tous, en cas d'échec, les ténèbres de la mort resteront notre destinée ultime, à l'issue de ces quatre journées de sursis que nous ont accordé les dieux.

De mon vivant, j'étais un voleur habile et redouté. A la suite d'une entreprise malheureuse, je fus condamné à être exécuté, et je ne fus sauvé que de justesse par un clerc puissant qui paya une forte somme pour acheter ma liberté. A compter de ce jour, je devins le fidèle serviteur de cet homme et je me servis de mes talents particuliers pour lui rendre quelques menus services. Les années passaient... Mon maître se livrait à de nombreuses recherches dans sa bibliothèque, puis disparaissait, seul, pendant de longs mois, dans des contrées éloignées. Il poursuivait - je m'en rendis compte rapidement - une quête d'une importance considérable, à laquelle il avait consacré sa vie. Il resta longtemps silencieux, même à mon égard, quant à l'objet de cette quête, puis m'annonça un jour qu'il venait - enfin - de faire une découverte faramineuse et qu'il avait atteint le point culminant de ses recherches. Son but était d'accéder à l'immortalité mais les prières qu'il avait adressées à sa déesse, Ternor, ne s'étaient jamais révélées satisfaisantes.

A force d'études il avait découvert l'existence d'un talisman fabuleux, qui, si l'on en croyait les grimoires anciens, permettait de réaliser une résurrection, mais une seule, et définitive, puisque l'être ayant fait usage de l'objet devenait immortel. Ce talisman, nommé Triade du Phénix, était en réalité constitué par trois pierres précieuses de taille imposante : deux noires, et une verte. Mon maître trouva assez rapidement les deux premières, les noires, et utilisa mes talents pour les dérober dans les temples où elles étaient secrètement gardées. La troisième pierre restait malheureusement introuvable, et le clerc passa de longues années à la chercher en vain, jusqu'au jour où un grimoire ancien (me dit-il, mais je pense qu'il s'agit plutôt de son commerce macabre avec les esprits de l'au-delà) lui apporta la solution. Le dernier élément de la Triade, le Phénix vert, n'appartenait plus au monde des vivants, mais se trouvait placé dans une autre dimension de l'espace, à laquelle seuls les morts pouvaient accéder. Lorsqu'il en arriva à ce stade de son discours, je compris alors pourquoi mon maître avait accordé tant de prix à ma vie. Je ne le savais pas assez charitable pour s'intéresser, sans but, à la survie d'une créature aussi misérable que moi. Le marché était clair :

il n'avait racheté ma vie que pour me la prendre à son tour, et le plus étrange fut que j'acceptai sa proposition sans même la discuter.

Nous fîmes alors un long voyage qui nous amena en ce lieu. Le clerc m'expliqua qu'à mon réveil, je découvrirais quatre compagnons pour m'aider dans ma quête, mais que nous ne disposerions que de quatre jours pour trouver la pierre manquante, car tel était le pouvoir limité des deux talismans noirs. Seul le Phénix vert pouvait permettre une résurrection définitive, et conférer l'immortalité. La pierre manquante de la triade se trouvait dans la demeure d'un magicien qui l'avait dérobée quelques milliers d'années auparavant. En commettant cet acte sacrilège l'homme avait causé sa perte : sa demeure, ses serviteurs, ainsi que lui-même avaient disparu à tout jamais du monde que les vivants peuvent explorer. En lui volant le dernier élément du talisman, nous pourrions reconstituer la Triade, et revenir ainsi au monde des vivants. Mon maître avait



gravé dans ma cervelle les formules sacrées du rituel. Ma liberté définitive serait ma récompense, et la résurrection serait celle de mes compagnons.

Il termina son discours en me précisant que les deux pierres noires me guideraient vers leur compagne, une fois que nous serions dans le domaine des morts. Il m'administra ensuite un poison violent, en prononçant quelques incantations, dont je ne perçus que les premières syllabes. Le temps dans le royaume des ombres ne compte plus, mais je m'aperçois que tout cela a dû se dérouler il y a bien longtemps. Maintenant, mes amis, je vous propose de me suivre, et de nous laisser guider par l'éclat des deux ténèbreuses."

QUELQUES PRECISIONS

Quelques éléments importants, que le MJ se doit de connaître, sont volontairement restés dans l'ombre pendant le discours d'Agnarel. Si le récit de cet

habile personnage est en grande partie exact, toute la partie concernant son identité est fautive. Il n'est point Agnarel le voleur, sympathique serviteur d'un clerc puissant, mais Agnarel le clerc, lui-même. Cette usurpation d'identité est destinée surtout à mettre en confiance les aventuriers, qui auront plus de sympathie pour un pauvre serviteur victime de son maître que pour un être puissant et machiavélique. De plus, le clerc ignorait quelle serait la durée du passage d'un plan dans l'autre. Un transfert instantané ne posait pas problème, mais s'il y avait un décalage dans le temps, le maître pouvait fort bien être mort lorsque son serviteur reviendrait. Il ne pouvait donc être question de confier cette mission délicate à une tierce personne.

A ce sujet, le maître de jeu décidera, en fin d'aventures, du délai qui s'est écoulé entre la mort du personnage survivant, et sa résurrection effective. Il paraît plus intéressant de choisir un laps de temps raisonnable : quelques jours, quelques mois, ou, au plus, quelques années.

Par ailleurs, Agnarel omet de préciser que les pouvoirs de la triade sont limités : seuls trois personnages pourront quitter le royaume des morts, les autres restant condamnés à l'obscurité éternelle.

Il est un troisième détail que Agnarel lui-même ignore, c'est que la triade du Phénix appartenait autrefois à Ternor, déesse du chaos en Trégor, et que ce talisman une fois dérobé à sa propriétaire, a perdu le pouvoir de conférer l'immortalité. Il ne permet que de faire revivre des personnages décédés, et ce trois fois par cycle lunaire, à condition que les incantations d'accompagnement du rituel soient prononcées par un prêtre ou une prêtresse jouissant des faveurs de la déesse. On est donc bien loin des vertus auxquelles croit Agnarel.

Les quatre PJ réanimés verront quelques unes de leurs caractéristiques modifiées, à cause du changement d'état :

- les guerriers ont perdu l'usage de la parole. Leur intelligence est diminuée de moitié.
 - les autres classes perdent cinq points au total, à répartir entre la force, l'agilité et l'intelligence.
 - enfin, chaque personnage verra sa constitution baisser de un point.
- Si les personnages réussissent l'épreuve finale et revivent réellement, ils retrouveront leurs caractéristiques initiales.

LE TRAJET JUSQU'AU CASTEL D'ERRUEN

Tous ces événements dureront bien jusqu'au début de l'après-midi, et Agnarel va presser les aventuriers de prendre une décision et surtout de le suivre. Cette notion de "temps limité" devra peser constamment sur l'ensemble du groupe telle "l'épée de Damoclès", pendant les heures et les jours qui vont suivre. Il faut compter trois jours de marche environ pour arriver dans la demeure du magicien. Diverses rencontres peuvent survenir pendant la progression des aven-

turiers. Par ailleurs, la configuration du terrain dans ce royaume des morts est bien différente de celle des landes que les PJ connaissent déjà. Collines brumeuses et marécages malodorants se dressent face à eux, constituant autant d'obstacles quasi insurmontables. Outre la faune habituelle à ce genre de lieu, le MD pourra ajouter quelques créatures pittoresques ou terrifiantes :

- image miroir des aventuriers apparaissant face à eux, dans les brumes épaisses du marais des Névoirs... Celle-ci est l'oeuvre d'une sorcière hideuse du nom de Maggie, qui ne se déplace jamais sans son crapaud géant compagnon.
- plantes monstrueuses, carnivores ou simplement toxiques.
- esprits tourmenteurs, voix lointaines d'anciens camarades disparus également lors d'aventures précédentes (un MD connaissant bien son groupe de joueurs sera avantagé pour le choix des effets à produire).

Plus que des créatures vraiment meurtrières qui risqueraient de trop affaiblir le groupe avant la grande épreuve, il est conseillé au MD de développer au maximum la tension psychologique avant l'arrivée au castel...

Tout au long de leur trajet, les aventuriers seront guidés par la lueur des pierres noires qui ira croissante. Par ailleurs, au fur et à mesure de leur progression, le paysage qu'ils laissent derrière eux s'estompe peu à peu, semblant annuler toute idée de retour possible. Le monde ne semble exister que dans la direction où ils avancent, comme s'il avait besoin de leur support matériel pour se configurer.

LA DEMEURE DU PHENIX VERT

Le seul élément vraiment nouveau à la fin du troisième jour de voyage, sera constitué par le bruit que les PJ entendront : bruit caractéristique des vagues se brisant sur les récifs. La mer semble toute proche. Soudain, alors que les deux phénix luisent d'une lumière de plus en plus intense, une immense bâtisse noire se dresse devant le groupe. L'objectif premier est atteint, voici le Castel d'Erruen, demeure du magicien CREODEN, de son fils, et de quelques créatures à leur service. Au cas où l'idée ne serait pas venue toute seule à ses compagnons, Agnarel les préviendra que le magicien les attend probablement, car le Phénix vert possède la même propriété que les noirs : il dégage certainement une lueur plus vive depuis quelques jours.

Note pour le MD : ce pressentiment est judicieux. Creoden est sur ses gardes. Depuis trois jours exactement, il a pris la précaution de dissimuler la pierre dans un endroit bien particulier. Il s'agit d'une niche de profondeur moyenne creusée à mi-hauteur de muraille, dans la façade est du château, du côté de la mer. Précisons bien sûr que la grande porte face à laquelle arrive le groupe se trouve sur

la façade Ouest. Creoden est convaincu que les aventuriers chercheront la pierre à l'intérieur de sa demeure, et il est décidé à rester dans l'ombre en ce cas. Cependant, il est évident qu'il adopterait une stratégie beaucoup plus offensive au cas où son trésor se trouverait menacé !

La demeure de Creoden a en fait plus l'apparence d'un petit château que celle d'un manoir. Un donjon carré, massif, protégé par une muraille crénelée en forme de triangle, comportant une tour de défense à chaque angle. La muraille Est se dresse verticalement en-dessus de la mer, prolongeant artificiellement une falaise de hauteur déjà respectable (30 mètres environ). Seule ouverture visible au niveau du sol, la grande porte face à laquelle arrivent les aventuriers. Elle est grande ouverte, pont-levis abaissé, invitant le voyageur de passage à explorer la grande cour intérieure, et, pourquoi pas, le donjon.

Le résultat de la quête va dépendre de la stratégie qu'adoptera le groupe dans les heures qui vont suivre. Afin d'aider le Maître de jeu dans son travail, nous allons lui fournir une description détaillée de la bâtisse et de ses occupants. Auparavant, et augurant d'une issue heureuse, nous allons voir ce qui se passera une fois que nos "morts en sursis" auront récupéré la troisième pierre.

LA TRIADE A L'OEUVRE

Une fois réunis, les trois Phénix vont se charger à nouveau de guider les pas des PJ. Un phénomène étrange semble se dérouler dans la direction de la tour de défense située à l'extrémité Nord des remparts. Les murs extérieurs de cette tour semblent dégager une auréole lumineuse semblable à celle des pierres. Aucun autre changement n'est visible du donjon, ou de l'intérieur de la cour, mais de l'extérieur du bâtiment, on s'apercevra très vite qu'une nouvelle porte a fait son apparition, dans cette tour justement. Profitons de cette occasion pour signaler également que l'ensemble du paysage environnant le château semble s'être dissous dans une brume épaisse. Le maître de jeu insistera dans sa description des lieux, sur le fait que seul le décor immédiat du castel semble encore exister. Revenons à la porte : encadrée par une brume épaisse, celle-ci ne semble pas faire véritablement partie de la muraille. Elle est ouverte, et dès qu'ils l'auront franchie (car il faudra bien qu'ils se décident !), les PJ découvriront une nouvelle salle de forme rectangulaire, à laquelle ils pourront accéder en descendant une douzaine de marches en pierre. Les murs irréguliers évoquent cependant plus l'intérieur d'une caverne que celui d'une salle d'habitation, et la seule lumière éclairant l'ensemble provient des trois pierres que porte le groupe.

Les seuls éléments décoratifs de l'endroit sont constitués par un dessin sur le sol, et deux statues d'une cinquantaine de

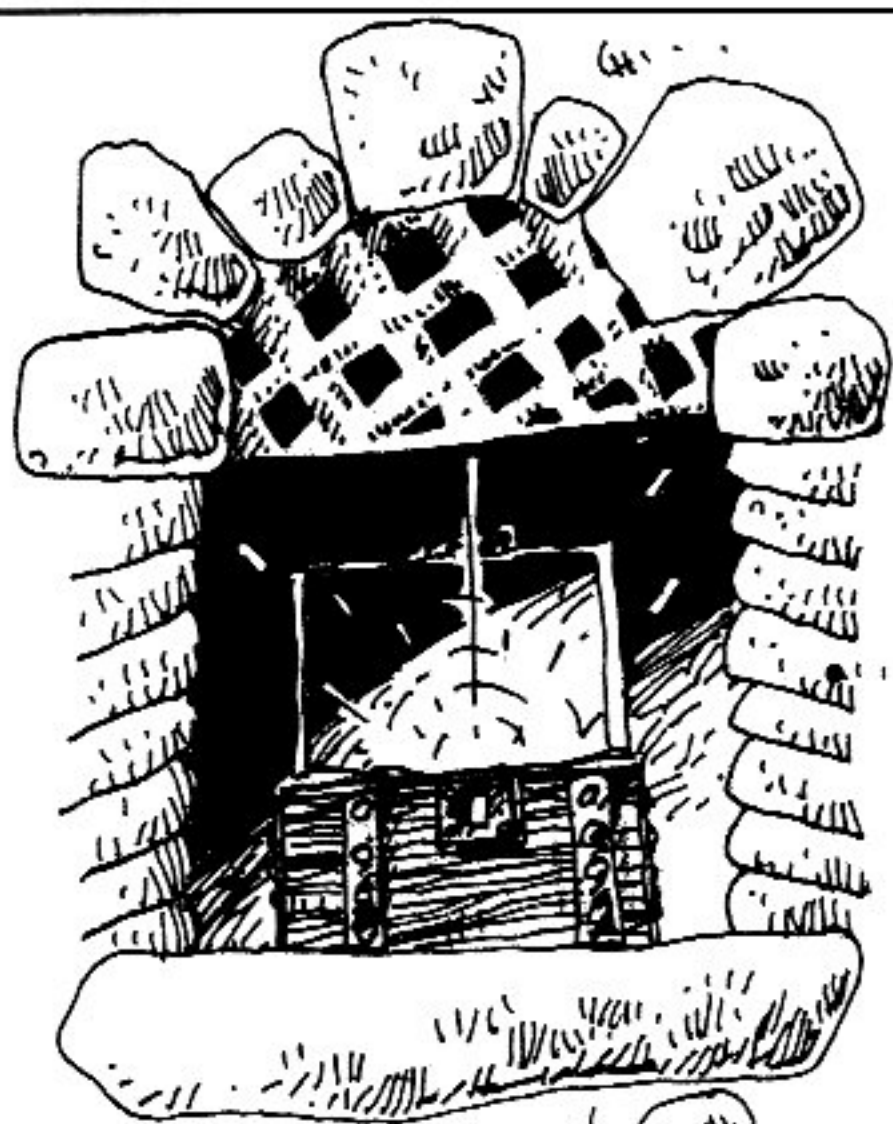
centimètres posées sur deux socles cubiques d'un mètre d'arête. Le dessin représente un triangle, comportant une petite coupelle noire, à l'intérieur moulonné, à chaque sommet (voir schéma). L'usage de ces coupelles paraît bien évident. Une fois la porte franchie, il ne sera plus possible de ressortir de cette salle, tant que les gemmes n'auront pas été posées à leur emplacement. Une sorte de voile gris épais et opaque masque complètement le paysage extérieur. Il agit tel un champ de force, et repousse quiconque tente de le franchir. Les deux statues, gardiennes de la Triade, représentent des créatures inconnues des joueurs. Ce sont des "XOPHALBS" (voir fiche avec caractéristiques particulières, en fin de scénario). Ces monstres réagissent tout particulièrement aux actes, incantations ou rituels magiques. Ils perdent alors leur apparence "pierre" pour redevenir de "chair" et leur naturel mauvais les pousse à attaquer sauvagement quiconque a été responsable de leur "réveil". Tant que les aventuriers se dispenseront de lancer un sort quelconque, et tant que les phrases du rituel de retour à la vie n'auront pas été prononcées, ils resteront immobiles.

Un autre événement intéressant est survenu lorsque les aventuriers sont entrés dans la salle : les guerriers ont retrouvé l'usage de la parole.

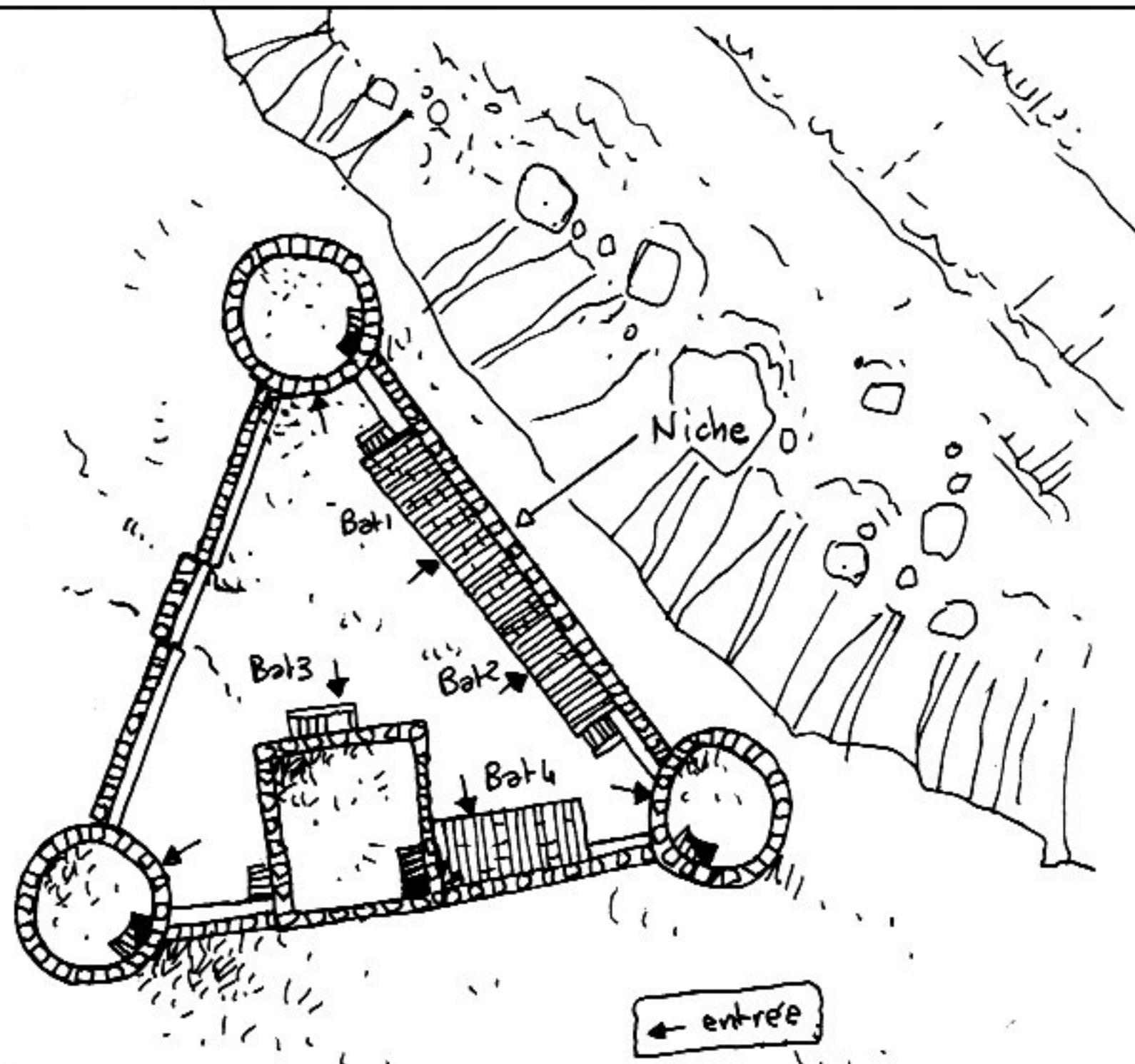
ET LA VIE ETERNELLE TU CONNAITRAS

Aussitôt arrivé dans la pièce, Agnarel entamera le processus de résurrection, avec d'autant plus de hâte que le temps restant sera bref. Il demandera aux aventuriers de le laisser opérer, tout en faisant particulièrement attention aux paroles, indispensables à l'accomplissement de l'acte. Il se placera au centre du triangle, posera délicatement les trois pierres dans leurs supports, puis prononcera la phrase rituelle que (sic) "son maître lui a gravé dans l'esprit". Le maître de jeu pourra s'amuser un peu en choisissant une phrase assez difficile à retenir et en ne la prononçant bien sûr qu'une seule fois !

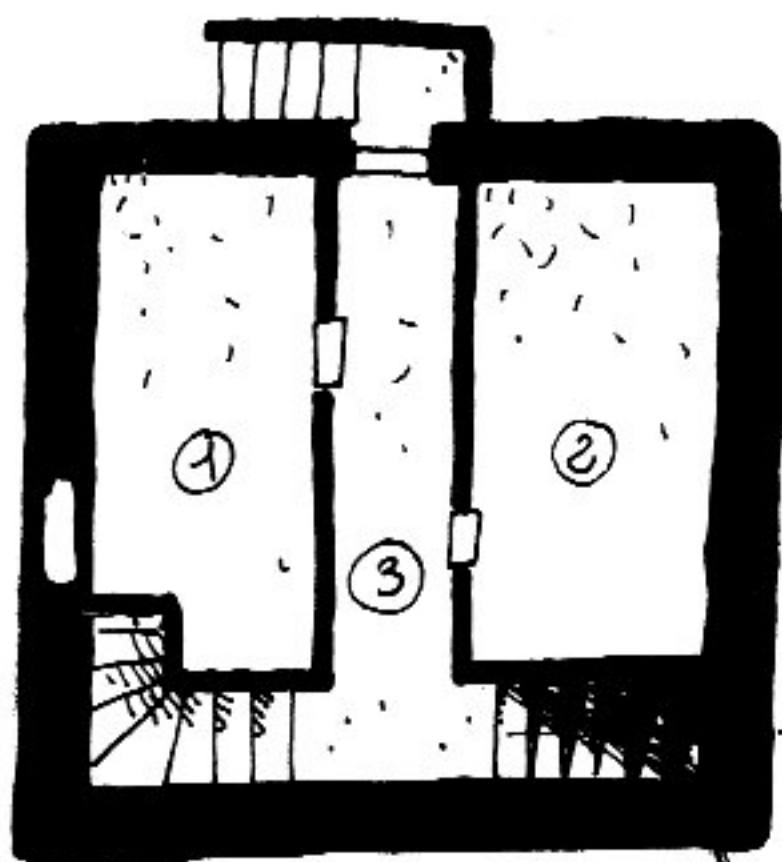
A ce moment, son corps semblera s'évanouir progressivement, et le dernier mot prononcé, il sera invisible à l'oeil de ses compagnons. Le même processus se répétera pour les deux "cobayes" suivants. Ils se réveilleront, seuls, au centre d'une pièce, au rez-de-chaussée d'une tour solitaire en ruines. La porte entrouverte leur permettra d'apercevoir une vaste lande de genêts, agités par le vent. Les deux derniers "voyageurs" disparaîtront, eux aussi, mais nul ne les reverra jamais en ce monde. Destinée particulière, ainsi que nous l'avons signalé plus haut, les "voyageurs" triomphants ne se verront probablement plus, car leurs dates de retour n'auront que peu de chances d'être rapprochées, et ils auront le sentiment d'être les seuls survivants de cette épopée macabre. Côté



Cachette du "Phénix"

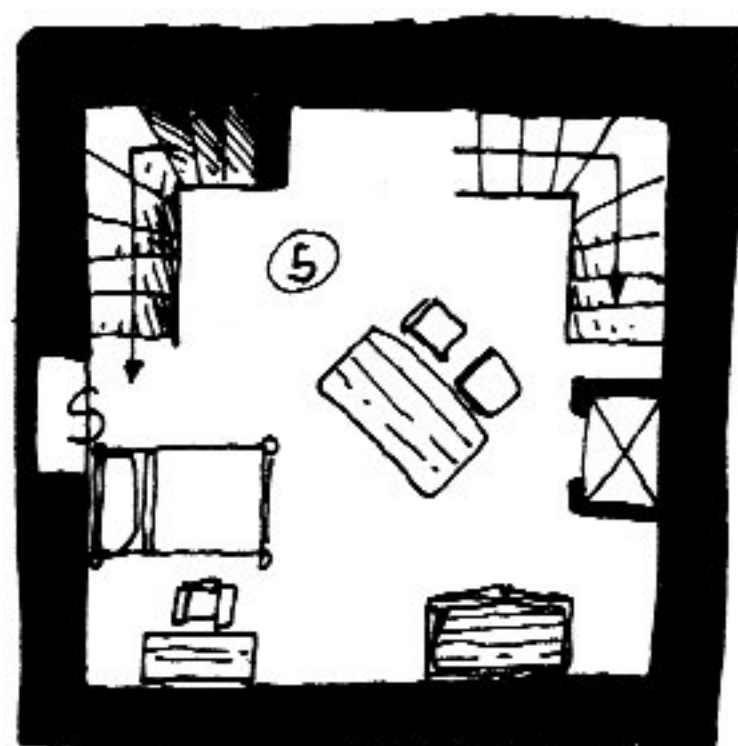


DONJON



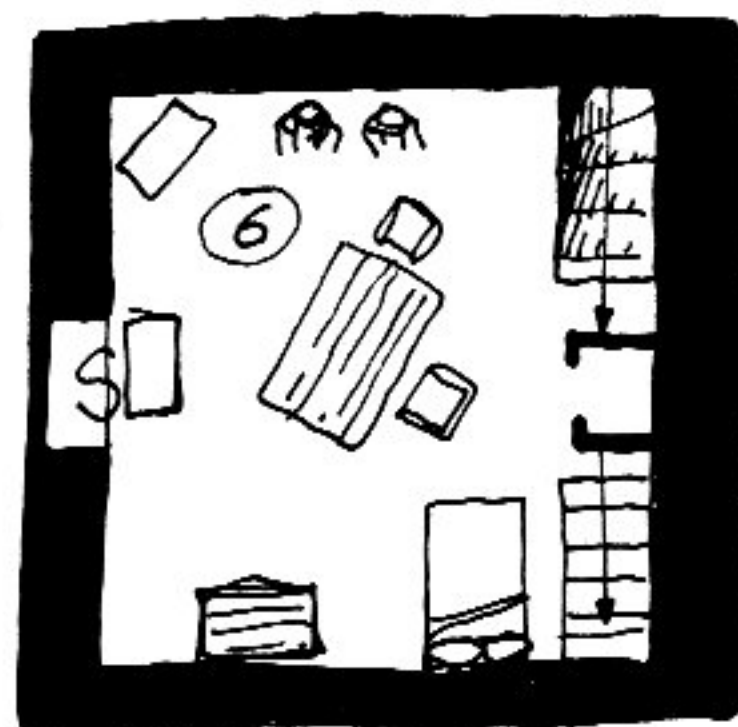
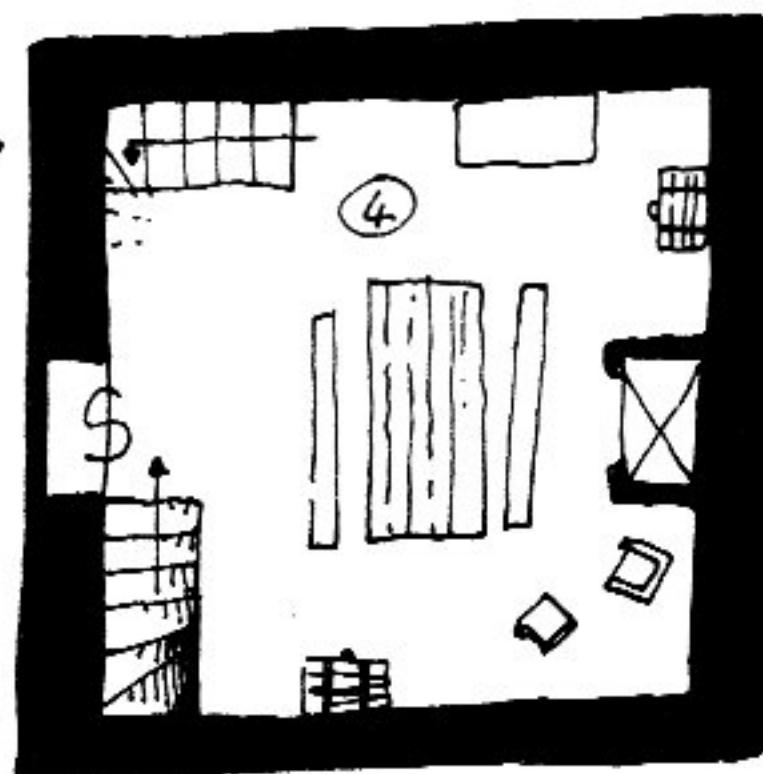
Rez de Chaussée

- | | |
|-------|---------|
| Bat 1 | Chenil |
| Bat 2 | Ecuries |
| Bat 3 | Donjon |
| Bat 4 | Service |



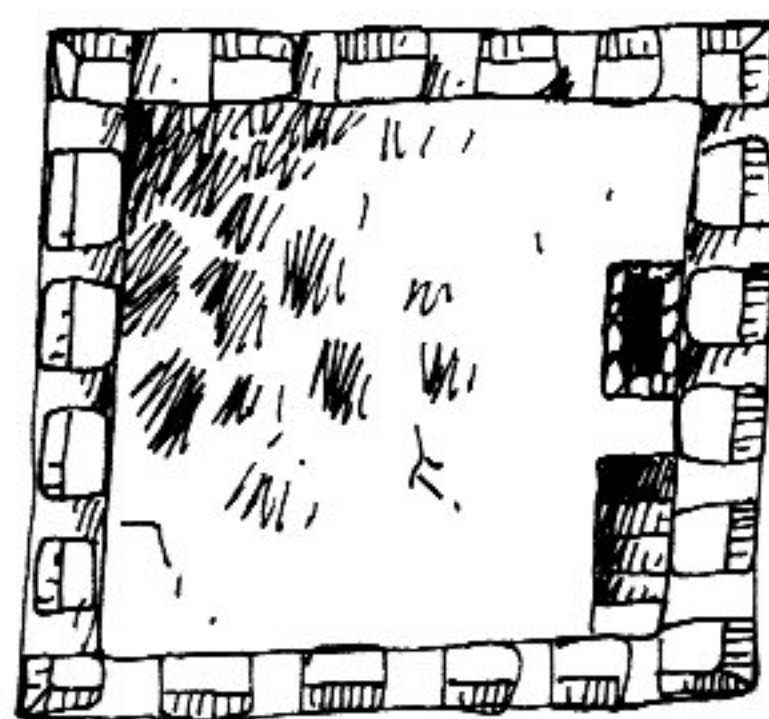
← Etage 2

Etage 1 →



← Etage 3

Sommet →



"technique de jeu", le MD pourra informer, individuellement, chacun des joueurs du résultat de sa tentative de résurrection. Quant à l'éternité, qui vivra... verra...!

"Au Nord des grandes landes sauvages qui bordent les falaises au roc noir, se dresse une tour solitaire en partie ruinée, dont la présence en ce lieu est un mystère pour tous. De mémoire de Canallions, on ne se souvient de l'existence d'un quelconque château en un site aussi sauvage. Nul troubadour, nul Keari ne connaît de légende se rapportant à ce monument. Un berger centenaire, à l'esprit sans doute bien dérangé, prétend que cette construction est apparue là, un jour, soudainement, dans un grand éclat de lumière. Un humain de grande taille, à la démarche vacillante, serait apparu à la porte de cette étrange demeure, et s'en serait écarté vivement, comme s'il craignait une quelconque malédiction..."

LE CASTEL D'ERRUEN

Une fois franchie la grande porte Ouest du château (porte, qui, rappelons-le, est bloquée en position ouverte), on pénètre dans une cour intérieure assez vaste. Le Donjon, massif et plutôt élevé, s'adosse contre la muraille orientée vers le sud. On y accède en montant quelques marches d'escalier, et en ouvrant une porte basse. D'autres bâtiments, de moindre hauteur que les remparts sont maintenant visibles : ce sont les écuries, le logement (vide) des serviteurs, et un chenil important où sont enfermés sept chiens de guerre. Une galerie en bois court tout autour des remparts, abritant le chemin de ronde. Elle joint les trois tours de défense, au niveau du premier étage du donjon. Face à l'entrée du chenil se trouvent deux puits : l'un, sans margelle, fermé par une lourde grille communique avec les oubliettes, l'autre, muni d'un treuil, permet l'approvisionnement en eau du castel.

Côté cour se trouvent également les accès aux trois tours d'angle. Celles-ci, moins hautes que le Donjon (elles arrivent au niveau du 3ème étage environ), sont toutes trois aménagées sur le même plan : escalier grimpant en colimaçon, débouchant à trois niveaux successifs dans une petite salle circulaire, ancienne chambre de guet, complètement déserte. Elles se terminent par un toit conique, couvert d'ardoises.

Comme dans toute habitation de ce type, c'est dans le donjon que se trouvent toutes les pièces véritablement intéressantes. Au rez-de-chaussée se trouvent l'office (1), et une pièce sombre servant de réserve (2). A l'intérieur sont stockées diverses marchandises en bon état de conservation, ainsi que quelques barils d'eau potable. Au fond du hall (3) desservant ces deux pièces, un escalier permet de rejoindre les caves et les souterrains. Nous faisons confiance au MD

en ce qui concerne l'aménagement de ces lieux qui devront être particulièrement inhospitaliers. Du même endroit part l'escalier en colimaçon accédant aux étages supérieurs.

Au premier étage, on débouche dans une grande salle commune (4), servant probablement de réfectoire aux habitants du château. Une énorme cheminée se dresse contre l'un des murs (en fouillant dans les cendres, on pourra mettre à jour quelques braises encore rougeoyantes, témoignant d'une présence vivante dans ces locaux déserts). L'ameublement comporte une grande table, massive, plusieurs bancs, deux fauteuils, quelques coffres contenant torchons et serviettes (mélangés...), et un gros bahut ne renfermant que de la vaisselle.

La visite continue ! Deuxième étage : ce sont les appartements privés de Créoden, ou plus exactement sa Chambre-bibliothèque-salle d'études (5). On retrouve une nouvelle cheminée, à la verticale de la précédente, et quelques meubles classiques : lit, table, armoire, bureau. L'aménagement est un peu plus soigné : quelques tapisseries ornent les murs, et des peaux de bêtes rendent le sol un peu moins froid. Une fouille approfondie du lieu sera beaucoup plus intéressante qu'à l'étage inférieur.

Dans le bureau, les PJ découvriront une plume, de l'encre, du fusain, quelques livres sans intérêt (genre registre des biens, ou journal de bord anecdotique), et un livre de magie (sorts de premier niveau connus par Créoden).

Dans l'armoire il y a des vêtements, deux jolies paires de bottes en cuir, un coffret contenant 50 PP et une bourse avec 30 PO. La partie basse a un double fond. En démontant le plancher, les visiteurs trouveront une épée longue (+ 1, + 4 contre les reptiles), une potion de "supra-guérison" (3 d8 + 3 points de dégât restaurés si elle est bue entière) et une potion de résistance au feu.

A l'étage suivant, habite Créodas, fils de Créoden, magicien lui aussi, mais de moindre niveau (pièce 6). Ses goûts semblent proche de ceux de son père, car l'ameublement ressemble beaucoup à celui de l'étage 2. Quelques éléments dans la décoration traduisent cependant une tendance marquée pour le macabre. Deux squelettes fixés au mur encadrent l'une des rares meurtrières qui donnent de la lumière à la pièce. Une table basse placée dans un angle est entièrement recouverte de bocaux en verre, contenant des choses pas toujours très identifiables (on reconnaîtra cependant sans peine, une tête humaine suffisamment décomposée pour être hideuse, quelques petits animaux, etc... - on rencontre, en abondance, le même genre de débris dans les sous-sols, au cas où certains tiendraient vraiment à y aller...). A côté de cette table se trouve un coffre métallique, assez intéressant à ouvrir. Attention cependant aux précau-

tions : une manipulation trop brutale du couvercle, fermé à clé, pourrait provoquer la rupture d'une petite fiole contenant un poison qui se volatiliserait immédiatement et dont l'effet n'est pas excellent pour la santé générale (poison type B Ingestif). Le plus simple serait évidemment de trouver la clé ou plutôt l'une des deux clés, car elle existe en double. La première se trouve accrochée à une chaînette autour du cou de Créodas, quant au double, sa cachette est astucieuse : elle est attachée à la patte de l'un des animaux favoris de Créodas, un Pygargue vocifère (voir fiche de la créature) qui niche au faîte de l'une des tours.

Dans le coffre se trouvent de l'or (3000 pièces), des bijoux de famille (pierres assorties, couleurs chatoyantes, 3000 po au moins vous dirait un voleur un peu connaisseur), un livre de sorts, contenant les sorts de deuxième niveau que connaît Créodas, et un plan très complet du château, faisant apparaître notamment la niche de la façade ouest. Une porte secrète, située près de la cheminée, donne sur un conduit vertical, creusé dans l'épaisseur de la muraille, et muni de barreaux métalliques. Ce passage permet de descendre vers la chambre de Créoden, ou, plus loin encore, vers les oubliettes. En bon Maître de jeu perspicace, vous vous doutez que c'est par là qu'ont disparu les deux compères. Grâce à ce moyen, ainsi qu'au puits de la cour, ils ont la possibilité de ressurgir à l'extérieur, à n'importe quel moment, et pratiquement en n'importe quel lieu (les oubliettes communiquent aussi, par des trappes, avec les tours d'angle). Ils ne manqueront pas d'en faire usage !

Le restant de l'ameublement (lit, armoire) ne contient rien de particulièrement intéressant. Un escalier en pierres, très raide, situé face au débouché de celui qui vient de l'étage inférieur, permet de se rendre sur la terrasse au sommet du donjon. Il faut pour cela ouvrir une lourde trappe à deux battants, située dans la dalle de plafond de la chambre. Un coup d'oeil panoramique jeté depuis le haut de la tour, accentuera l'impression désagréable de paysage vaporeux, inexistant, que les PJ ont eu au cours de leur progression antérieure.

ULTIMES PRECISIONS

Dès que les aventuriers auront pénétré dans le donjon, la porte du chenil sera ouverte par une main adroite, et les sept chiens erreront dans la cour du château. La niche dans laquelle se trouve le Phénix est située au milieu de la paroi Est. On ne peut y accéder que par l'extérieur. Elle mesure 1 mètre de hauteur, et 1 mètre de profondeur. Quelques stirges nichent dans la falaise en dessous, et le vent souffle fréquemment en rafales violentes (Le MJ devra en tenir compte pour toute tentative d'escalade ou de descente en rappel).



CARACTERISTIQUES DES DIVERS INTERVENANTS

CREODEN, Magicien du 5^e niveau : Humain décédé - 13 PV - CA 7 (Creoden porte une cape de protection + 3) - Sorts : 4/2/1 - Possessions particulières : Outre la cape, un sac à malices lui permettra de faire apparaître un loup (CA 7 - HD : 2 + 2 - 12 PV - Dégâts : 2/5) - Son livre de sorts contient 8 sorts de 1^{er} Niveau, 5 sorts de 2^e niveau et 2 de 3^e niveau (dont "vol" pour une raison que vous devez deviner). Le MJ les choisira à sa guise (plus ou moins offensifs selon la composition de son groupe). Arme : dague.

CREODAS, Magicien du 4^e niveau : Humain décédé - 9 PV - CA 8 (Bracelet de protection + 2) - Sorts : 3/4 (*) - Possessions particulières : Outre le bracelet, Créodas possède un anneau de sorcellerie doublant sa capacité de lancement de sorts de 2^e niveau (*). Son livre de sorts contient 8 sorts de 1^{er} niveau (dont le "trouver un familier" qui lui a permis d'appivoiser le Pygargue vocifère) et 5 de 2^e niveau. Le contenu du livre sera évidemment le même que celui de son père, puisque Créodas a été son apprenti. Arme : dague.

AGNAREL, prêtre du 6^e niveau : Humain décédé - 38 PV - CA 8 (Armure cuir ayant perdu ses particularités magiques car il est victime de la même malédiction que les PJ) tant qu'il est "mort-vivant", CA 5 s'il réussit sa résurrection. Pas de bonus de sorts à cause de la baisse de ses caractéristiques. Sorts :

3/3/2. Aucun objet magique efficace. Armes : masse et fronde.

La perte de pouvoir des objets magiques, ainsi que la baisse de certaines caractéristiques des personnages semblent liées à l'utilisation des deux Phénix Noirs dans le processus de survie. Créoden et Créodas ne sont en effet pas affectés par ce phénomène.

LE PYGARGUE VOCIFERE est un oiseau peu commun. Il a une fort belle apparence, mais son cri est extrêmement discordant. Il a tout à fait l'apparence d'un aigle de dimensions moyennes, mais à la différence de son cousin, il a un goût prononcé pour la pêche, ce qui explique qu'on ne le rencontre qu'en bord de mer. Il ne craint par conséquent pas l'eau et il lui arrive parfois de plonger et de disparaître complètement pendant une minute. Il s'attaque volontiers aux nids de ses confrères car il est friand des oeufs. Il possède un bec assez long et des serres recourbées et très acérées, particulièrement redoutables. Pendant la période nuptiale, le mâle et la femelle se livrent à des exhibitions particulièrement acrobatiques et spectaculaires. Il ne possède et ne recherche aucun trésor particulier.

Caractéristiques : CA 4 - HD 4 - 22 PV - 3 Attaques : 1-4/1-4/2-5 - Résistance standard à la magie - intelligence animale - Alignement : neutre - Taille : 60 à 70 cm et Envergure : 1.6 à 1.9 m.

LE XOPHALB est un petit monstre humanoïde qui vit souvent dans les temples, les cryptes, ou les lieux imprégnés

de magie. On le rencontre en général sous la forme de petite statue en pierre, car il a le pouvoir très particulier de prendre cette apparence. Dès qu'il ressent la présence d'une magie quelconque dans un rayon de 10 mètres autour de lui, il abandonne sa forme première pour devenir un être de chair. Sa nature particulièrement mauvaise le pousse alors à attaquer violemment tout être se situant dans ses parages, et possédant une taille plus élevée que la sienne (50 cm). Il se sert pour cela de deux ergots acérés qu'il possède à l'arrière de ses membres supérieurs (dégâts 1-3). Ceux-ci possèdent la particularité désagréable de pouvoir sécréter un poison à effet retardé (poison A, ingestif, agissant au bout de 2 d6 rounds). Si l'Aura magique se dissout (5 rounds au moins après le lancement d'un sort, ou d'une incantation quelconque) ou si les dégâts qui lui ont été infligés dépassent la moitié de ses PV, il reprendra son apparence de statue. De toutes façons, il ne peut rester un être de chair pendant plus de quinze minutes de suite.

Caractéristiques : Très rare - Nombre apparaissant : 1 à 6 - CA : 1 - HD : 3 - Semi-intelligent - Alignement Chaotique Mauvais - 2 Attaques, 1-3/ 1-3/ + poison (voir description).

CHIENS DE GUERRE (au nombre de 7) : HD : 2 + 2 - PV : 16/13/15/10/17/13/14 - 1 Attaque (morsure), avec dommage 2-8 - Résistance standard à la magie.

Thierry ROBERT
Paul CHION

LE DIVAN DE D^r DRAGON

"MON PERSONNAGE"

AUGUSTE CHOMBIER



L'autre soir, nous avons reçu un étrange appel téléphonique : un vieil homme apparemment très nerveux prétendait posséder des renseignements extrêmement importants concernant la véritable nature de la S.A.U.V.E. ; il tenait à rencontrer le plus vite possible l'un de nos reporters. Il nous donna rendez-vous dans le cimetière de la petite ville de La Flèche, à l'intérieur du caveau de la famille Chombier ...

Malgré le danger que cela représente, nous vous livrons la totalité du reportage de notre envoyé spécial. Si jamais ce qu'affirme son interlocuteur est vrai, ne vous étonnez pas si vous apprenez que le local du Dragon Radieux a été plastiqué ...

La personne que je vais vous présenter n'est pas un homme comme les autres. Pourtant, il ne paye pas de mine : ancien colonel de l'armée française, la soixantaine, un physique assez disgracieux rappelant celui de Michel Simon, une voix déjà chevrotante, rien dans l'apparence ou dans le passé d'Auguste Chombier ne pouvait laisser présager son terrible destin. Lorsque j'entrai, ce soir-là, dans le cimetière de La Flèche, armé de mon seul magnétophone, j'avais l'étrange impression que j'en ressortirais changé. Je sais aujourd'hui que le mot est faible : écoutez plutôt les fantastiques révélations du colonel Chombier ...

Auguste Chombier : Eh bien, ce n'est pas trop tôt ! On ne vous a jamais appris la ponctualité ? Enfin vous êtes venu, c'est le principal. Asseyez-vous là, sur la tombe de ma grand-mère, elle est assez confortable.

Votre Humble Serviteur : Bonsoir mon colonel. Veuillez excuser mon léger retard. Mais pourquoi avez-vous fixé notre rendez-vous dans un lieu si ... inhabituel ?

A.C. : Ils sont partout ! Ils me traquent ! Je dois rester caché, sinon ils m'auront un jour ou l'autre.

V.H.S. : Mais de qui parlez-vous mon colonel ?

A.C. : De la S.A.U.V.E. bien sûr !

V.H.S. : De la S.A.U.V.E. ??? Mais pourquoi vous pourchasseraient-ils ?

A.C. : Parce que je détens des informations de la plus haute importance qui, si elles venaient à être divulguées, causeraient beaucoup de tort à cette maudite organisation.

V.H.S. : Et je suppose que ce sont ces informations que vous voulez me communiquer ...

A.C. : Vous supposez juste, jeune homme !

Je me vois dans l'obligation d'interrompre pendant quelques instants la retranscription de notre dialogue afin d'expliquer à ceux d'entre vous qui ne seraient pas déjà au courant ce que sont (officiellement tout au moins) la S.A.U.V.E. et l'Inconnu. La S.A.U.V.E. a été créée au 19^e siècle. C'est une société secrète très puissante dont le but est de combattre l'Inconnu sous toutes ses formes. L'Inconnu, d'après les théoriciens de la S.A.U.V.E., serait la source du mal sur la Terre, il regrouperait en son sein toutes sortes de créatures horribles : Vampires, Succubes, Loups-garous etc.

Revenons maintenant à l'interview, vous verrez que, d'après le colonel Chombier, il en est tout autrement ...

V.H.S. : Je vous écoute mon colonel.

A.C. : Eh bien voilà : il y a quelques années, j'ai été attaqué, dans ma propre maison, par une sorte de fantôme. Il m'a flanqué une peur bleue et a même tué Rambo, mon chat. A la suite de cet événement, j'ai été contacté par la S.A.U.V.E. qui m'a expliqué ce qui s'était passé exactement et m'a proposé de devenir l'un de ses membres. Malheureusement pour moi, j'ai accepté. A l'époque, j'avais encore beaucoup d'idées préconçues sur la nature du bien et du mal.

V.H.S. : Etes-vous toujours membre de la S.A.U.V.E. ?

A.C. : Bien sûr que non, sinon je ne serais pas ici !

V.H.S. : En quoi consistaient vos activités au sein de la S.A.U.V.E. ?

A.C. : J'appartenais à un groupe chargé d'accomplir des missions presque suicidaires à l'étranger.

V.H.S. : Les autres membres de ce groupe étaient des gens comme vous et moi ?

A.C. : Pas exactement : il y avait un pilote de ligne australien, un prêtre canadien, un boulanger, un vétéran du Viet-Nam et une terroriste irlandaise. J'aurai l'occasion de vous parler de ces deux dernières personnes tout à l'heure.

V.H.S. : Pouvez-vous me parler de vos missions ?

A.C. : Malheureusement non, cela mettrait en danger la vie de certaines personnes. Je puis néanmoins vous dire que je n'ai effectué que deux missions : la première au Kenya et la seconde à Venise.

V.H.S. : Et c'est à la suite de cette dernière mission que vous avez quitté la S.A.U.V.E. ...

A.C. : Effectivement, mais ne m'interrompez pas tout le temps que diable ! J'ai découvert à Venise que l'Inconnu n'est pas aussi abominable que la S.A.U.V.E. voudrait bien nous le faire croire. Certaines créatures de l'Inconnu ne sont pas maléfiques.

V.H.S. : Voilà des informations pour le moins surprenantes ! Avez-vous des preuves ?

A.C. : Bien évidemment ! En voici une : depuis que vous êtes ici, je ne vous ai pas attaqué, je ne vous ai pas vidé de votre sang. Et pourtant, je suis un Vampire ...

V.H.S. : ???

A.C. : Oui, vous avez bien entendu, un Vampire. Mais un Vampire vivant, c'est à dire que je n'ai pas besoin du sang des autres pour me nourrir, il ne me sert qu'à rajeunir. C'est d'ailleurs pour cette raison que j'ai délibérément choisi de devenir ce que je suis.

V.H.S. : Mais, lorsque vous mordez les gens, ils deviennent comme vous ...

A.C. : Je ne mords personne. Si vous y tenez, je peux vous décrire le procédé que j'emploie sur les donateurs (tous volontaires, je tiens à le préciser).

V.H.S. : Non merci, épargnez-moi les détails ! Je comprends à présent pourquoi la S.A.U.V.E. vous traque.

A.C. : Oui, d'autant plus que je suis la preuve vivante de mes affirmations. Il faut tout de même signaler que la plupart des créatures de l'Inconnu sont néfastes et dangereuses. Le problème est qu'elles ne le sont pas toutes, et cela, la S.A.U.V.E. veut le cacher à tout prix.

V.H.S. : Mais ...

A.C. : Laissez-moi finir, ce n'est pas tout. J'ai également découvert que la S.A.U.V.E. emploie des méthodes peu recommandables pour s'assurer de la "fidélité" de ses membres. A la suite de notre mission de Venise, quatre d'entre nous ont subi un lavage de cerveau pour oublier ce qu'ils avaient vu. Seuls Willy Fumble, le vétéran du Viet-Nam et moi-même y avons échappé. Maintenant, la S.A.U.V.E. nous recherche activement, mais nous ne nous laisserons pas faire ...

V.H.S. : Comment comptez-vous agir ?

A.C. : Tout d'abord il nous fallait informer le public, ce sera fait par votre intermédiaire.

V.H.S. : Qu'entendez-vous par "nous" ?

A.C. : Willy Fumble, moi-même et quelques amis.

V.H.S. : Quels sont vos projets ?

A.C. : Nous allons continuer notre lutte contre les créatures de l'Inconnu les plus mauvaises, car elles constituent un réel danger pour l'Humanité. Mais nous allons également tenter de supprimer la branche extrémiste de la S.A.U.V.E. qui est au moins aussi dangereuse.

V.H.S. : Comment définissez-vous ces extrémistes ?

A.C. : Ce sont des personnes du genre de la terroriste irlandaise qui faisait partie de notre équipe, de véritables fanatiques qui tirent sur tout ce qui "sent" l'Inconnu. Bien, il faut que je vous laisse à présent. J'évite de rester trop longtemps au même endroit. Avant de vous quitter, je dois vous prévenir que si vous publiez cette interview dans votre canard, la S.A.U.V.E. va tout faire pour vous mettre les batons dans les roues. Faites attention, ils emploieront n'importe quel moyen ... oui ... n'importe lequel ...

Propos rapportés par V.H.S. Frédéric Ménage.

EXCALIBUR

DESORMAIS **3** EPEES
POUR VOTRE PASSION



EXCALIBUR METZ
34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. : 87.33.19.51

EXCALIBUR
37, rue des Bouchers
67000 STRASBOURG
Tél. : 88.35.64.12

EXCALIBUR NANCY
35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél. : 83.40.07.44

LA CRYPTÉ DU SOURIRE ÉTERNEL

Le citoyen Karma, mû par un réflexe identique à celui des quelques milliards d'individus qui peuplaient les mondes voisins de sa galaxie, se dirigea d'un pas rapide vers l'un des fauteuils design qui trônait face au cube Tri-D. Il ne fallait pas manquer la dernière édition des infos de la TransGalactique et il devait être largement l'heure d'assister au début du rituel. D'une main experte, il procéda aux différents réglages nécessaires grâce aux touches sensibles de l'accoudoir. Il était temps : le dernier hologramme de l'annonce s'estompait, et les formes charmantes d'une speakrine à demi-nue se vautrant au milieu d'une quantité impressionnante de reptiles bien vivants, se matérialisèrent dans le cube. L'image suggestive éveilla un soupçon de désir chez Karma, bien vite endormi par le fait que la belle était parfaitement inaccessible : il était particulièrement frustrant de passer la main au travers d'une femme que l'on désire caresser...

L'annonce des obsèques de l'Avangar John DERBEK, tué quelques mois auparavant par une infâme terroriste, fit la une du journal de ce soir-là. Un spectateur non averti aurait pu trouver curieux qu'un sujet aussi sérieux fût présenté dans un contexte aussi déshabillé ; il faut dire qu'une telle pratique était largement passée dans les mœurs, et la TGI (TransGalactique Infos) connaissait tous les moyens pour piéger ses clients. Il n'était pas rare de voir un discours de leader politique accompagné de danses lascives des prostituées de SINGA, ou de séquences visuelles encore plus osées... Mais revenons-en à l'annonce qui fit la une du journal ce soir-là. La charmante SHI-BA expliqua à son auditoire que John Derbek, non content d'être l'Avangar du monde Novaterra IX, était également Grand Prêtre de l'Eglise Nouvelle des Enfants de la Rédemption (ENER), et que ses obsèques devaient se dérouler conformément au rituel prévu par les ordonnances très orthodoxes de cette secte.

Les Maîtres de l'ENER devaient reposer dans la crypte gigantesque installée sur l'astéroïde HYSTER III, mais la mise en place définitive du bloc de résine tenant lieu de cercueil ne pouvait avoir lieu que lorsque une éclipse planétaire complète créait l'obscurité totale sur ce monde. Tels étaient les principes de l'ENER et aucune dérogation ne pouvait intervenir. Le phénomène cosmique étant de courte durée, et ne se produisant que tous les six mois environ, il arrivait parfois que plusieurs cérémonies d'obsèques soient célébrées simultanément. En attendant la date fatidique, les corps reposaient provisoirement dans une salle d'apparat interdite au public. Le délai offert permettait aux techniciens de la SPVAPM (Société de préparation à une vie artificielle Post Mortem) de réaliser cette merveille technologique que l'on nommait catafalque d'animation. Reprenant la vieille idée des "revenants", fantômes ou morts-vivants, qui avait largement cours autrefois sur le monde "Terre", les fondateurs de l'ENER avaient décidé d'utiliser tous les moyens que la science mettait à leur disposition pour réanimer leurs leaders importants après la mort.

Le jour de sa mise en place dans la salle du sourire éternel, John Derbek se dresserait à nouveau et donnerait lecture à haute voix de ses décisions testamentaires. Ce genre de spectacle avait amené une foule de fidèles à l'Eglise Nouvelle des Enfants de la Rédemption. Les jours de cérémonie, les visiteurs se pressaient sur HYSTER III, et il fallait souvent retenir sa place dans les navettes spatiales plusieurs mois à l'avance. Bien entendu, seuls les supporters les plus fortunés pouvaient accé-

der à la crypte, et assister en direct au spectacle. Les autres devaient se contenter d'une retransmission Tri-D sur cube géant, ou bien, comme Karma, qui n'avait vraiment pas les moyens ces temps-ci, vivre l'émotion intense de cette journée, dans son mini-cube privé.

La belle Shi-ba expliqua ensuite que l'on attendait beaucoup de cette cérémonie. Vu les circonstances tragiques de sa mort l'Avangar aurait certainement des déclarations fracassantes à faire au public. La speakrine, prenant pour ce faire une position particulièrement provocante, conclut son exposé en essayant de consoler ses auditeurs les plus "fauchés" : il serait toujours possible pour ces fidèles malchanceux d'accomplir un pèlerinage à la crypte lors d'un jour ordinaire. Elle rappela que l'ENER organisait de fréquents voyages sur l'astéroïde mortuaire, et que pour un prix somme toute modique, les participants pouvaient non seulement visionner des animations Tri-D du dernier grand prêtre mort, mais voir revivre également ses prédécesseurs...

Il y avait en effet une autre cérémonie importante que les moyens financiers considérables de l'ENER avaient permis d'organiser depuis une décennie. Toutes les années au moment de la grande fête des CYCLADES (sorte de "baptême collectif" pour les nouveaux adeptes de la secte), les douze derniers prêtres défunts de l'Eglise se rassemblaient dans une salle spéciale de la crypte, et procédaient à une sorte de "banquet" symbolique qui n'était pas sans rappeler la Cène de l'ancienne bible d'une religion très répandue sur Terra. Tout ceci bien entendu n'était que trucages coûteux, mais cette assemblée annuelle des grands maîtres accentuait très favorablement l'image de marque de l'ENER à l'égard de ses fidèles. Ce concile était généralement l'occasion pour les pseudos chefs spirituels d'approuver les décrets les plus réactionnaires ou de suggérer d'autres mesures "énergiques" aux gouvernements planétaires qui restaient fidèles à la ligne conductrice tracée par la secte...

Toutes ces considérations nous amènent à opérer un déplacement géographique dans la galaxie, et à laisser le citoyen Karma se faire doucement bercer par la charmante Shi-ba. Nous nous retrouvons, quelques planètes plus loin, sur un monde réputé sauvage, que l'on pourrait supposer bien à l'écart des retransmissions de la TransGalactique. Il y a cependant, quelque part sur ce monde nommé Sylvania, un spectateur presque aussi attentif que Karma au dernier bulletin d'information. La pâleur de son visage, les éclairs fulgurants que l'on peut déceler dans son regard montrent cependant que ce second citoyen maîtrise à grand-peine sa colère, et qu'en tout cas ses motivations sont bien différentes de celles du paisible Karma. Cet homme se nomme Marcus Sylvo et nous nous trouvons dans l'une des salles du PC des membres de l'organisation "Trou Noir", responsable de l'assassinat de l'Avangar...

La réunion eut lieu deux heures plus tard, le temps que Marcus ait pu maîtriser sa colère, et rassembler toutes les informations qu'il possédait sur l'astéroïde privé de la secte. Une dizaine de personnes, hommes et femmes, techniciens et combattants, se rassemblèrent dans la salle ronde près des hangars. Une pensée commune, unique, occupait tous leurs esprits. Chassés du monde de Novaterra IX, quelques décennies aupara-

vant, par le même John Derbek dont il était encore question aujourd'hui, les émigrés, responsables de la formation de l'organisation "Trou Noir", et leurs descendants qui étaient venus les relayer dans les années suivantes, avaient tous fait le même serment : s'opposer au tyran, en tous lieux, à tous moments et à toutes les époques.

On aurait pu croire la mission terminée maintenant que Vaniana, fille de Marcus, avait accompli son acte de vengeance, mais il n'en était rien. Les dirigeants de l'organisation craignaient que ne se constitue un mythe autour de la personnalité de l'Avangar, mythe qui pourrait faire encore plus de ravage dans la population que l'homme politique lui-même de son vivant. Les pirates étaient farouchement opposés à l'ENER, et si les actions d'éclat contre les temples de la secte s'étaient répétées ces dernières années, "Trou noir" n'avait jamais encore osé s'attaquer au sanctuaire de l'astéroïde HYSTER III. Les risques avaient été jugés trop grands jusqu'à ce jour, malgré le prestige qu'en tirerait l'organisation auprès de certains gouvernements hostiles à la Secte. Mais cette fois, il fallait agir... Marcus avait le pressentiment depuis que l'assassinat avait eu lieu qu'une telle action serait inévitable. C'est à cause de cela qu'il avait pris la précaution, quelques jours auparavant, d'éloigner sa fille Vaniana, en l'envoyant effectuer une mission d'importance secondaire. Il jugeait la jeune fille et ses compagnons d'équipage, trop "casse-cou", trop impétueux pour agir dans ce cas. Tout au moins était-ce le prétexte qu'il se donnait, pour masquer une autre raison, beaucoup plus profonde, à savoir que chaque nouvelle expédition de Vaniana était pour lui source d'angoisse insoutenable... Vaniana, Genco et Beryl, ainsi que les deux compagnons qui étaient partis avec eux, constituaient la meilleure équipe, le commando le plus efficace de la base, et maintenant se posait le problème, évident aux yeux de tous : qui fallait-il envoyer sur Hyster III saboter le déroulement de la cérémonie religieuse, soit en mettant à nu les multiples artifices technologiques utilisés qui abusaient la crédulité populaire, soit, en désespoir de cause, en détruisant le sanctuaire ? Il fallait trouver un groupe de volontaires, efficaces, car l'organisation ne pouvait se permettre de subir un échec. Qui accepterait une telle mission avec les risques inouïs qu'elle comportait ?

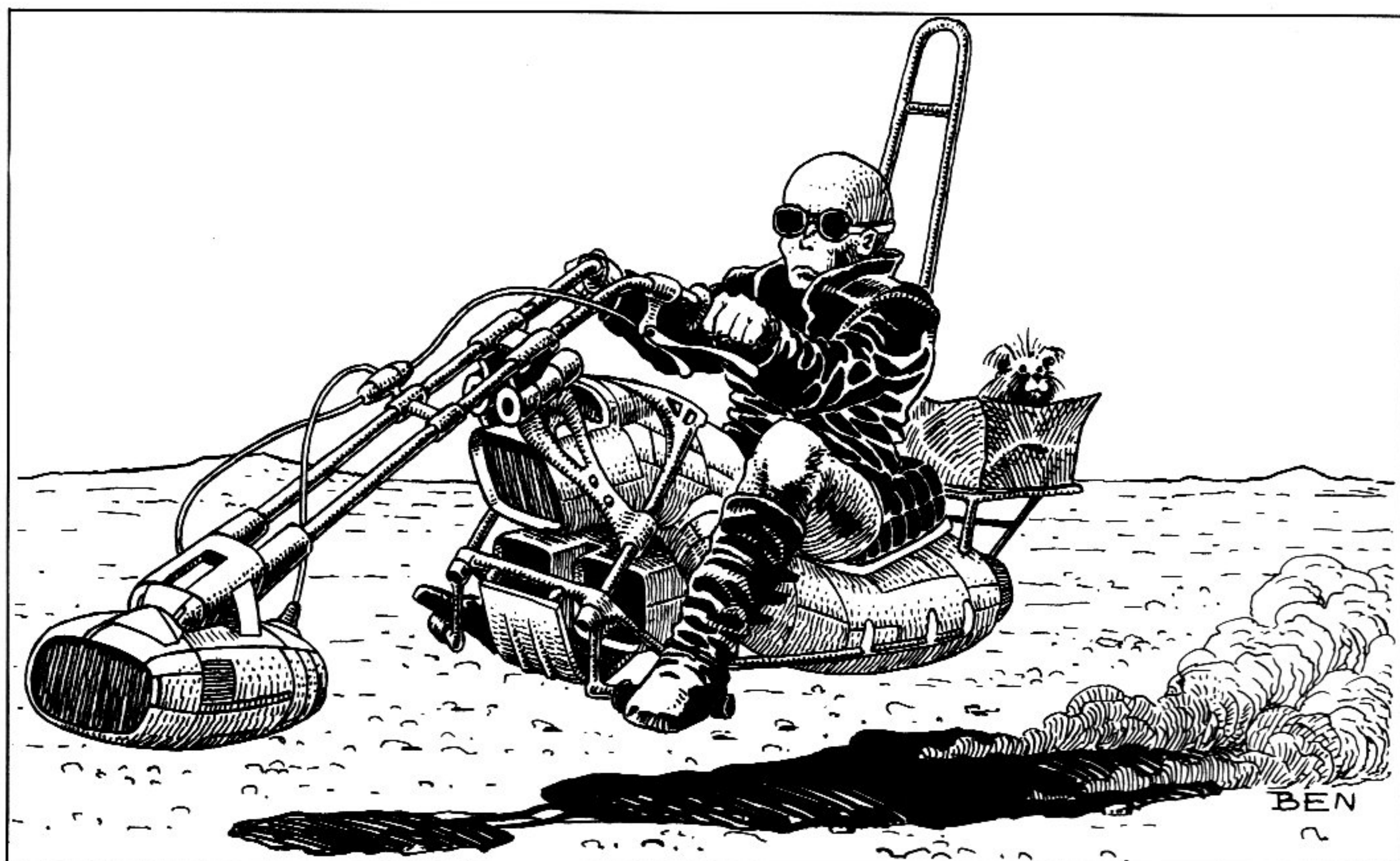
Mais.... Vous ! bien entendu cher joueur-lecteur de cette nouvelle, prétexte à une aventure vraiment fantastique, dont vous

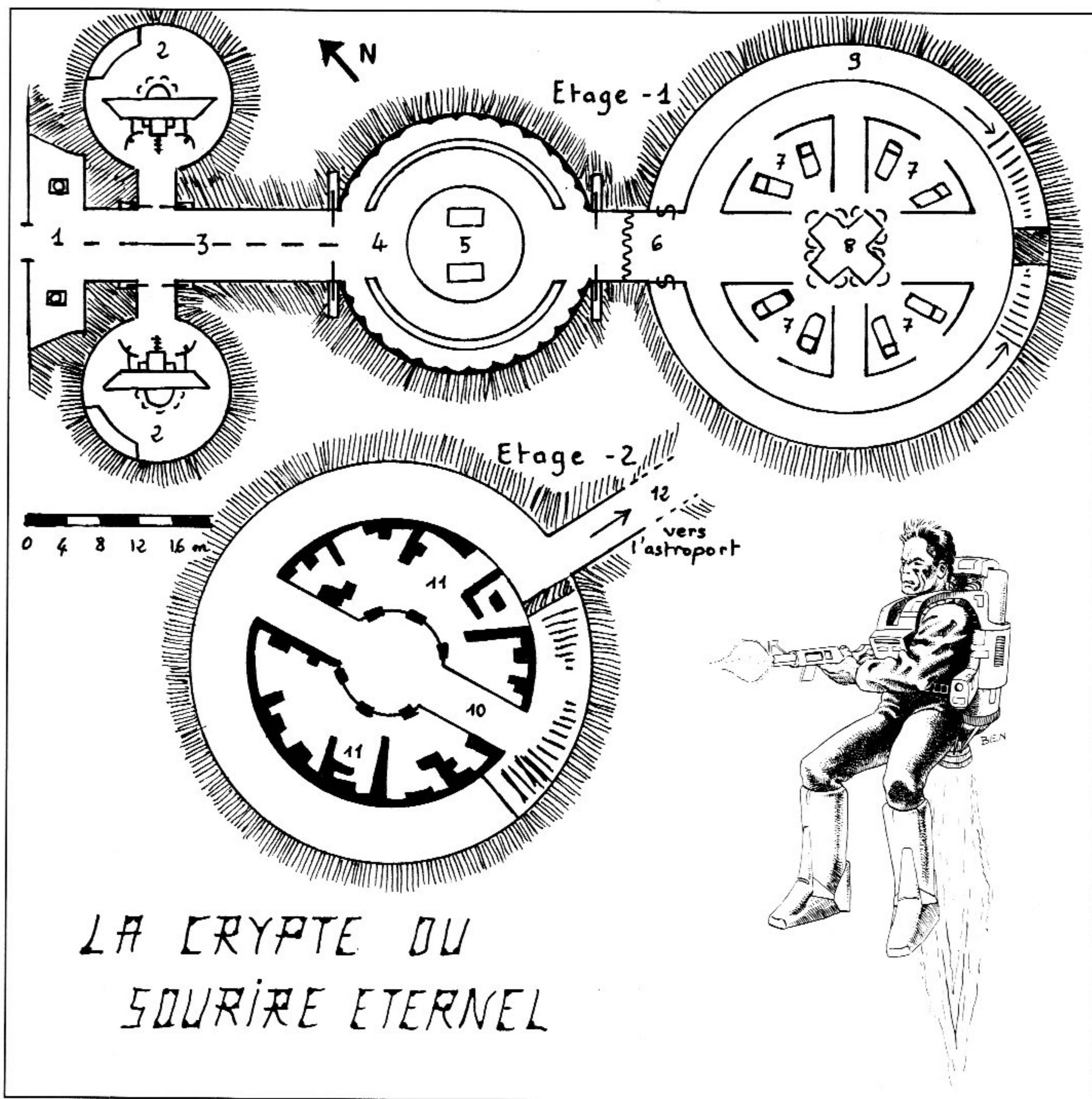
allez être le héros ! Aventurier, simple soldat en rupture de ban avec l'Empire, ou tekno "rebelle", vous allez pouvoir faire preuve de vos talents et de votre dévouement à la cause ! L'organisation dispose de moyens technologiques (vaisseaux, armement) importants et les mettra volontiers à votre disposition. Encore vous faudra-t-il convaincre Marcus Sylvo et les autres "responsables" de l'opération "SOURIRE ETERNEL" que vous possédez bien les conditions requises !

RENSEIGNEMENTS COMMUNIQUEES PAR MARCUS SYLVO AU SUJET DE L'ASTEROIDE HYSTER III ET DE LA CRYPTTE

Si la Cryptte du Sourire Eternel appartient bien à l'ENER, l'astéroïde Hyster III par contre, est rattaché à la planète Novaterra IX. Il bénéficie, de ce fait, à la fois de la protection politique et surtout militaire du gouvernement de l'Avangar Slutter (successeur de Derbek) et de la surveillance de la milice privée que contrôle l'Eglise. Pour pouvoir pénétrer dans l'espace aérien d'Hyster, il faut franchir plusieurs barrages, et le vaisseau utilisé doit présenter au contrôle un code particulier, sous peine d'être pris en chasse instantanément par une flottille de croiseurs légers. Plusieurs bases existent sur l'astéroïde. La plus importante est ouverte aux visiteurs civils, les trois plus petites sont réservées aux engins militaires. Tout atterrissage "sauvage" est pratiquement impossible, et il faut utiliser la base sur laquelle se posent les pèlerins et les officiels. D'autres planètes voisines servant de relai aux engins provenant de mondes éloignés, la stratégie proposée par les leaders de "Trou Noir" consiste à s'emparer d'un vaisseau muni des "plaques d'identification réglementaires" et à transférer l'équipement du croiseur "pirate" à l'intérieur (ou à défaut de repérer et de transférer les codes). En utilisant les documents personnels de certains passagers, ce premier stratagème devrait permettre d'aborder sur Hyster III. La suite de la stratégie, à savoir principalement trouver un moyen d'accéder à la cryptte, devra être élaborée par le commando, sur place, en tenant compte de la situation et des événements se déroulant le jour J.

Pour aider les volontaires, à ce stade, Marcus ne dispose que d'une description sommaire de la cryptte et des procédés "particuliers" utilisés pour les "résurrections", ainsi que d'un plan de la zone où se trouve l'astroport civil et l'accès au sanctuaire.





L'AMENAGEMENT DE LA CRYPTTE

Note : les numéros utilisés font référence au plan ci-dessus.

Le niveau "public" de la cryptte se situe à environ 50 m en-dessous du sol, à cause des différences de température considérables que l'on trouve à la surface d'Hyster. On accède à l'entrée principale (1) par un vaste escalier hémisphérique, genre amphithéâtre romain. Cet accès en gradins permet également aux grands prêtres de l'ENER de prononcer des sermons, les jours de cérémonie, devant des assemblées de plusieurs milliers de fidèles. Les personnalités officielles ne sont pas soumises à l'épreuve des deux cent marches, et utilisent un "champ glisseur" en pente douce. L'ENER ayant des goûts "rétros" assez prononcés, le hall d'accès à la cryptte est aménagé dans le style grandiose d'un temple romain ou grec. Le couloir principal (3) est séparé en deux par de lourdes plaques métalliques escamotables vers le plafond. Ce dispositif joue un rôle important dans le système de sécurité intérieur. Dans les bulles latérales (2) se trouvent en effet deux énormes canons d'énergie, dont le tir est commandé automatiquement, par le passage devant la première plaque (*) d'une personne non munie d'un brassard de contrôle "up to date". Les salles 2 servent en même temps de cantonnement au personnel affecté à la garde des locaux.

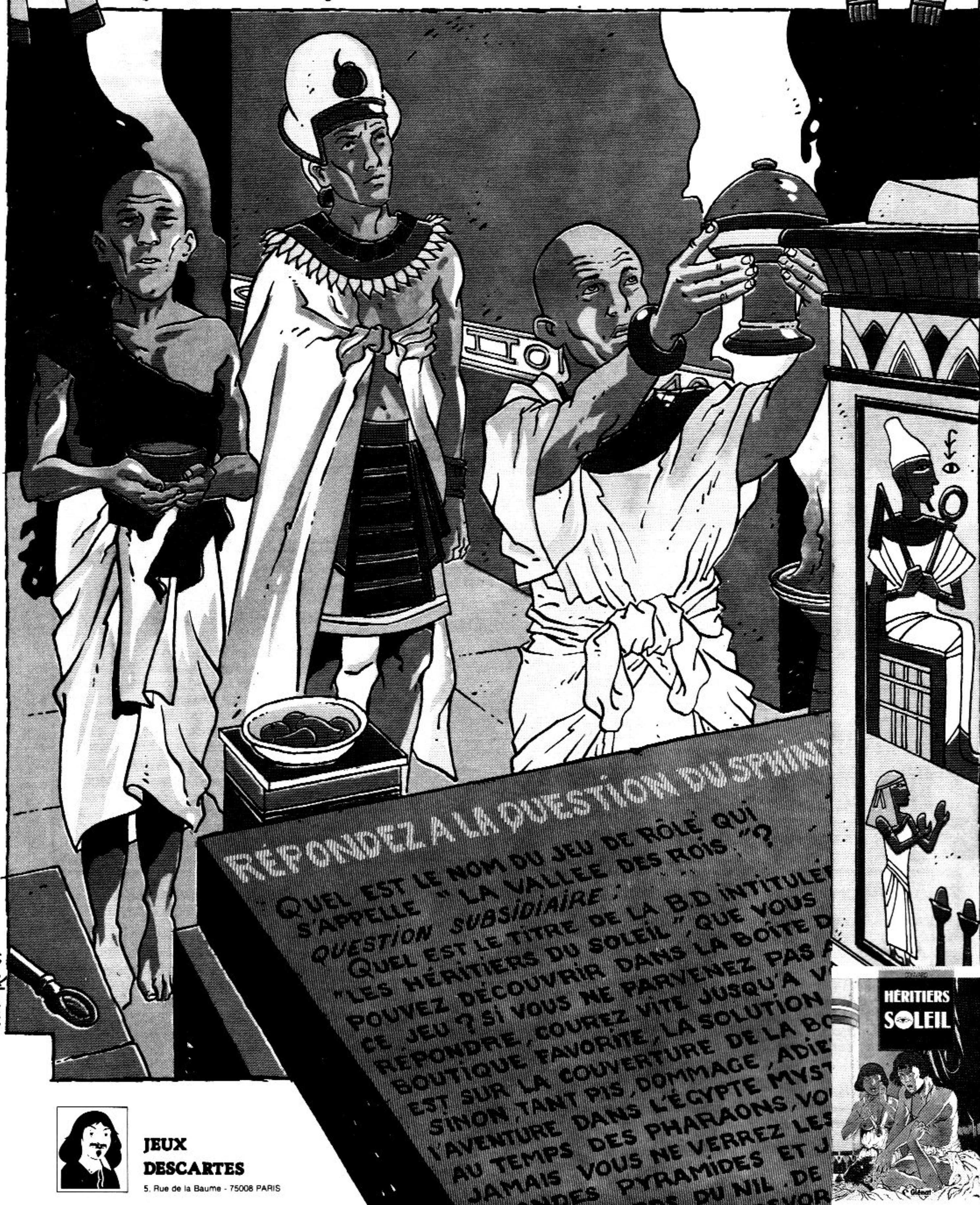
Toutes les portes intérieures fonctionnent de la même manière : ce sont des plaques escamotables latéralement, contrôlées par

des champs de détection. En utilisant le couloir principal, on arrive tout d'abord au "Reposoir" (5). C'est en ce lieu que sont entreposés les morts en attendant la cérémonie officielle. Un vaste couloir circulaire (4), dans lequel se trouvent de grandes banquettes, permet au public de rendre un dernier hommage au leader disparu. Une fois franchie la lourde tenture qui barre le couloir 6, on arrive dans la cryptte proprement dite : les tombeaux de cristal animés par des dispositifs Tri-D spéciaux sont disposés dans quatre petites salles (7) se trouvant autour du "lieu sacré" où se réunit l'assemblée annuelle des grands prêtres défunts (8). Pour accéder aux postes de commande de tous les dispositifs mis en oeuvre dans ce lieu, il faut tout d'abord découvrir l'accès secret du couloir 9 (deux portes semblables à celles de la bibliothèque de l'Avangar sur Novaterra - voir DR N° 1), puis emprunter l'un des deux escaliers qui descendent au second sous-sol.

A l'étage - 2, un couloir transversal (10) conduit aux salles de contrôle techniques (11). A ce même niveau, un passage long de 5 kilomètres à l'intérieur duquel se déplacent des navettes mono-rail, permet de rallier discrètement l'astroport officiel. Tout au long de ce souterrain, se trouvent des hangars, des ateliers, ainsi que des dortoirs pour les techniciens qui assurent le fonctionnement de la base.

NDA : Toute ressemblance avec des idées exprimées par Isaac ASIMOV dans le cycle "Fondation", n'est absolument pas fortuite...
Paul CHION

La VALLÉE des ROIS



18 ANS



**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

**HÉRITIERS
SOLEIL**



IL ETAIT UNE FOIS...

UN DRAGON AU GAMES DAY

14 h 30, la température au sol est de 8 °. Ladies and Gentlemen... London me voilà. C'était le 9-10-11 Octobre et je venais de débarquer pour assister à la grande manifestation annuelle du jeu dans la capitale anglaise, avec mon badge "Dragon Radieux", mon appareil photo, et quelques revues "bour la brobagande" (NDLR : sic !).

LA SALLE : The Royal Horticultural Society New Hall.

LES VISITEURS : nombreux, compressés même, parmi lesquels un bon nombre de jeunes demoiselles (prenez-en de la graine !), des crêtes colorées, des hommes en cotte de maille et d'autres en cuir clouté, armés de fusils mitrailleurs (à eau heureusement...). Tout ce monde se pressa pendant trois jours autour des traditionnelles tables de jeu et des divers stands.

LES JEUX : trois tables de Warhammer BattleGame, deux tables de Warhammer 40 000, deux de Warhammer RPG, quatre de Block Mania (+ Méga Mania), quatre de Blood Bowl, quatre de Chaos Marauder : en un mot, bienvenue au Game Workshop Day 87 ! On notait quand même la présence de quelques joueurs de Runequest, Paranoïa, AD&D... etc. Mention spéciale pour une partie délirante de Paranoïa, et une adaptation personnelle d'Aliens (l'auteur avait réalisé une superbe maquette des vaisseaux ainsi que de la base).

LES NOUVEAUTES : en plus de celles citées plus haut (Games Workshop), j'ai pu découvrir MEGA, jeu de Rôle Médiéval Fantastique norvégien, Living Steel, jeu High Tech américain, et le nouveau boardgame TSR, Gammarauder.

LES STANDS : Principalement, Games Workshop (jeux, maga-

zine White Dwarf, figurines Citadel, dessinateurs Warhammer, esquimaux bonbons et chocolats...) - TSR UK - Grenadier - divers magasins - clubs organisant des grandeurs natures, tels Mythlore ou Labyrinthe.

LES FOLIES : à la fin des trois jours, plus de la moitié des personnes présentes se promenaient avec le livret de Warhammer 40 000 sous le bras (avec ou sans les figurines plastique). Je ne commenterai pas le fanatisme des anglais pour les figurines omniprésentes tout au long de la manifestation : les dioramas étaient grandioses.

De nombreux autres stands étaient présents, apportant une touche complémentaire à l'ambiance des lieux tels celui des productions Titan et de leurs BD Judge Dredd ou Rogue Trooper ou celui de The Alchemist et ses badges en forme de tête de mort, ses haches à deux mains en boucle d'oreille. A quand les blasons d'Anne Vétillard en pendentif ? Ah ! Toutes les belles choses que j'ai vues et que l'on n'arrive pas à se procurer en France (Bave ! bave !) : la collection complète de Star Trek, des modules (Bushido, Flashing Blades, nana-nère), des extensions diverses.

En conclusion, une grande manifestation commerciale mais une ambiance délirante digne d'une rencontre de cette envergure. De bonnes choses que l'on aimerait voir plus souvent en France. Personnellement, j'ai craqué pour l'adaptation du dessin animé Robotech/Macross, ses extensions et pour trois modules déments pour Marvel Super Heroes : les MX1, MX2 et MX3 : la chasse aux mutants est ouverte.

Franck Devron



Avec un nom comme ça, cette manifestation, organisée par le Parc de la Vilette à Paris, le 17 Octobre dernier, se devait

d'attirer l'animal radieux qui nous sert de blason. Certes, le public auquel nous allions nous adresser n'était point la traditionnelle assemblée de joueurs dont nous avons l'habitude, puisqu'il s'agissait de l'inauguration de la Maison des Enfants. Que diantre pouvions-nous donc avoir à proposer aux deux mille et quelques enfants que nous avons vu défiler (au pas de charge !) ? Eh bien tout simplement une première approche du jeu de rôle grâce à un système de jeu très simple intitulé "Royaume des Dragons" que nous avons créé à l'occasion... La conclusion de cette expérience ? Il serait prématuré de la donner dès à présent, mais nous en reparlerons. D'autres démos auront lieu, les personnes intéressées peuvent nous contacter. En tout cas, il faisait un soleil magnifique et la fête fut une réussite...

Paul

LA FETE DES MILLE DRAGONS

COUPE DE FRANCE FIGURINES

Le week-end du 19 et 20 Septembre avait lieu à Limoges, la désormais traditionnelle coupe de France d'Antique Médiéval.

Pour la première fois organisée en province, elle servit de plus d'occasion pour tenir la 1^{re} assemblée générale de la Fédération de Jeux d'Histoire.

Que dire de la compétition, si ce n'est que l'on y retrouva les meilleurs et que quelques parties furent de toute beauté !

Limoges l'emporta au classement par équipe, et Laurent Mariette, finaliste l'an dernier, et vainqueur de la première édition, se retrouva une nouvelle fois sur la plus haute marche du podium. Il remporta la finale contre Alain Mercier, des lions du Val d'Herblay. Remarquons au passage, qu'il s'agissait d'un combat fratricide entre le président de la FFJH et son secrétaire. En parallèle à la compétition officielle, se déroulait un tournoi inter-club Grenoble/Strasbourg, sur thème Napoléonien avec la règle "le dernier carré". Grenoble en sortit vainqueur, mais Strasbourg y fut vaillant. Rendez-vous est pris pour la

revanche et la reconquête du trophée par l'Alsace.

Très spectaculaire, se tenait aussi une splendide démonstration de combat fantastique avec la règle "Warhammer". Plus d'un sont repartis en jurant qu'ils pratiqueraient bientôt le fantastique.

L'A.G. du samedi soir fut, c'est le moins que l'on puisse dire, houleuse, mais après un débat agité, quelques grandes lignes furent dégagées qui devraient assurer la pérennité d'un mouvement encore balbutiant. Il faut dire qu'avec les fortes personnalités qui la dirigent, au premier rang desquelles je placerais, sans conteste, Jean Philippe Imbach, alias Pilou, la Fédé est bien partie... si tout le monde l'aide. Signalons au passage que la FFJH regroupe 19 clubs et ce n'est pas fini !

En conclusion, ce fut une manifestation réussie, à mettre au crédit de la bonne organisation du club de Limoges et du comité de la coupe de France. J'adresserai en plus, au nom de tous, un remerciement spécial à Mme Legrand, pour sa gentillesse et son sourire.

Alain Bérard

TOURNOI DE SIMULATION DE DRANCY, les 17 et 18 Octobre.

Nous nous sommes rendus avec plaisir à cette rencontre, invités par "Les Sentinelles du Nord-Est" et "Les Chevaliers des Dragons" à la Maison Orange de Drancy. L'ambiance était fort sympathique, et, outre les traditionnels tournois de AD&D et de Cthulhu, pendant lesquels s'affrontèrent une soixantaine de joueurs, on pouvait assister à des démos de Légendes de la Vallée des Rois (par l'auteur, Christian Caroli), de Zône (Eric Bouchaud), de Bitume (Croc) et pour les figurines de la règle "Les Aigles", par Jean Jacques Petit. Espérons que ce type de petites rencontres ira en se multipliant, favorisant ainsi le contact entre "ceux qui débutent" et les "grands anciens". Signalons au passage, qu'à Drancy était présentée une expo explicative sur le jeu de Rôle, réalisée par une équipe de la Maison Pour Tous de Noisy Le Grand (C. Vanneau, J.M. Roso, et J.P. Coureuil) qui était fort bien faite. Il est possible d'acheter les panneaux de cette expo. Vous pouvez vous renseigner en écrivant à la Maison Pour Tous, 111 Piazza Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand.

UN GRANDEUR NATURE A CLERMONT FERRAND

Il y a quelques semaines, l'Association EFOTIS, annonçait son lancement en organisant un jeu de Rôle Grandeur Nature dans la ville de Clermont-Ferrand, dans une ambiance médiévale très réussie. La journée terminée, chacun demandait quand aurait lieu la prochaine rencontre, ce qui est un signe incontestable de succès. On parle déjà, au sein de l'association, d'organiser un tournoi de Maîtres de Jeux, début 88. Vous pouvez contacter cette association aux débuts prometteurs en écrivant 73 rue St-Alyre, 63000 Clermont Ferrand, ou en téléphonant au 73 36 59 27.

COUP D'OEIL



QUOI DE NEUF DANS LES VITRINES ...?

TIENS ! IL Y A UNE INTRODUCTION A LA RUBRIQUE "VITRINES" !

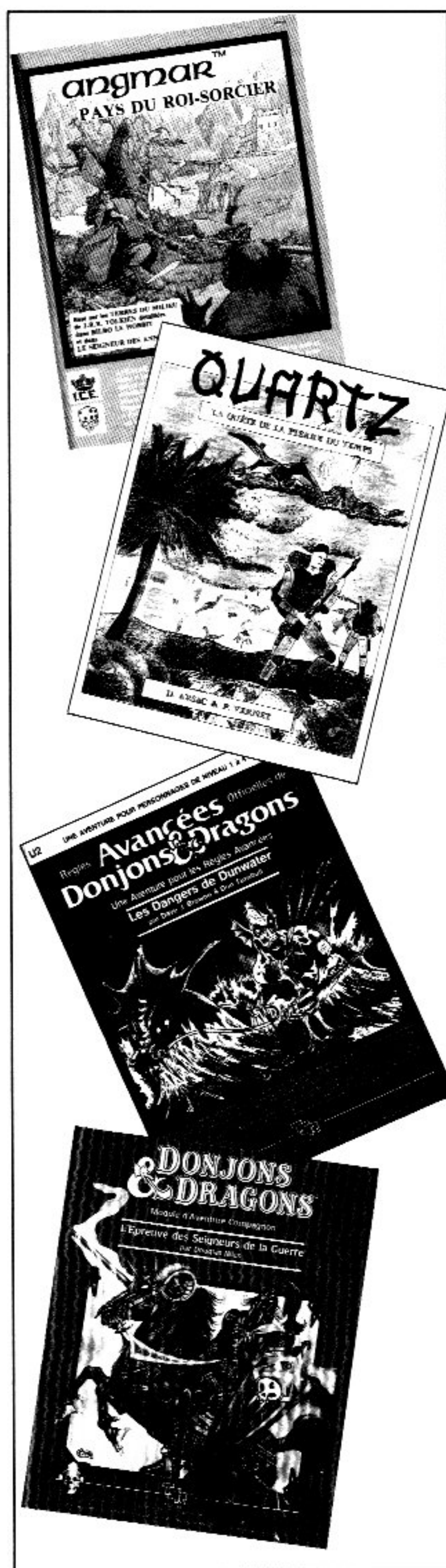
La rubrique "Vitrines" va évoluer peu à peu dans les prochains numéros afin de mieux correspondre aux souhaits que vous avez exprimés dans vos lettres. Sans aller jusqu'au degré d'analyse des "bancs d'essai" que nous vous proposons par ailleurs dans la revue, il nous paraît intéressant de détailler un peu plus la présentation des différentes nouveautés. Par rapport à cela, nous allons apporter à cette rubrique les mêmes restrictions que pour la "Revue de Presse". Nous avons pris en effet la décision dès le départ de ne vous parler que des revues que nous recevions effectivement en échange de presse. La même mesure va être prise à l'égard de "Vitrines". Il ne s'agit pas d'un mouvement d'humeur, mais d'une volonté de mieux servir nos lecteurs. A quoi bon publier des informations si nous devons les glaner auprès de nos confrères français ou britanniques ? Pourquoi nous limiter aux communiqués laconiques présentant des produits que nous n'avons même pas pu examiner ? Certains éditeurs ignorent encore l'existence de notre revue et compliquent considérablement notre travail d'information. Il est logique, afin que cette rubrique s'étoffe peu à peu, que nous parlions en priorité de ce que nous avons la possibilité de tester.

MAIS VOICI QUAND MEME
LA RUBRIQUE VITRINES

TRANSECOM

On parle de plus en plus sérieusement d'une version française du **MONSTER MANUAL I** d'ici la fin de l'année. Cette information paraît d'autant plus plausible que la gamme des traductions proposées par Transecom s'élargit et s'accélère. Les productions les plus récentes sont :

REGLES COMPAGNON - BOITE 3 - "DONJONS & DRAGONS", prolongement indispensable de la boîte de base et du système "expert" pour des personnages de niveaux 15 à 25. Vous sont proposés : de nouvelles armes et armures, des sorts plus puissants, des règles complémentaires, ainsi que des conseils sur l'aménagement des places fortes, et la gestion du combat à mains nues. Reprenant l'exemple sur le système "avancé" toutes ces nouvelles informations sont présentées en deux livrets, l'un destiné aux joueurs et



l'autre aux MD. Le jeu "Donjons & Dragons" est maintenant complet en version française, et certains joueurs qui le boudent au profit de sa version avancée, pourront ainsi s'apercevoir qu'il constitue un système de jeu souvent plus cohérent que son "grand frère" AD&D.

L'EPREUVE DES SEIGNEURS DE LA GUERRE

- module CM1 D&D - Un premier module est d'ores et déjà disponible en français pour cette boîte compagnon. Il s'intitule "L'Epreuve des Seigneurs de la Guerre", et convie les joueurs à participer à une vaste campagne dans le monde quasi-sauvage de Norwold. L'intervention de personnages de haut niveau dans le conflit qui oppose les empires de Thyatis et d'Alpha-tia aura certainement une influence considérable sur l'histoire à venir de ce monde. La récompense proposée est à la hauteur des services attendus, puisque les héros se verront attribuer de vastes domaines qu'ils pourront exploiter à leur guise. La brochure (32 pages et, suivant le principe TSR, une couverture dépliant, style paravent, comportant les plans) propose de nombreuses idées de scénarios à développer, et permettra aux MD imaginatifs de créer des aventures variées dans le monde de Norwold.

ECRAN FRANÇAIS POUR AD&D : traduction rigoureuse de son homologue anglais, celui-ci comporte un écran de référence pour le MD, et un pour les joueurs. Les illustrations sont celles figurant sur les manuels correspondants (ce qui pose un petit problème de format sur l'écran du DM - une illustration couvrant entièrement la face extérieure aurait été plus agréable à l'oeil). Dans le même pack, vous trouverez également un feuillet résumant les caractéristiques et les capacités des différentes classes de personnage joueur. Bref, un matériel plus qu'utile pour ceux qui jouent couramment à AD&D.

Modules U1 et U2 pour AD&D : LE SINISTRE SECRET DE SALTmarsh et LES DANGERS DE DUNWATER. Nous citons ces deux modules ensemble car ils forment une suite, bientôt complétée par le U3. Le premier convient pour des joueurs débutants ou des personnages débutants de niveau 1 à 3. S'il est joué correctement, il devrait permettre à ces personnages de gagner un niveau et de pouvoir jouer sans trop de risque le second (niveau 1 à 4). Le sinistre manoir hanté qui se dresse sur une falaise à quelques kilomètres de Saltmarsh recèle de bien terribles dangers. Seule une enquête bien conduite permettra aux aventuriers d'en déterminer la nature exacte. Ils seront ensuite amenés de fil en aiguille à suivre la trame d'une aventure suffisamment complexe pour être intéressante. Dans le module U2, les PJ devront aider à nouveau les habitants de Saltmarsh confrontés à un autre péril, à savoir les mauvaises intentions apparentes d'une colonie d'hommes lézards installés non loin du village. Mais l'ennemi est-il bien celui qu'on croit ?

Vu l'importante collection de modules TSR (en anglais malheureusement) existant maintenant pour AD&D, et l'inégalité de leur intérêt, nous avons décidé de réaliser une sorte de guide, avec résumé et cote d'intérêt, que nous publierons dans l'un de nos prochains numéros.

ORIFLAM

RUNEQUEST : la sortie en français de ce jeu plus que célèbre, constituant l'un des grands moments de cette fin d'année ludique, risque d'être légèrement retardée. Son éditeur, Oriflam, nous a en effet signalé des problèmes sérieux liés à l'utilisation d'un matériel informatique déficient (nous avons déjà donné et savons les désagréments qu'un ordinateur, et surtout un logiciel capricieux, peuvent causer !). Rassurez-vous, tout devrait rentrer dans l'ordre assez rapidement, et le décalage dans le programme d'édition du dernier trimestre devrait se limiter à un bon mois. **RUNEQUEST** devrait être disponible vers le 20 Décembre.

L'OCTOGONE DU CHAOS, module **STORMBRINGER**, est victime de ce décalage, et sa sortie est repoussée également.

HEXAGONAL

ANGMAR, Pays du Roi Sorcier - Module pour **JRTM**. Avant de s'installer à Minas Morgul avec ses semblables, le chef des Nazgul a longtemps résidé dans le Nord, on le connaissait alors sous le nom de Roi Sorcier. Il régnait sur une contrée assez inhospitalière : le royaume d'Angmar.

C'est ce pays qu'I.C.E. (via Hexagonal) nous présente dans ce module de campagne. Il s'inscrit dans une longue série d'aides de jeux destinées à fournir aux maîtres de jeux tous les renseignements indispensables à la création d'une campagne dans telle ou telle partie des terres du milieu.

Ces modules sont tous d'excellente qualité et constituent une base de données très riche. Angmar ne faillit pas à la règle, il nous présente d'une manière très

détaillée le pays du Roi-Sorcier : climat, faune histoire et principales données politico-économiques. D'autre part, les plans des principaux lieux sont fournis. Il y a à ce niveau quelques erreurs regrettables à signaler : certaines pièces indiquées dans le commentaire ne se retrouvent pas sur le plan, et réciproquement. Malgré cela Angmar reste un module de fort bonne facture. L'édition française est très fidèle à l'original et la traduction me semble assez bonne. Signalons enfin qu'Angmar est utilisable avec n'importe quel système de JDR fantastique, moyennant quelques adaptations (quelques indications sont données dans le module).

Je vais terminer par un avis purement personnel (et donc subjectif). Les modules de Campagnes de Middle-Earth sont des compléments indispensables au jeu. Angmar est assez bien fait, mais le meilleur reste à venir.

QUARTZ - "LA QUETE DE LA PIERRE DU TEMPS" est un nouveau Jeu de Rôle "auto-édité". Les auteurs se nomment David ARSAC et Patrice VERNET et le thème de leur jeu, c'est le voyage spatio-temporel. "Fuyant la civilisation esclavagiste des Arcturidiens, nous nous sommes emparés d'Omicron, la machine à voyager dans le temps. Ne sachant ce que nous réserve notre avenir, nous espérons que ce journal aidera les hommes du passé à ne pas connaître ce qu'ils ont déjà connu..." Ainsi commence le journal de bord d'Omicron le 8 Aout 3735. La présentation du jeu est très artisanale (en fait, dans l'exemplaire que nous avons entre les mains, c'est surtout la reliure qui n'est pas géniale), mais le système proposé semble complet et sans gros problème. Le livret comporte 120 pages, et vous pouvez vous le procurer pour le prix raisonnable de 85 F (+ port 10 F) en écrivant à Patrice Vernet 14 rue Védrine 26000-VALENCE, à moins que vous ne le trouviez dans votre magasin habituel d'ici quelques temps. L'auto-édition est un acte courageux et risqué (cf article de Pierre Rosenthal dans "Casus-Belli" de Septembre) et mérite d'être soutenu. Nous reparlerons prochainement de **QUARTZ**.

EDITIONS DRAGON RADIEUX

DRAGON RADIEUX HORS SERIE "SPECIAL SCENARIOS". Il sera disponible dans le courant de la première quinzaine de Décembre, et contiendra au moins huit scénarios complets, pour AD&D, Stormbringer, l'Appel de Cthulhu, Légendes de la Vallée des Rois, JRTM... ainsi qu'un poster format 40x60 calendrier 1988 dans l'ambiance JDR. Du coup, le nombre de pages sera porté à 76 et le prix à 35 F, le tirage étant limité.

ATLAS DE TREGOR. Disponible en Mars 88, cette brochure de 100 pages d'une présentation extrêmement soignée sera à la fois un prolongement et un développement de la partie géographie et économie abordée dans la brochure de base "Trégor Univers Médiéval" : description des différentes régions, des villes, des lieux étranges, mais aussi écologie, faune, climats... beaucoup d'aspects importants de ce monde déjà utilisé par plusieurs milliers de joueurs seront approfondis. Parmi les multiples surprises que vous réserve l'Atlas, signalons déjà qu'il comportera une trentaine de cartes d'état major, format A4, réalisées par le créateur du poster figurant dans la première brochure, Patrick Durand-Peyroles. Une tête de tirage comportant 150 exemplaires numérotés et dédicacés, tirés sur papier luxe grain ivoire, est en vente en souscription, dès aujourd'hui, au prix de 140 F (qui sera très certainement le prix du tirage de série).

JEUX DESCARTES

LEGENDES DE LA VALLEE DES ROIS. Deuxième événement de cette fin d'année, la sortie courant Novembre d'un nouvel ouvrage dans la collection Légendes. Parmi les idées nouvelles que nous proposent les Editions Jeux Descartes, signalons la présence dans la boîte d'une bande dessinée, "ambiance Egypte", "Les Héritiers du Soleil" de Convard (Tome 1). Nous vous présentons ce jeu par ailleurs, en avant-première dans notre rubrique "Banc d'Essai".

JUNIORS

Un coin réservé pour les joueurs les plus jeunes, en attendant que notre "Dragon" ait un petit frère spécialisé (et pourquoi pas ? On s'intéresse aux jeux de rôles de plus en plus jeune...).

ROYAUME DES DRAGONS : Après avoir fait différentes expériences de Jeux de Rôles simplifiés avec des joueurs très jeunes (7 à 10 ou 11 ans, n'ayant aucune pratique de ce type de jeux - beaucoup d'entre nous en ont l'occasion dans le cadre de

leur travail ou de leur vie familiale), nous avons mis au point un système de simulation adapté à leur âge, dans le cadre d'un Univers Médiéval particulier intitulé le "Monde d'Azur". Le jeu s'intitule "Royaume des Dragons", et il se présente, dans un premier temps, sous la forme d'un dépliant de 6 pages. Comme il se trouve dans une phase d'expérimentation (que nous souhaiterions la plus large possible), il présente l'avantage non négligeable d'être gratuit. Vous pouvez l'obtenir en écrivant à Dragon Radieux, "Jeu Royaume", Le Charbinat, 38510 - MORESTEL, en joignant simplement 2 timbres à 2.20 F pour couvrir les frais de port. Il se trouve également chez certains de nos dépositaires. La sortie ultérieure d'une version plus complète (mais non plus complexe !), n'est pas exclue.

TRANSECOM/TSR : LE SOURIRE DU DRAGON. Nous n'avons pas voulu mettre ce jeu, reçu de chez Transecom, dans notre rubrique "Vitrines" classique, car nous pensons qu'il s'adresse lui aussi à un public jeune. Reprenant, avec quelques innovations, le système du "jeu de l'oie", Le Sourire du Dragon permet de passer un agréable moment en famille ou avec des copains. Partant de l'entrée du train de la mort, les personnages se déplaceront progressivement jusqu'au Vortex final, en lançant 3 D6 et en évitant les multiples embûches que leur réserve un Maître du Donjon plein de malice. Point original : chaque joueur, avant de lancer les dés, devra indiquer s'il choisit le plus petit score, ou le plus élevé pour son déplacement, l'autre servant au combat. Un cadeau de Noël bien adapté pour votre petit frère ou votre petite soeur (s'ils aiment les jeux de société !).

Les souhaits du fainéant qui s'occupe de cette rubrique semblent en grande partie exaucés, puisque le nombre de journaux reçus a considérablement diminué depuis Dragon Radieux n° 11.

CASUS BELLI n° 40 : une couverture signée Gérard Mathieu (reproduction de l'affiche du Défi Richard Le Noir), et six scénarios pour des jeux divers. On retrouve en effet côte à côte, Pendragon, James Bond, Les trois Mousquetaires, Zone, AD&D, et un solo de Denis Gerfaud. Il n'y a pas de rubrique "Laelith" et c'est dommage, mais la célèbre cité devrait bientôt faire parler d'elle à nouveau. Les "news" sont toujours aussi complètes, et si vous désirez faire éditer votre dernière création ludique, Pierre Rosenthal vous donne quelques conseils de prudence dans son article "Editer son Jeu de Rôle". Nous attendons avec impatience le n° 41 qui ne devrait en principe pas tarder...

Les joueurs de Nîmes et des environs sont des petits gâtés : non seulement leur cité héberge maintenant deux magasins ayant un rayon jeu de rôle, mais ils ont la chance de pouvoir consulter deux fanzines différents :

Le premier se nomme **ALIA**, publié par les Editions Ephémère (ALIA, 5 rue Graverol, 30000 Nîmes), et nous avons eu entre les mains son numéro 0. Au sommaire : Cthulhu (scénario et artefact), Daredevils, Tolkien, le JDR en Belgique... La rédaction lance un appel aux collaborateurs potentiels pour les prochains numéros.

Le second, lui, porte le titre d'**APHAIA**. Il est édité par l'association Stonehenge (12 rue des Patins, 30000 Nîmes). Au menu du numéro un : des articles sur Chill, les trois mousquetaires, Stormbringer et des scénarios pour Chill, AD&D (adaptable à Runequest ou Légendes), et Stormbringer.

REVUE de PRESSE

Un petit mot pour finir sur "TRAHISON !" dont nous venons de recevoir le dernier numéro paru, (le n° 11). Trahison !, c'est le fanzine des jeux de diplo par correspondance, et c'est publié par BÉLPHEGOR Association, 119 rue Lecourbe, 75015 PARIS. En dehors de la partie réservée à la diplomatie interne de l'équipe de rédaction (quelle chaude ambiance !), on trouve des compte rendus des différentes parties en cours, des annonces de parties, et les règles d'un jeu par correspondance, intitulé "Werra", adaptation de Diplo.

COMMUNIQUE CLUBS / CALENDRIERS

AMIENS (80000) 19 et 20 Décembre

Dans la lumière diaphane de cette crypte maudite, son dernier compagnon gisait à ses pieds, à demi-recouvert de cette étrange moisissure ocre, qui laissait suinter un liquide noirâtre à l'odeur nauséabonde. Se penchant sur lui, il se glaça de terreur à l'écoute de ses dernières paroles : *"Va donc au collège Janvier à Amiens les 19 et 20 Décembre à partir de 14 h, la Guilde des Saigneurs y organise deux journées fantastiques avec de nombreuses initiations et des tournois... et venge moi !"* L'aventurier se redressa et dit : *"Notre temps est désormais compté."* Pour de plus amples renseignements, contacter le 22 89 56 95 ou le 22 43 91 19 ou le 22 96 80 72.

ISTRES (13800) 14 et 15 Novembre

Dans le cadre du 2^e salon régional du jouet organisé par la ludothèque d'Istres à la Salle des Fêtes/Patinoire, du 13 au 22 Novembre 1987, où un stand de Jeu de Rôle vous attendra, le club de jeu de rôle vous propose un week-end "super-délire" à l'école Jean Moulin. Au programme, un tournoi sur Cthulhu et Empire Galactique, un semi-réel diplomatique le samedi soir et en option la visite payante du salon régional du jouet le dimanche matin. La remise des prix aura lieu le dimanche à 18 h (5000 f de lots). La participation des joueurs est fixée à 30 f. Sans l'hébergement (possible). Pour tout renseignement, contacter Laurent Brémaud à la ludothèque d'Istres, CEC les Heures Claires - 13800 Istres - Tél 42 56 46 46.

ST DENIS DE LA REUNION

Nous sommes heureux de vous faire part de la naissance du club "Le Signe de la Licorne" - foyer de la source - 97400 St Denis. Ses activités sont multiples puisqu'on y joue aussi bien à AD&D, Mega, Stormbringer, qu'à Diplo, Civilisation ou à des War-games.

CHARLEVILLE MEZIERES

Le club "Les Serviteurs de l'Anneau" ouvre ses portes tous les samedis de 14 h à 18 h, au 2^e étage de la MJC Gambetta. On y pratique principalement : JRTM et Rolemaster, mais aussi Maléfices, Cthulhu, Rêve de Dragon etc (Gros Bill s'abstenir). Pour tout renseignement, rendez-vous à la MJC.

LES ULIS (91140)

On nous annonce l'ouverture d'"Interstice", un club de jeux de simulation à la Maison Pour Tous, rue Courdimanche, aux ULIS. Réunion de 19 h à 24 h le vendredi, et de 11 h à 17 h le samedi. Renseignements auprès de Denis au (1) 60 84 10 61 ou de Jean-Louis au 64 46 32 66, de préférence en fin de journée.

CACHAN (93) - Novembre Décembre 1987

Du 1^{er} Novembre au 31 Décembre 87, le magasin Mythes et Légendes - 63 rue de la Gare à Cachan organise, en collaboration avec Prince August, un concours de figurines peintes et de dioramas sur le thème "Bitume".
Premier prix : une journée avec Croc et un abonnement d'un an à toutes les nouveautés figurines Bitume de Prince August paraissant en 1988. Nombreux autres lots.

SEMAINES DE L'HEXAGONE NOUVEL AN MEDIEVAL EN LOTHARINGIE

Pour commencer une année 88 riche en manifestations aussi ludiques qu'inoubliables, les Semaines de l'Hexagone vous invitent à participer à un Nouvel An original au Château de Thillombois. Outre votre bonne humeur, un costume médiéval-fantastique sera de règle pour vous intégrer à l'ambiance. Le coût de l'opération est de 250 f tout compris (repas + animation). Les réservations (50 f par personne, 50 places), sont à envoyer au plus vite à Xavier Jacus - 37 rue nationale - 55200 Lérrouville (chèques à l'ordre de : "relai des écuries du château").

SEMAINES DE L'HEXAGONE - MIGRATIONS BARBARES

Pour ceux que l'aventure n'effraie pas, venez et vivez une véritable épopée aux confins du monde civilisé : "la Migration Barbare". Cette aventure "Grandeur Nature" vous entraînera dans la profondeur des futaies lorraines, en plein hiver, à cheval, en chariot ou à pied, selon que vous saurez plus ou moins bien tenir votre place au sein de la horde. Le jeu se déroulera du 26 Décembre au 1^{er} Janvier (3 jours de mise en condition, 3 jours d'aventure et le Réveillon Médiéval pour clôturer). Pour obtenir des informations complémentaires ou pour réserver (il faut compter 1500 f tout compris, pour vivre l'aventure à cheval, ou 1000 f en tant que piéton - 1/3 du prix demandé en arrhes), adressez-vous à Xavier JACUS, 37 rue nationale, 55200 - LEROUVILLE.

VERSAILLES - 3 Janvier 1988

Le dimanche 3 Janvier 1988 aura lieu à VIROFLAY (près de Versailles), le 3^e tournoi MULTIEUX organisé par l'association "20 Naturel". Au menu : JRTM, Traveller, Bitume, AD&D, Appel de Cthulhu, Zone, Runequest, Stormbringer et Légendes. Tarif des inscriptions : 40 f en individuel, 35 f par membre d'une équipe (au moins 6 personnes), 30 f par équipe de 12, et des réductions pour les participants des années antérieures. Comme l'année précédente, une profusion de lots sera distribuée pour la remise des prix.

Les inscriptions seront closes au 110^{ème} joueur, avant le 15 Décembre 1987. Pour tous renseignements, téléphonez au 30 24 33 35 et 39 53 91 13 ou écrivez à 20 NATUREL 8, rue Gallieni, 78220 VIROFLAY.

COMPAGNIE FRANÇAISE DES LUDOPHILES - CERGY 95800

La CFL vous informe qu'elle se réunit tous les samedis de 10 h à 19 h à la maison de quartier de Cergy St Christophe (Val d'Oise), et qu'il est possible de la contacter en téléphonant au (1) 30 73 27 21. De nombreuses manifestations sont prévues pour les mois à venir parmi lesquelles nous vous signalons un tournoi Cthulhu, Runequest, James Bond, Mega les 19 et 20 Décembre, un Grandeur Nature Maléfices du 31 Décembre au 3 Janvier 88, un GN Paranoïa et un tournoi Légendes, Star Trek, Féerie les 6 et 7 Février 88.

SAINT-CLOUD (92210)

Le journal du club "LE LIGNAGE DU REVE" (MJC MONTRETOUT - Club Jeux de Rôles - 7, rue Sevin Vincent - 92210 St Cloud), ayant pour nom "En Chevauchant les Dragons", cherche des écrivains en herbe, bénévoles, pour participer à sa rédaction, ainsi que des dessinateurs. La Rédaction accepte volontiers toutes sortes d'articles (scénarios, aides de jeu, histoires de tous styles et de tous genres). Pas besoin de s'appeler Kessel, Farmer, ou Fra-zetta, pour collaborer, pourvu qu'on donne le meilleur de soi-même !

ANNECY (74) 29, 30, 31 Janvier

Après le premier essai réussi de 1987, la ludothèque de la MJC des Teppes organise pour 1988 à Annecy, Centre Bonlieu, un forum des jeux de rôle. Au programme : expositions, démonstrations, initiations, concours de figurines peintes (pour celui-ci : tél magasin Neurones 50 51 58 70), un tournoi multi-jeux sur table sur un scénario de François Nédélec. Inscriptions (35 f) et renseignements : Ludothèque/MJC des Teppes - place des Rhododendrons - 74000 Annecy 50 57 56 55 (sauf le lundi).

GRANDEUR NATURE "L'ALLIANCE MAUDITE"- NANCY - 26/27 DECEMBRE

Le club de jeu "Le cercle des jeux d'aujourd'hui", avec l'appui des services municipaux, organise à Nancy, dans la nuit du 26 au 27 Décembre 1987, un Grandeur-Nature médiéval fantastique, sur un scénario proposé par l'équipe de l'A.J. Dragon Radieux, dans le cadre du monde imaginaire de Trégor. Le jeu se déroulera dans les rues du vieux-Nancy, sur le parvis de la Basilique, et dans de nombreux édifices, avec la participation de saltimbanques et de cascadeurs. Pendant la soirée, de nombreuses animations sont annoncées (expo-vente de jeux, stands d'éditeurs, démos...). Pour obtenir d'autres informations, ou simplement vous inscrire (une centaine de places environ), contactez le Cercle au magasin "Jeux d'Aujourd'hui", Galerie Thiers, 54000 - NANCY - Tél. 83 35 06 28.

NIMES - ASSOCIATION STONEHENGE.

Le club Stonehenge vous informe de sa naissance. De nombreux jeux de rôle, jeux de plateau, et même des jeux de guerre avec figurines sont pratiqués. Le club se réunit en semaine, tous les soirs de 20 h à 1 h, et le Dimanche toute la journée et même fort tard dans la nuit. Pour tous renseignements, contacter Laurent RYDER 12, rue des Patins, 30000 NIMES.

MULHOUSE - COMPAGNIE DU GRAAL.

"Oyez, Oyez, Messires et Gentes Dames ! La compagnie du GRAAL porte à votre connaissance qu'en notre belle ville de Mulhouse, au parc Salvator entre la quatorzième et la dix-septième heure de ce samedi, lice de tournois se tiendra en ces lieux. Maîtres d'armes pour l'apprentissage de l'épée et de la hache de guerre, ainsi que champions se tiendront à votre disposition. Si vous en avez le courage, venez vous mesurer à eux !"

"Défi est lancé, qu'on se le dise", tel fut l'intitulé du scénario grandeur nature que le Groupe Animation Alsace proposa à ses membres et aux visiteurs venus de Strasbourg et de Paris pour l'occasion, les Samedi 26 et Dimanche 27 septembre 1987. L'animation régna toute la soirée en la ville fictive de Kermont où deux clans de chevaliers s'affrontèrent, afin de rendre ses terres à la légitime héritière du regretté chatelain. Costumes magnifiques, casques, armures (fibre de verre), donnèrent à cette manifestation médiévale un charme rarement atteint lors de simulations en semi-réel, et ceci malgré les mauvaises conditions atmosphériques qui écourtèrent quelque peu la partie.

Le GRAAL prévoit de nombreuses manifestations au cours de l'année à venir, dont un grandeur nature dans la région parisienne. Nous vous en parlerons dans ces colonnes, mais vous pouvez d'ores et déjà vous informer auprès de la Compagnie du GRAAL 9, rue Laurent, 68100 MULHOUSE (Tél. Patrick SCHMIDT 89 56 56 24).

BON DE COMMANDE "NOUVEAUTES"

* DRAGON RADIEUX HORS SERIE

"spécial scénarios" - parution Décembre - 76 pages, poster calendrier 88 format 40 x 60.

Ce numéro spécial du Dragon vous propose huit modules complets et inédits pour les jeux suivants : AD&D, Cthulhu, Stormbringer, Légendes Vallée des Rois, Bitume...

Etant donné son caractère particulier, il ne fait pas partie du service de l'abonnement.

Attention : tirage limité !

* ATLAS DE TREGOR EN SOUSCRIPTION

Vous pouvez acquérir dès maintenant l'un des exemplaires de la "tête de tirage luxe" numéroté, impression sur offset à grains, de l'atlas du Monde de Trégor qui paraîtra en Mars 88, au prix public de la série qui sera de 140,00 F (couverture quadri - 100 pages dont 30 cartes d'Etat-Major détaillées).

Offre limitée aux 150 premières commandes. Port gratuit.

* OFFRE SPECIALE COLLECTIONNEURS.

Nous sommes en mesure de vous proposer 15 collections reliées pleine toile rouge, finition soignée, des numéros 1 à 10 du Dragon Radieux.

Ces ouvrages seront réalisés à la demande (délai 1 mois - livraison possible avant Noël pour les commandes reçues avant le 25 Novembre), numérotés et dédicacés.

Prix TTC port compris : 495.00 F.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

ABONNE : OUI/NON

VEUILLEZ ME FAIRE PARVENIR :

☐ **DRAGON RADIEUX "HORS SERIE" SPECIAL SCENARIOS**
35.00 F (port 5 F - gratuit pour les abonnés)

☐ **ATLAS DE TREGOR en souscription**
(sortie Mars 88 - port gratuit)
tirage de luxe numéroté. 140.00 F

☐ **COLLECTION RELIEE ARTISANALEMENT**
des dix premiers Dragon Radieux
(délai 1 mois - port inclus) 495.00 F

Ci-joint la somme totale de F
que je règle par chèque ou mandat à l'ordre de
"Editions Dragon Radieux".

DRAGON RADIEUX, JOURNAL DU STRATEGE ...

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

(facultatif) AGE :

PROFESSION :

☐ JE M'ABONNE A DRAGON RADIEUX :

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

☐ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS SUIVANTS :

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
25 F l'exemplaire plus 5 F de port par numéro (gratuit à partir de 4)

☐ JE M'ABONNE AU JOURNAL DU STRATEGE :

- Six numéros, 88 F (Etranger 110 FF).

☐ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS SUIVANTS :

*5 6 7 10 **11/12 13/14 15/16 17/18 ***19/20 21/22 23/24 25/26 27/28 29/30
****32 33
à * : 7 F, ** : 12 F, *** : 14 F, ****15 F l'exemplaire plus 5 F de port par numéro (gratuit à partir de 4.)

☐ JE JOINS LE MONTANT TOTAL DE MON REGLEMENT :
SOUS FORME DE CHEQUE A L'ORDRE DE "EDITIONS DRAGON RADIEUX"

Editions DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA SUISSE :

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

POUR LA BELGIQUE :

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

BANC D'ESSAI

"LEGENDES DE LA VALLEE DES ROIS"



La collection "Premières légendes" s'enrichit d'un nouveau titre, avec la sortie, courant Novembre, de "Légendes de la Vallée des Rois". Après une étude approfondie de l'Univers des Celtes, un voyage oriental au pays des Mille et une Nuits, et une évocation très réussie du Monde du Roi Arthur et de la Table Ronde, nous voici conviés à un voyage au coeur de l'Egypte antique, dans l'ambiance à la fois envoûtante et fascinante des hiéroglyphes et des pyramides.

GIZEH, KARNAK, MEMPHIS...

La découverte de ce nouveau jeu a été pour moi l'occasion de replonger dans une histoire de l'antiquité quelque peu oubliée depuis les années de lycée. Rassurons tout de suite nos lecteurs, point n'est besoin d'un diplôme universitaire pour aborder "légendes de la vallée des rois" ! Disons simplement que l'un des grands charmes de la collection "Légendes" est de fournir un prétexte pour se replonger "en douceur" dans des périodes de l'histoire mal connues. Une promenade dans le vaste panorama de la société pharaonique dressé par Christian CAROLI, l'auteur du jeu, permettra de bousculer quelques clichés pourtant bien enracinés. Deux exemples sautent rapidement aux yeux : en lisant les chapitres consacrés à la description du milieu social, on s'apercevra rapidement qu'"Antiquité" n'est pas du tout synonyme de "misère" comme on le croit bien souvent, et que l'Egypte est loin de n'être peuplée que d'esclaves travaillant comme des forcenés du lever au coucher du soleil. L'esclavage a sa place comme dans beaucoup de sociétés antiques, mais une place réduite... Le paysan égyptien est libre, même s'il doit quelques corvées au pharaon, et il est, de façon générale bien nourri.

PAYSAN OU PHARAON ?

Le système de simulation proposé dans "La Vallée des Rois" reste conforme et parfaitement compatible avec celui utilisé dans les autres boîtes de "Premières Légendes". Le Maître des Légendes n'aura donc pas de nouvel apprentissage à faire sur le plan technique. Il aura l'esprit libre pour se consacrer à l'étude de l'environnement social. Notons cependant que de nombreux passages des règles communes à la collection ont dû être réécrits, afin de respecter les caractéristiques particulières de la civilisation égyptienne. Si les parties concernant le Combat, par exemple, n'ont

guère été transformées, l'ensemble du processus de création des personnages a dû être révisé, notamment pour tenir compte d'un facteur essentiel dans le contexte de l'Egypte antique : l'hérédité sociale. La société égyptienne est terriblement cloisonnée, et il est difficile à un fils de famille par exemple, d'exercer une profession différente de celle de son père. Il existe quelques contre-exemples de cette théorie : on a vu parfois dans l'histoire, un fils de paysan devenir général, puis pharaon à la place du pharaon (en bousculant quelque peu le cours des événements) mais de manière générale, un fils d'artisan devenait artisan à son tour et ainsi de suite.

Ceci a une conséquence importante au niveau du jeu. Avant même de parler du personnage joueur en lui-même, on commencera à s'intéresser à ses ascendants. Origine sociale et profession des parents véritables auront plusieurs conséquences sur la situation du PJ. Un esprit indépendant pourra toujours s'écarter de la voie tracée par ses ancêtres, mais il lui faudra "payer" cette originalité par des temps d'apprentissage plus longs (acquisition obligatoire des compétences du père de dix à quatorze ans puis apprentissage des compétences spécifiques), et par un nombre de points réduits à "dépenser" pour le choix de ses compétences. Au contraire, celui qui restera dans le "droit chemin" en sera bien sûr avantagé.

Tous les citoyens égyptiens de sexe masculin devant fournir des périodes de service dans la milice du pharaon, le Pj aura droit d'office à une compétence de combat avec arme de son choix (ce qui ne signifie pas, par ailleurs, qu'il possède cette arme). Il bénéficiera également des compétences esquives et combat à main nue, ceci afin de traduire l'entraînement régulier auquel il est soumis. Hormis ces points particuliers, ainsi que les modifications logiques qui interviennent dans la liste des compétences proposées, le système employé reste le même que pour Premières légendes celtiques.

On retrouve ainsi un calcul des scores de compétences basé sur la somme de la "caractéristique" et du "don" requis, ainsi que la hiérarchie entre les compétences "obligatoires", "autorisées", "peu fréquentes"... etc. Le système particulier du "geis" de légendes celtiques (voir Dragon Radieux n° 6 page 16), est introduit dans la feuille de personnage comme "interdit religieux" que le Pj devra impérativement respecter s'il ne veut pas être frappé par de terribles malédictions (certains de ces interdits, choisis par le joueur, ne manquent pas d'intérêt au niveau du "role-playing").

Etant donné les ajouts au système classique, le temps de création du personnage est un peu plus long que dans Premières légendes celtiques par exemple, et ce fait est volontaire. L'auteur a voulu faire ressortir dans le processus de création du Pj un nombre suffisant de traits particuliers à la société égyptienne, pour que le joueur, même s'il n'est pas suffisamment courageux pour lire intégralement le copieux "livret de civilisation" de la boîte, ait quand même un aperçu valable des particularités sociales de son personnage.

Je profite de cette allusion au "livret de civilisation" pour signaler que, encore une fois, nous avons affaire à un travail remarquable de compilation. Il existe un nombre considérable d'ouvrages sur l'Egypte des Pharaons, et l'auteur a réussi à broser un portrait de cette civilisation relativement complet (n'oublions pas qu'il s'agit d'un jeu et non d'une thèse d'Etat !), sans qu'il soit fastidieux à lire. Il a fallu souvent faire des "coupes sombres" dans une documentation très riche, et l'auteur, passionné par le sujet, annonce déjà plusieurs extensions au livret de départ.

AU COEUR DES MYSTERES SACRES

Je voudrais à travers ce banc d'essai, insister surtout sur les aspects qui singularisent "la vallée des rois" par rapport aux environnements de jeu déjà existants. En dehors de l'aspect "civilisation", de la partie "création du personnage", un autre point s'avère particulièrement original, il s'agit du volumineux chapitre consacré à la magie : environ 200 sortilèges sont proposés, répartis en deux grands domaines. Le premier, baptisé "magie populaire", est en relation directe avec les superstitions et croyances populaires et sera accessible à toutes les classes de personnages (un paysan peut très bien connaître une incantation pour éloigner les crocodiles de son troupeau par exemple). Le second, intitulé magie sacrée, ne sera enseigné que dans les temples et seuls les prêtres y auront accès. Il existe cependant un cloisonnement extrêmement rigide, à savoir qu'un prêtre du temple de Thot n'aura jamais connaissance des sortilèges enseignés au temple de Ptah à Memphis, par exemple.

Chaque sort est présenté en détail : niveau de difficulté, temps de préparation, différents composants... De plus, un descriptif très complet du rituel à mettre en oeuvre est proposé au joueur, donnant ainsi à la magie toute une nouvelle dimension, insuffisamment explorée dans les jeux jusqu'à ce jour.

"HERITIERS DU SOLEIL"

Il me reste à vous parler de la présentation du jeu. Comme pour les autres titres de la collection, la boîte, dont le couvercle est illustré par Convard, comportera les deux livrets traditionnels, plus, innovation, une bande dessinée dans "l'ambiance", puisqu'il s'agit du tome 1 des "Héritiers du Soleil" dessiné par Convard, aux Editions Glénat. Cette initiative originale sera poursuivie et devrait réserver quelques bonnes surprises : les Editions Jeux Descartes viennent en effet de passer un accord dans ce sens, avec Glénat. Un premier scénario, intitulé "LA PRETRESSE OUBLIEE", est proposé avec cette première livraison. Nous l'avons expérimenté, et apprécié : son côté "enquêtes" permet une première approche intéressante du jeu. Voyagez à l'époque du pharaon, et laissez votre imagination dériver au gré des eaux parfois capricieuses du Nil... Les illustrations magnifiques incluses dans les deux livrets faciliteront grandement votre dépaysement.

En conclusion, nous dirons que l'équipe de Légendes vient d'ajouter un beau fleuron à sa couronne. Les adeptes du jeu historique ne seront pas déçus, car ce nouveau "Légendes" se place tout à fait dans la lignée de qualité des titres précédents ; quant aux autres, peut-être trouveront-ils dans "la vallée des Rois", un bon prétexte pour passer outre leurs réticences à l'égard d'un système de jeu jugé parfois trop complexe. En ce qui nous concerne, nous vous donnons un premier rendez-vous avec "Premières légendes de la vallée des Rois" dans notre numéro hors-série "spécial scénarios" de Décembre.

Paul CHION

DIS MOI, MONSIEUR LE MAITRE DES LEGENDES, C'EST QUOI UN PHARAON ?

La civilisation égyptienne naquit sur les bords du Nil environ 3000 ans avant J.C. et s'éteignit en 550 après J.C., ce qui représente une durée non négligeable de plus de trois millénaires. Légendes de la Vallée des Rois se situe plutôt dans la période qui va du début de la première dynastie (3300 av. JC) à la XVIII^e (1320 Av. JC). Quelques rappels historiques brefs sur cette époque nous paraissent indispensables. Nous nous limiterons à l'essentiel. Ceux qui désirent approfondir leurs connaissances en la matière pourront toujours se référer à la bibliographie dressée par Christian Caroli.

On a pris l'habitude de diviser l'histoire de l'Egypte en longues périodes qu'on appelle "Les Empires". Pendant chaque période, plusieurs dynasties de pharaons se sont succédées (trente au total).

L'ANCIEN EMPIRE va durer jusqu'en 2665 av J.C. Il succède à la période de consolidation de l'unité du pays. La capitale s'est transportée à Memphis. La période la plus marquante est celle de la IV^{ème} dynastie : construction des grandes pyramides de Khéops, Képhren et Mykérinos. Dans les dernières années, le pouvoir central du pharaon s'affaiblit considérablement, et la division s'installe à nouveau.

Il faudra le passage au MOYEN EMPIRE (2665/1580 av. JC) pour que la situation se rétablisse. Les nomes (provinces) sont rappelées à l'ordre, et les expéditions de conquête à l'extérieur du pays reprennent, notamment sous le règne de Sésostri III. De nouveaux troubles, comme l'invasion du pays par les Hyksos, venus d'Asie, mettront un terme à cette période d'expansion.

Il faudra attendre le règne d'Amosis, pour que les envahisseurs soient repoussés. L'arrivée au pouvoir de ce nouveau pharaon marque le début de la troisième époque de l'histoire égyptienne, nommée NOUVEL EMPIRE. C'est une période de grandeur et de prospérité, marquée par une extension considérable des limites de l'empire. Le grand pharaon Thoutmosis III s'empare ainsi de la Palestine et de la Syrie, qu'il transforme en protectorats. La XIX^{ème} dynastie verra l'arrivée au pouvoir de l'un des pharaons les plus célèbres de l'histoire, Ramsès II, grand bâtisseur, qui couvrira le pays de monuments somptueux. Mais nous débordons déjà du cadre proposé par le livret de base de la Civilisation, l'auteur ayant préféré s'arrêter en 1320 av. JC, pour traiter séparément cette période particulièrement riche.



ZOMBIS



*Ils arrivent...
Ils ne sont pas contents...
Ils ne sont pas végétariens...*

Ce maxi-scénario pour Bitume devrait prouver à tous les Max en herbe qu'il n'y a pas que la mécanique et le pillage qui comptent. L'Au-delà a aussi sa place dans le monde de Bitume...

Ce scénario est quand même vachement long. Prévoyez donc deux séances pour en venir à bout.

L'histoire

Une nuit d'orage, il y a trois jours. Dans un hangard depuis bien longtemps désaffecté, quelques vieux bidons rouillés attendent patiemment. Sur l'étiquette jaunie qui est encore collée sur eux, on peut lire trois lettres et trois chiffres ; ZMB 976.

Ces bidons vibrent avec l'air qui les entoure. Ils tremblent au son du tonnerre et, illuminés par les éclairs, ils attendent quelque chose, comme une bête guettant sa proie. Tout à coup, un arbre frappé par la foudre tombe sur ce hangard trop vieux et trop usé par la corrosion pour résister. Au milieu de ce fracas, il semble que l'on entend un rire... Mais non ! Ce sont simplement les fûts rouillés qui déversent leurs entrailles sur le sol humide...

Transporté par l'eau de pluie ruisselante, l'infâme produit verdâtre se répand de toutes parts, contaminant les flots d'une petite rivière toute proche. Cette rivière, autrefois agréable et jolie, va véhiculer les germes de la destruction tout le long de son cours, polluant les nappes, puits et étangs où de nombreuses personnes ont l'habitude de puiser leur eau...

La région

L'endroit où s'est déroulé ce drame est situé dans une petite région paisible et campagnarde. Les arbres y sont nombreux. L'herbe y est verte. Les moissons y sont bonnes et, en ces jours ensoleillés de printemps, de multiples fleurs viennent faire chatoyer les pâturages.

Sur les collines, beaucoup de tribus se sont installées. Des Paysans y ont formé un village sous la protection duquel vivent de nombreuses personnes. Ils s'appellent les Fils de la Terre et vendent leurs récoltes aux tribus avoisinantes. Parmi celles-ci, on peut trouver une tribu de Skins, qui fait régner magnaniment la Loi et l'Ordre dans les environs, quelques Amazones, venues ici pour s'éloigner des problèmes citadins, et une tribu de Garagistes, arrivée depuis peu, mais qui a apporté dans cette région un peu paumée toute sa technique et son habileté à manier les véhicules.

Le long de la rivière, on peut trouver tout un tas de baraquas, occupées par des Punks, qui ont remonté la rivière depuis la petite ville située plus bas, où encore de nombreux Keupons squattent pépère. C'est là le domaine exclusif des London Keupons.

Jusqu'à il y a trois jours, cette petite région était donc un havre de paix où toutes les tribus vivaient en parfaite harmonie...

Le ZMB 976

Le ZMB 976 est un produit issu d'un génie bactériochimique disparu depuis longtemps. Utilisé par l'armée comme gaz de combat, il allait être l'une des armes les plus meurtrières jamais inventées.

Ce liquide tue n'importe quel être vivant en moins de dix minutes. Efficacité garantie, même à faibles doses. Tout y passe, arbres, chiens, oiseaux, insectes, et, accessoirement, hommes. Une fois l'animal refroidi, le produit poursuit ses effets. Les yeux deviennent opaques. Les parties humides se dessèchent et pourrissent rapidement, dégageant l'odeur que l'on peut imaginer facilement. C'est à partir de maintenant que la transformation devient comique : le corps, pris de spasmes, remue de plus en plus. Ces mouvements se font plus nets au fur et à mesure que le temps passe,

et bientôt, le cadavre se relève. Un zombi tout neuf vient d'être créé... et le pire, c'est qu'il est contagieux !

Ces zombis sont des êtres lents. Leur chair en décomposition, leurs membres qui ont tendance à foutre le camp, leurs muscles desséchés ne leur permettent pas d'exécuter des mouvements rapides. Mais, malgré cette apparente lenteur, ils n'en sont pas moins des êtres ultra-résistants, et leur force est bien supérieure à celle des humains normaux.

Ce qui est drôle, c'est qu'ils sont totalement carnivores. Ils en arrivent même à se bouffer des parties du corps quand les nuits de chasse se révèlent infructueuses. La viande plus ou moins fraîche est leur seule nourriture. Quand ils bouffent des fragments d'un cadavre, ceux-ci s'animent. Quand un personnage est mordu ou griffé par un zombi, il doit réussir un jet de Résistance, sinon il devient lui-même un zombi au bout de 1d4 heures. Tous les personnages tués par ces êtres se transforment automatiquement en l'un des leurs.

Comme on pourra s'en apercevoir, le zombi n'a plus un seul sou d'intelligence, il est complètement ravagé et bouffé par les vers, mais il garde la plus grande partie de ses capacités et de ses compétences antérieures. Il n'est pas rare de voir un zombi conduire une voiture, même si au bout d'un kilomètre elle s'écrase contre un mur parce que les bras du conducteur viennent de se détacher de son corps.

Le ZMB 976 prolonge la vie des zombis. Lorsqu'ils en absorbent, ils pourrissent moins vite. Normalement un zombi pourrit complètement et meurt au bout de 1d6 + 2 jours. L'absorption de ZMB prolonge cette durée de vie de 1d4 jours. C'est pourquoi l'on assiste parfois à des migrations de morts-vivants, la nuit quand il fait frais. Poussés par on ne sait quel instinct morbide, ils se dirigent vers les endroits où la concentration de ZMB est la plus forte.



L'usine où était fabriqué ce produit de mort agit donc maintenant comme un aimant à zombis.

Chaque fois que les personnages rencontrent un être zombifié, le maître de jeu peut lancer 1d10 pour connaître son état de santé :

1 à 5 : Le zombi pète la forme.

6 à 8 : Le zombi commence à se décomposer. Ses mouvements sont plus lents, moins précis. Il pue le rat crevé.

9 à 10 : Le zombi est totalement bouffé par les vers. Il se décompose et tombe en lambeaux devant les personnages.

Pour buter un zombi, il suffit de lui faire éclater la tête ou de la lui couper. Pour ce faire, il faut réussir les jets de Combat, Tir, etc, à - 20 %. Les coups portés ailleurs se contenteront de faire des trous, de trancher des membres, etc, ce qui est totalement inutile quand on sait que ces membres continuent à gigoter et que ça fait rire le zombi. Un autre moyen existe : il faut tout simplement faire cramer le zombi par quelque moyen que ce soit.

Comme la plupart des tribus habitant les collines puisent leur eau à des sources qui débouchent du flanc des coteaux, elles n'ont pas été touchées par la pollution. Ce sont ces crétins de Punks qui ont pris tout le produit sur la gueule, avec les effets qui s'ensuivent évidemment. Maintenant, on ne trouve plus que des traces inoffensives de produit dans la rivière. Mais ce sont les zombis déjà créés qui posent problème.

La mission

Pour projeter les personnages au milieu de cet univers de dingues, il suffit de leur donner une mission de la plus faible importance. Par exemple le chef de leur tribu peut leur confier un véhicule quelconque, avec lequel les personnages devront se rendre chez une tribu de Paysans, les Fils de la Terre. Là, ils devront signer un traité de coopération économique. Après leur avoir indiqué la route à suivre, le chef les quitte...

Le pont

La route que doivent suivre les personnages passe sur un pont qui enjambe un étang. La végétation, les arbres et l'herbe ont une étrange couleur blanchâtre. L'atmosphère est lourde et semble chargée de mort. Tout est étonnamment calme...

Le conducteur de tête devra réussir un jet

de Repérage pour s'apercevoir que le pont est cassé à un endroit. Il devra alors stopper son véhicule dans les plus brefs délais (un ou deux tours). Ce pont est un petit pont de bois, et il semble que quelques personnes mal intentionnées en aient ôté quelques planches. Il faut absolument le réparer.

À côté du pont se trouve une vieille bâtisse, apparemment abandonnée. Le lierre a recouvert les murs, et les fenêtres, bouchées par des planches, semblent inutilisables. Le toit s'est affalé sur le premier étage. Seuls le bas et la cave de ce vieil édifice sont intacts...

C'est alors que les personnages feront la terrifiante rencontre (les jets de SAN sont facultatifs) : une dizaine d'êtres lents, visiblement en état de décomposition avancée, se dirigent vers eux en émettant de terribles grognements. Leurs cheveux sont peints de toutes les couleurs et ils ont des fringues complètement dégueulasses. Autrefois, ils avaient dû être des hommes... Attirés par la chair fraîche, les dix Londons Keupons se jettent sur les personnages sans faire de détail et en adoptant une stratégie particulière : à la bouffe !

Une fois les zombis éliminés, la réparation du pont ne pose aucun problème. Quelques planches, quelques clous, et c'est fini... La baraque ne présente aucun intérêt si ce n'est celui des graphismes punquesques. Le village des Paysans est maintenant tout proche...

Les Punks zombifiés

Les caractéristiques qui suivent sont valables pour tous les punks zombis rencontrés au cours du scénario.

Force : 10

Agilité : 2

Rapidité : 0

Intelligence : 0

Endurance : 10

Précision : 3

Beauté : ?

Perception : 7

Points de vie : 40

Seuil d'évanouissement : 10

Combat : 20 %

Discrétion : 10 %

Repérage : 35 %

Saut : 1 %

Conduite : 25 %

Lancer : 5 %

Résistance : 90 %

Tir : 15 %

Les punks zombis utilisent à peu près tou-

tes les armes que l'on peut imaginer, mais ils préfèrent griffer ou mordre (dommages d6-1). De toutes façons, ils sont ridicules...

Le village des paysans

Arrivés à une centaine de mètres du village, les personnages s'apercevront qu'une totale parano y règne : ils recevront une rafale de bastos de 12 dans la bagnole avant d'avoir pu dire mot... Pour discuter avec les gardes, il faut rester à une certaine distance, et surtout, se montrer : "Vous êtes normaux. Ah bon, tout va bien !"

Les Paysans sont terrorisés. Si les personnages se renseignent, ils apprendront que, la nuit, d'immenses hordes grouillantes et grognantes remontent le lit de la rivière pour aller on ne sait où. Barricadés, les Paysans n'osent plus sortir pour travailler leurs terres. Le village est devenu une vraie place forte. On a placé des véhicules et des bottes de paille tout le tour, de manière à ce que personne ne puisse entrer ou sortir. Pourtant, il faudrait bientôt labourer et planter pour l'été...

Une fois rentrés, les personnages pourront rencontrer le chef du village, Fred Patate, un nain. Celui-ci expliquera que ses Paysans ne sont que de piètres guerriers, alors que les personnages semblent bien armés et habitués aux arts de la guerre. Après quelques minutes de discussion, Fred Patate ira droit au but : "Débarassez-vous de ce fléau et on vous nourrit gratos pendant un an, vous et votre tribu." Si les personnages refusent le marché, ce sont de sombres connards. Faites une partie de Monopoly.

Les Fils de la Terre

Force : 5

Agilité : 4

Rapidité : 5

Intelligence : 6

Endurance : 5

Précision : 7

Beauté : 5

Perception : 9

Points de vie : 20

Seuil d'évanouissement : 5

Combat : 45 %

Discrétion : 50 %

Marchandage : 70 %

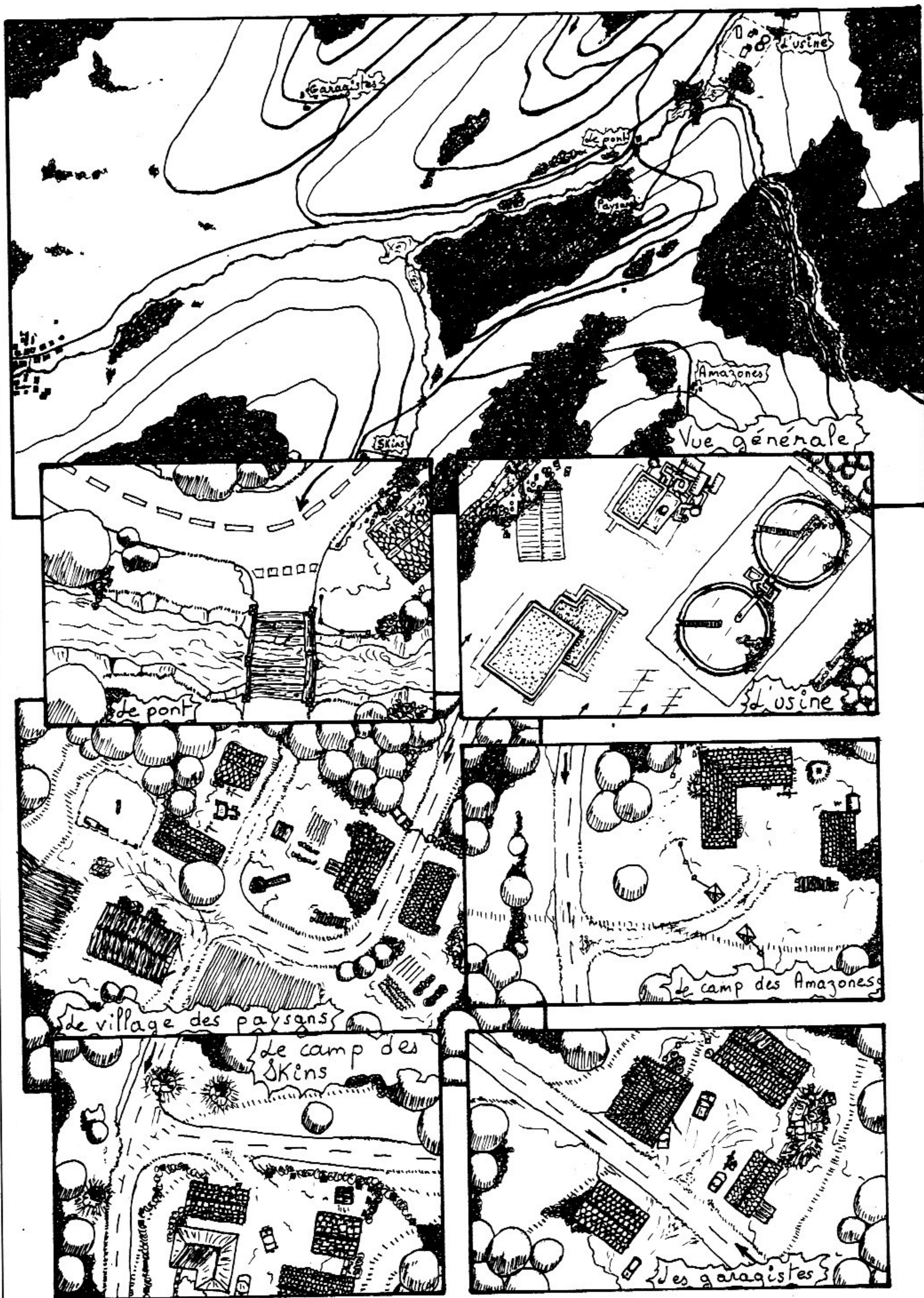
Soins : 70 %

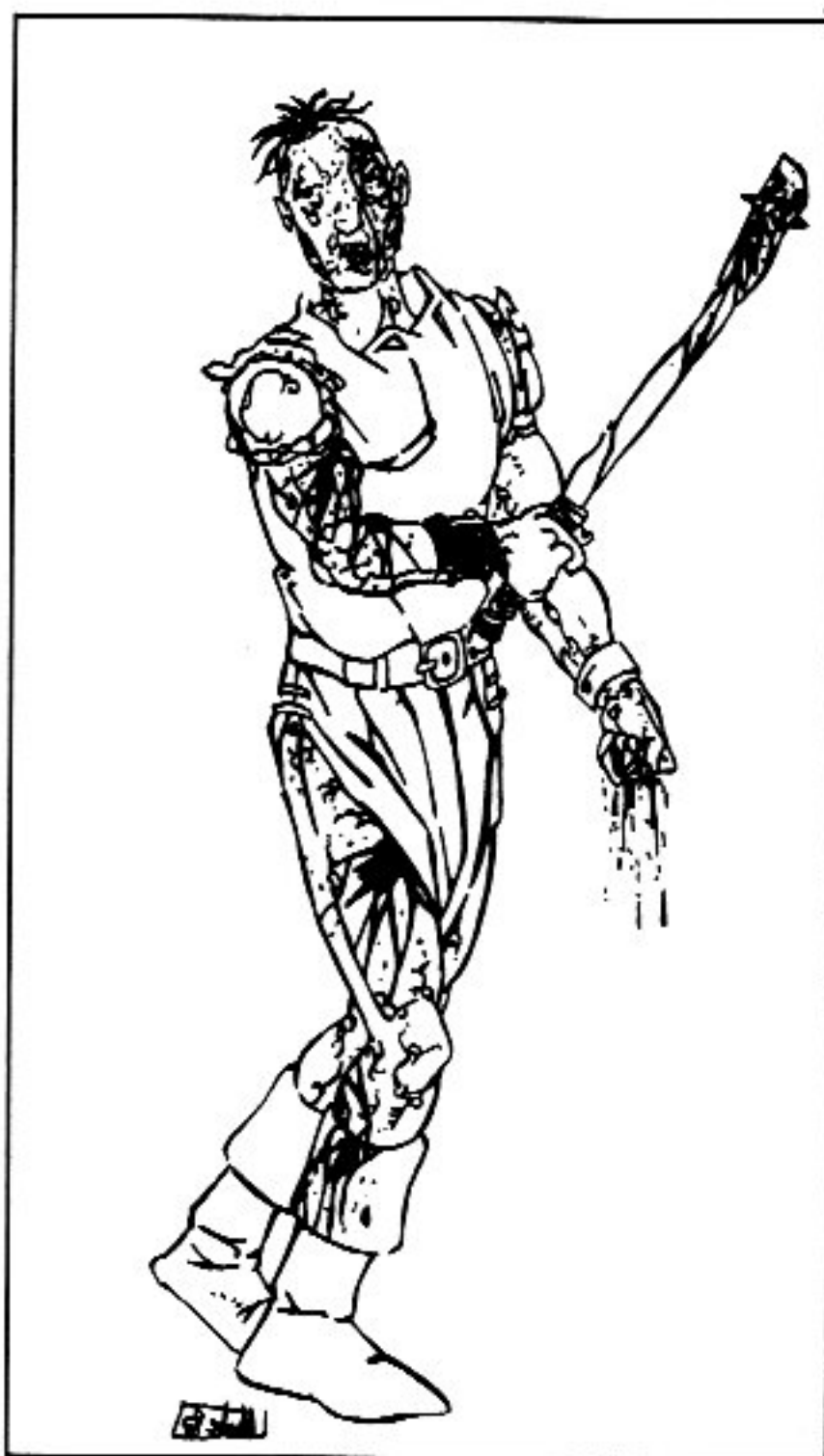
Résistance : 50 %

Tir : 80 %

Conduite : 60 %

Lancer : 60 %





Mécanique : 55 %
Repérage : 75 %
Saut : 55 %

Tous les Paysans possèdent le talent Agriculture. Ils combattent avec des fourches, des haches, des couteaux et parfois même avec des fusils de chasse.

En reconnaissance

Pour accomplir cette mission, les personnages ont tout intérêt à aller voir ce qui se passe plus haut sur le lit de la rivière. Un chemin la suit sur quelques kilomètres, puis s'arrête, envahi par la végétation maintenant "zombifiée" elle aussi. Ils doivent continuer à pied. L'air est lourd et semble vibrer au rythme de la respiration des personnages...

Si les personnages effectuent le trajet jusqu'à l'usine de jour, ils seront immanquablement attaqués par une meute de chiens ayant bu à la rivière. Ceux-ci, le regard chargé d'une haine d'outre-tombe, ne feront pas de quartier devant ces steaks à deux pattes que sont les personnages.

Les chiens zombis

Points de vie : 16
Attaque : 25 %
Armure : 2
Talents : Saut (3 %).
Résistance : 50 %
Dommages : d6
Rapidité : 0

Le nombre de chiens zombis doit être modifié en fonction du nombre de personnages. Il faut de deux à trois fois plus de clébards que de persos.

Si les personnages décident de remonter le cours de la rivière de nuit, ils auront une agréable surprise. En effet, comme on l'a vu, c'est la nuit que s'exécutent les migrations de zombis. Les personnages devront donc tâcher de ne pas rattraper les zombis qui sont devant, tout en ne se faisant pas rattraper par les zombis qui sont derrière. Si la distance entre les zombis et les Bitumineux est suffisamment faible, les morts-vivants attaqueront. Chaque groupe est constitué d'environ une quinzaine de zombis.

Arrivés à l'usine, les persos auront une vision d'enfer : quelques centaines de zombis grouillent, fouillent du groin tous les

recoins, cassent tout, se bouffent entre eux. Il y a de tout : des Punks en grand nombre, des clébards, des oiseaux, des mirons et même des veaux, des vaches et des cochons, tous plus pourris les uns que les autres. L'usine, puissamment protégée (barbelés etc...), est devenue un vrai cimetière vivant. A mon avis, les personnages ne peuvent décaper tout ça tout seuls...

A la recherche d'alliances

Pour attaquer l'usine, les personnages devront recruter dans les tribus avoisinantes, demander des hommes, des munitions et des véhicules. Les Paysans fourniront volontiers aux persos la position de chaque tribu. Le plus simple, c'est encore de mener l'attaque à partir du village paysan, car il est le plus proche de l'usine. Fred confiera le commandement de l'attaque aux personnages.

Les Skins ont emménagé dans une ancienne zone industrielle. Ils ont miné les environs, foutu du barbelé et des miradors un peu partout. Leur camp est un véritable camp retranché. Comme ce squatt est assez éloigné de la rivière, les Skins n'ont pas encore entendu parler du problème zombi. Ils se foutent donc de la gueule des personnages : *Ouah ! Des zombis ! Laisse-moi rire !* Pour les convaincre, il faudra soit leur ramener un zombi, soit accompagner l'un des leurs près de la rivière pour lui montrer un peu le bordel que c'est. Un fois convaincus, les Skins sauteront sur l'occase - *vous vous rendez compte, enfin de la stonba !* - et ils fourniront aux personnages trois bagnoles avec quatre ou cinq guerriers à l'intérieur.

Les Skins

Force : 7
Agilité : 4
Rapidité : 5
Intelligence : 6
Endurance : 9
Précision : 7
Beauté : 5
Perception : 4
Points de vie : 36
Seuil d'évanouissement : 9
Combat : 55 %
Discrétion : 50 %
Marchandage : 45 %
Soins : 45 %
Résistance : 80 %
Séduction : 60 %
Conduite : 60 %
Lancer : 70 %
Mécanique : 50 %
Repérage : 50 %
Saut : 55 %
Tir : 55 %

Les Skins combattent à la griffe de combat et au fusil mitrailleur.

Les bagnoles des Nedski

Vitesse : 115
Accélération : + 5
Points de vie des Pneus : 9/4
Maniabilité : +00 %

Ces voitures sont de véritables armes. Elles possèdent toutes un lance-flammes sur pivot, 5 armures et 2 suppléments au moteur.

Chez les Amazones

Les Amazones sont, comme on le sait, complètement misandres. Leur petite ferme n'est peuplée que par des femmes, plus deux ou trois esclaves mâles. Elles n'accepteront de discuter qu'avec des gonzesses, et foutront les hommes dehors à grands coups de tatane. S'ils veulent que le marché se fasse, les mecs ont intérêt à obtempérer. Une fois les tractations terminées, cinq Amazones puissamment armées suivront les personnages, chevauchant trois bécanes neuves.

Les Amazones

Force : 6
Agilité : 4
Rapidité : 5
Intelligence : 5
Endurance : 4
Précision : 7
Beauté : 10
Perception : 5
Points de Vie : 16
Seuil d'Evanouissement : 4
Combat : 50 %
Discrétion : 45 %
Marchandage : 75 %
Soins : 50 %
Résistance : 50 %
Séduction : 70 %
Conduite : 70 %
Lancer : 65 %
Mécanique : 50 %
Repérage : 50 %
Saut : 55 %
Tir : 60 %

Les Amazones utilisent des pistolets et des fusils de chasse à canon scié.

Les bécanes des Amazones

Vitesse : 130
Accélération : + 5
Points de vie des Pneus : 6/2
Maniabilité : +30 %

Ces bécanes sont équipées de lance-dards montés sur pivot, de suspats et de phares.

Le village où se sont installés les Garagistes se trouve de l'autre côté de la colline. Il faut pour l'atteindre retraverser le pont, maintenant désert. Quand les persos arriveront, les Garagistes seront tous plongés dans un jeu stupide qui se joue en trois manches : sur la route, deux bagnoles se foncent dessus. Sur le toit, deux givrés avec des lances et des boucliers. Je vous laisse imaginer la suite... Les Garagistes demanderont aux personnages de participer à cette joute débile. Pour jouer, il faut que le conducteur exécute un jet de Conduite, le "Chevalier" un jet de Combat, il faut alors additionner les marges de réussite des deux jets. Le "Chevalier" dont le score est le plus élevé gagne et désarçonne son adversaire. Celui-ci doit réussir un jet de Saut pour ne pas se ramasser sur la route et ne pas encaisser 2d6 points de dégât.

Si les personnages gagnent, c'est tant mieux, et les Garagistes fourniront deux bagnoles et quatre dingos totalement shootés à l'intérieur de chacune. Sinon, que dalle... Il faudra discuter.

Les Garagistes

Force : 4
Agilité : 4
Rapidité : 5
Intelligence : 7
Endurance : 5
Précision : 9
Beauté : 5
Perception : 5
Points de Vie : 20
Seuil d'Evanouissement : 5
Combat : 40 %
Discrétion : 55 %
Marchandage : 50 %
Soins : 50 %
Résistance : 45 %
Séduction : 45 %
Conduite : 70 %
Lancer : 65 %
Mécanique : 55 %
Repérage : 60 %
Saut : 65 %
Tir : 70 %

Les voitures trafiquées

Vitesse : 180

Accélération : + 13
Points de Vie des Pneus : 9/4
Maniabilité : + 00 %

Ces voitures sont super-trafiquées. Elles ont six suppléments, un arceau de sécurité et un balèze de pare-choc de combat.

Les Paysans fourniront quant à eux dix guerriers assez bien armés et un "magnifique" tracteur de combat, assez laid pour faire peur à tous les zombies qu'il rencontre...

Le tracteur

Vitesse : 30
Accélération : + 5
Points de Vie des Pneus : 20/4
Maniabilité : -15 %

C'est très simple : il n'y a rien sur ce tracteur.

Les personnages ont une idée plus ou moins grande de la dézombification, ils pourront donc conseiller tous les combattants : "Visez la tête. Eclatez seulement les têtes. Sinon, embarquez tout ce qui peut faire du feu : briquets, bottes de paille, cocktails Molotov, lance-flammes, grenades incendiaires..." Le briefing aura lieu au village des Paysans et l'attaque commencera vers midi.

Bastion générale

Le tracteur, muni d'une pelle à l'avant, pourra rouvrir l'ancienne route et permettre aux véhicules de gagner l'usine. Les grilles du portail sont grandes ouvertes, sans doute ont-elles été défoncées par quelques zombies. A partir de maintenant commence une bataille dont on se souviendra sans doute longtemps.

La tactique à adopter est des plus simples : il suffit de charger en écrasant le plus de zombies possible. L'usine étant assez dégagée, on peut sans problème effectuer des tours et demi-tours. Les diverses personnes assises dans les voitures auront à charge de dégommer les zombies, de les canarder avec de l'essence, des lance-flammes, etc. Les cocktails Molotov et autres grenades incendiaires devront être projetés aux endroits où les zombies sont nombreux.

Bien qu'il soit très imprudent de descendre de bagnole, quelques personnages devront néanmoins parcourir une certaine distance à pied, pour balancer des grenades à l'intérieur des bâtiments et y mettre le feu. Ceci devrait s'avérer facile, puisque de nombreux fûts de divers produits chimiques très inflammables sont encore présents à l'intérieur des bâtisses.

Chez les zombies, c'est la débandade. Certains riposteront avec les quelques armes qu'ils peuvent encore utiliser. D'autres se jetteront en bagnole sur les assaillants. D'autres encore se jetteront sous les voitures ou essaieront de monter à l'intérieur. Excités par la présence de viande en quantité astronomique, les zombies ne savent plus très bien où ils créchent... Les animaux zombifiés adopteront à peu près la même tactique suicidaire. Ça court dans tous les coins, ça éclate, ça pisse et ça grogne...

Les voitures des zombies

Vitesse : 110
Accélération : + 5
Points de Vie des Pneus : 9/4
Maniabilité : + 00 %

Ces voitures sont un peu protégées (3 armures) et elles possèdent un habitacle qui permet à une vingtaine de zombies de s'entasser comme des sardines à l'intérieur.

Une fois le gros des zombies éliminé (on peut considérer sans trop se tromper qu'il y a environ de cent à cent cinquante êtres zombifiés ici, en fonction du nombre de combattants), les personnages et leurs

alliés devront se livrer à une œuvre de destruction systématique. Ils devront fouiller consciencieusement tous les bâtiments, cramer les zombies qui auraient pu se camoufler et dynamiter le tout. Booom !

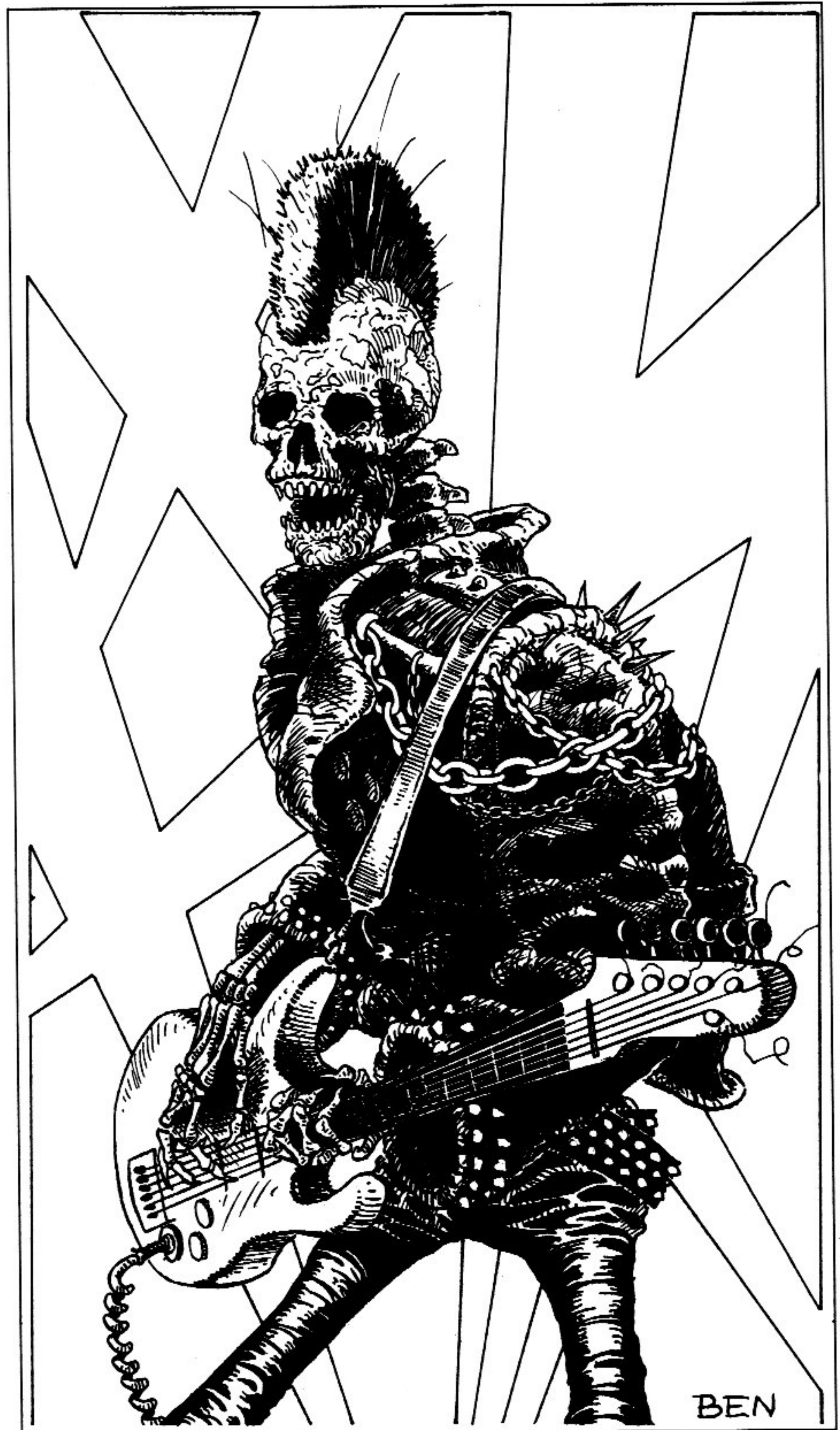
Le maître de jeu ne devra ici pas hésiter à isoler un petit groupe de personnages à l'intérieur d'un bâtiment et à le faire poursuivre par quelques zombies, au gré des salles rencontrées. Il devra improviser le plan de ces salles. Les personnages pourront découvrir quelques objets de valeur dans les hangars (fûts de nitroglycérine, désherbant, super-carburant nitré), ou dans les bureaux (matériel de dessin, papiers).

Grand feu de joie

Le soir, tous les combattants seront conviés

à un grand banquet organisé par les Paysans en l'honneur des vainqueurs. Fred Patate fera un discours émouvant, puis il demandera à toutes les personnes présentes de bien vouloir passer la nuit au village. En effet, il envisage pour demain de grands travaux, qui demanderont une main d'œuvre abondante.

Ayant remarqué l'état pitoyable de la végétation de la vallée, Fred a décidé de l'éliminer, pour pouvoir enfin dormir sur ses deux oreilles. Pour ce faire, il suffit de tout faire cramer. Tout le monde devra donc jouer au cours de la journée un rôle d'incendiaire, pour allumer les foyers, et un rôle de pompier, pour éviter que le feu ne s'étende hors des limites de la vallée et qu'il ne gache les récoltes. Les personnages de-





vront utiliser des pelles, de l'eau et des coupe-feu pour éviter que le feu ne se propage. Le feu est géré par zones de cent mètres sur cent mètres. Pour chaque zone, le maître de jeu lance 1d10 toutes les dix minutes, en faisant gaffe néanmoins à ce que les déplacements du feu fassent réalistes. Il faut prendre en compte le vent, la pente et la présence de la rivière.

1 à 4 : le feu se propage à 1d4 zones avoisinantes choisies au hasard.

4 à 5 : Une flammèche saute. Le feu prend dans une zone éloignée.

6 à 8 : Le feu reste en place.

9 à 0 : Le feu s'éteint dans cette zone.

Cet épisode s'arrêtera quand toute la val-

lée aura brûlé, chaque tribu s'occupant de zones bien définies. Le maître de jeu pourra agrémenter cet épisode en faisant sortir quelques zombies des fourrés.

Final

Vers midi, tout devrait être fini. Les personnages rentrent chez les Paysans épuisés et noircis de fumée. Ils pourront alors se laver, se désaltérer. Fred Patate les conduira alors dans sa maison, et il y signera le traité tant recherché. Il invitera les personnages à rester ici quelques jours, pour se remettre de leurs émotions.

Quand les personnages rentreront chez eux, ils pourront conter leurs exploits, ce qui leur fera gagner cent points de prestige.

Note

Il faut, pour maîtriser ce scénario, un peu oublier l'ambiance Bitume pour se plonger dans une ambiance bien plus gore, bien plus stressante. Ne lésinez pas sur les effets sanglants, les descriptions craspecs et autres flots d'hémoglobine... Ce qui est important ici, ce sont les émotions fortes... N'hésitez pas à faire souffrir un personnage, à le transformer lentement en zombi devant tous ses amis. C'est un effet qui marche toujours vachement.

Bon allez, il faut que je m'arrête de taper, car je m'aperçois que mes doigts, trop décomposés et desséchés, commencent à se détacher de mes mains...

Olivier Nemoz

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

CONTACTEZ

NOS CORRESPONDANTS REGIONAUX :

REGION PARISIENNE :

Pierre MONDIE 4, rue du Mont Ventoux
91940 LES ULIS

NORD :

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

REGION TOULOUSAINNE :

Eric AUZOLS 44, rue Léon Soulié
31400 TOULOUSE

REIMS, CHAMPAGNE :

Jean Paul TAFANI 13, grande rue, ECUEIL
51500 RILLY la Montagne

REGION BORDELAISE :

FINN, 49, rue Carpenteyre 33800 BORDEAUX

BOURGOGNE :

Hervé PICARD 20 rue des érables,
21800 QUETIGNY





MYTHES ET LEGENDES

UN ESPACE TOUJOURS VIVANT !

Venez participer à vos jeux favoris
et aux démonstrations
de peinture sur figurines.

MYTHES ET LEGENDES

- * Jeux de Rôles français et étrangers
- * Boardgames
- * Jeux de simulation
- * Un choix de plus de 2 500 figurines !

MYTHES ET LEGENDES

63, RUE DE LA GARE - 94320 CACHAN
RER ARCUEIL-CACHAN - LIGNE B
TEL. ☎ 46 64 80 99

DERNIER ECRIT

Boston, mars 1938

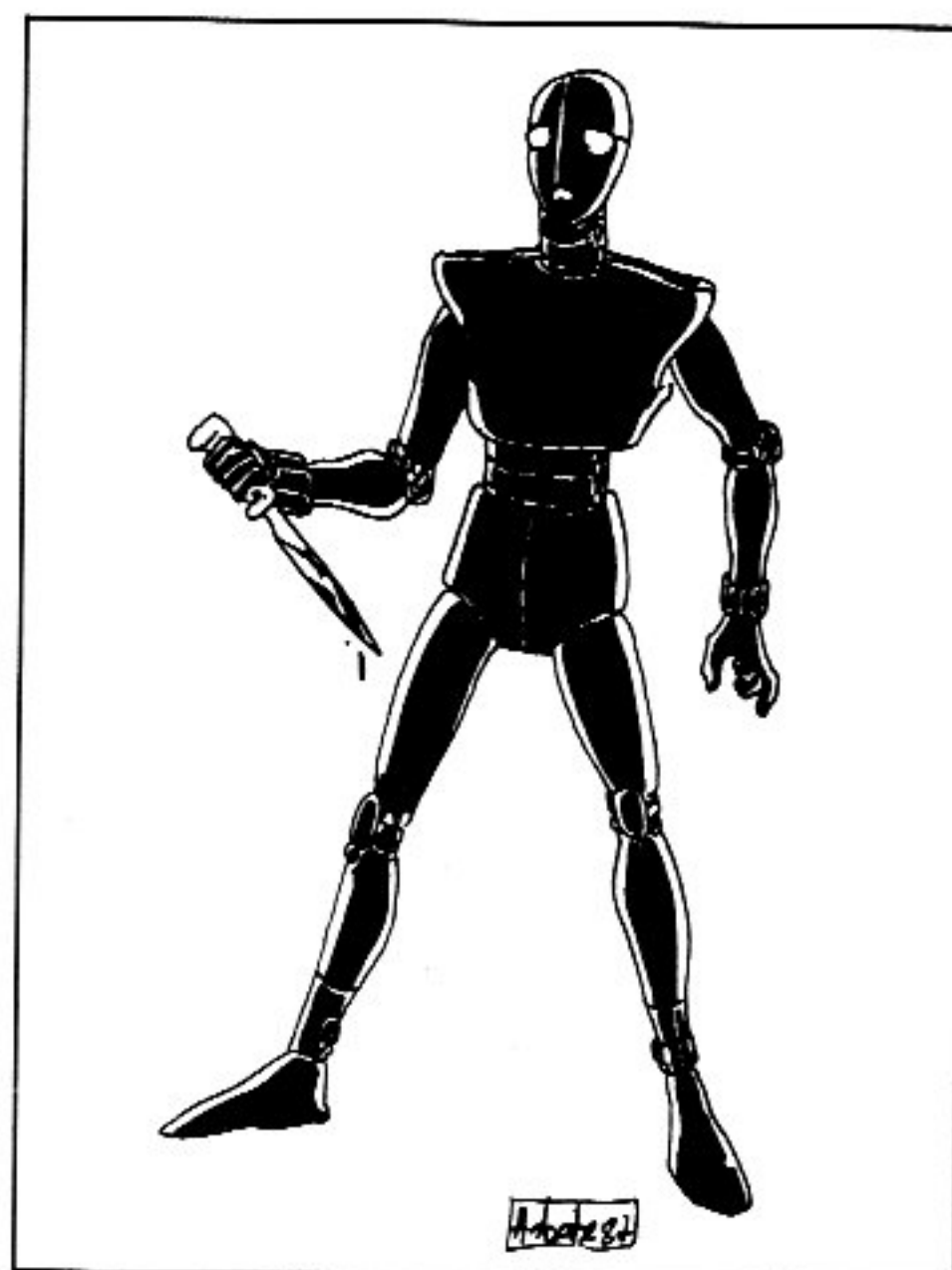
J'écris cet article dans un état bien particulier : c'est le dernier. Demain, je ne serai plus. J'espère qu'il sera édité dans son intégralité car j'aimerais que toute la lumière soit faite sur l'affaire qui défraye la chronique de Boston depuis quelques semaines. Pour ce faire, je vais essayer de décrire tous les événements de cette tragique histoire avec le plus de détails possible.

Tout a en fait commencé avec l'arrivée d'un tableau au musée de l'Université il y a quatre semaines de cela. Le tableau représentait une goule. Un corps d'homme, mais d'un homme qui aurait des bras et des jambes démesurés et couverts de poils. Une tête de félin mais d'un félin qui aurait des yeux énormes et des dents comme des poignards toute prêtes à tuer. Le tout surmonté par une crinière d'où émergeaient deux oreilles si pointues qu'elle ressemblaient à des cornes.

D'après le professeur Peters, le tableau était unique au monde et présentait une particularité : l'on ne connaissait pas le nom de son créateur ! Il était sans nul doute l'œuvre d'un artiste aussi fou que talentueux. Cette toile fut placée à l'angle de la galerie des cultes anciens, où s'entassaient maintes représentations des dieux mayas, égyptiens, et de la galerie des objets de valeur.

Tout allait jusqu'ici pour le mieux mais deux jours plus tard...

Vers minuit, un cri horrible, presque inhumain, suivi d'un ricardement, mobilisa tous les gardiens. Ils retrouvèrent l'un de leur collègue, Mr Peterson, gardien de la galerie des cultes anciens et de celle des objets de valeur, mort. Tout Boston fut sous le choc. Ce n'était pourtant pas le premier crime que connaissait notre ville, mais les circonstances mêmes en étaient troublantes. On avait retrouvé Mr Peterson au sol, un trou large comme un poing dans la boîte crânienne et le contenu de cette dernière : envolé ! D'après le médecin légiste, le docteur Matthews qui était un homme très compétent en la matière, le trou était du beau travail bien qu'il n'ait été fait à l'aide d'aucun moyen matériel connu. De plus, ce n'était pas ce qui avait tué le pauvre monsieur Peterson. Mr Peterson était mort... de peur ! Le témoignage d'un des gardiens, Mr Phillips, n'était pas plus rassurant et ne faisait qu'assombrir l'affaire. D'après lui, lorsqu'il était arrivé sur les lieux (il était le premier), il y régnait comme une étrange atmosphère, une impression de terreur sans nom et de mort, le tout accentué par des "odeurs"

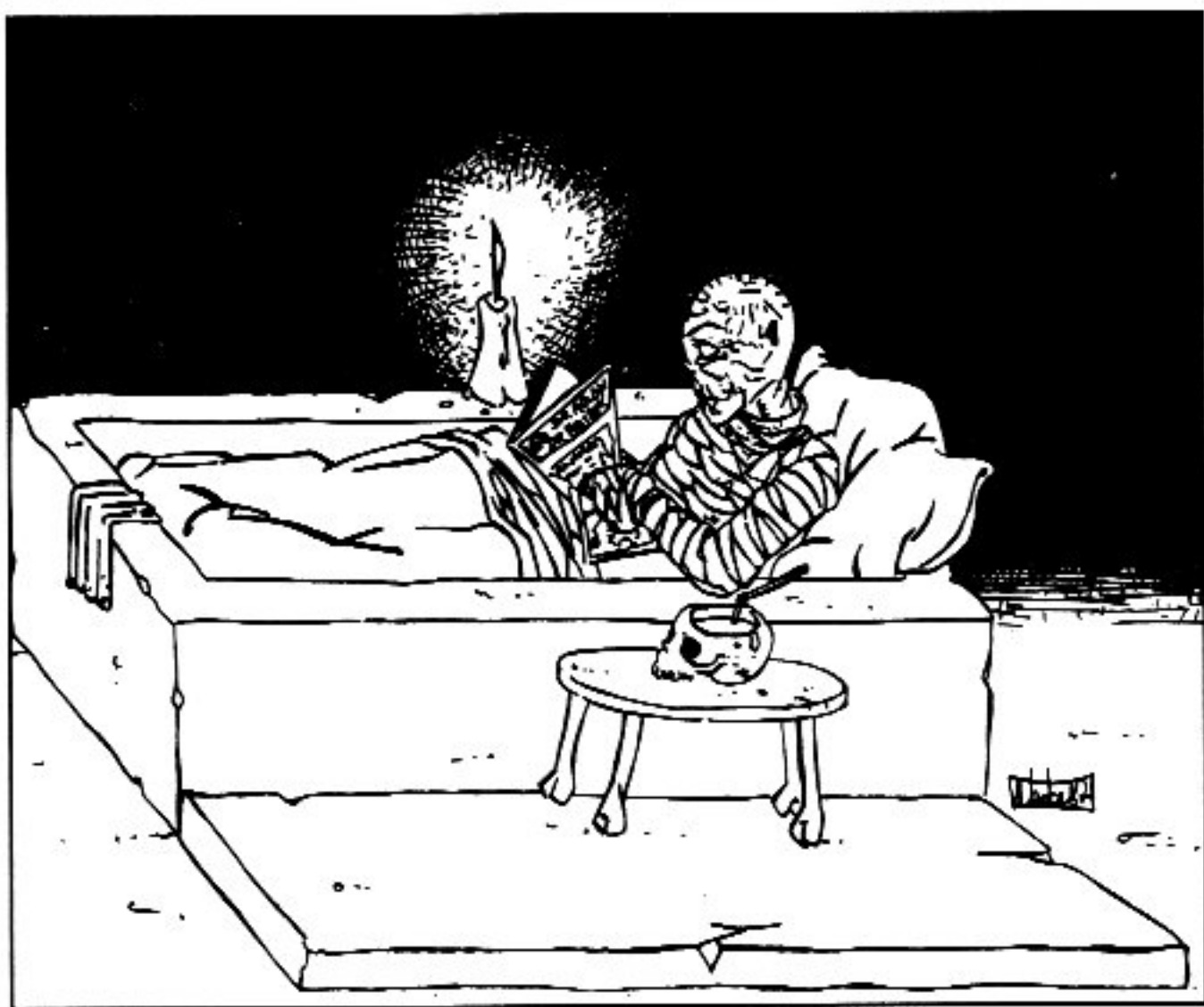


qu'il qualifiait de presque insupportables pour un homme normalement constitué et dont il ne put déterminer l'origine. De plus, rien n'a été découvert ce jour-là par la police, pas d'empreintes, pas de traces, rien... Maintes questions restaient posées : un cambriolage ? Pourquoi le meurtrier n'avait-il rien emporté ? Où était-il puisqu'il ne pouvait ni rentrer et encore moins sortir ? Et surtout pourquoi s'en était-il pris aussi sauvagement au gardien ? Toutes restèrent sans réponse !

Après ce crime, tout s'accéléra. Ce fut le tour d'un second gardien, le lendemain même, dans les mêmes conditions. Le second crime eut en plus des effets désastreux sur le musée ; plus personne ne voulait le garder ! Remarquez que personne ne voulait se risquer à le cambrioler !... Mais la vie continua. Puis, moins de trois jours plus tard, ce fut dans le quartier universitaire que le troisième crime eut lieu. A chaque nouveau forfait, le meurtrier semblait élargir son champ d'action. Bientôt, toute la ville fut sous la domination de ce tueur fou. Fou était bien le mot et c'était la seule certitude de la police qui n'avait pour ainsi dire pas progressé d'un cheveu : le tueur était un fou. Mais quel fou ! Toujours insaisissable, imprévisible, au point que toutes les victimes, malgré les informations données dans la radio et les journaux, semblaient surprises de le voir au point de mourir de peur ! Très vite, une vague de terreur s'abattit sur Boston. Plus personne n'osait sortir dès la tombée du crépuscule. Les gens se barricadaient la nuit venue. Mais toutes ces précautions n'arrêtaient pas le meurtrier : la liste des victimes s'agrandissait de jour en jour.

C'est dans ce climat d'extrême tension que vint la déclaration du médecin légiste à la presse. D'après les études qu'il avait effectuées sur les victimes, les trous au sommet du crâne n'étaient pas l'œuvre d'un homme mais d'un animal ! Les trous étaient pratiqués à l'aide de deux crochets, qui, après avoir été enfoncés dans la boîte crânienne, étaient retirés violemment de manière à en arracher une partie. Le contenu du crâne était ensuite absorbé dans son intégralité. En fait peu de gens crurent aux déclarations du docteur qui fut rapidement traité par les "cartésiens" de fou et de machine à phantasmes. D'ailleurs, les autorités de la ville lui conseillèrent de taire de tels propos de peur que la situation déjà dramatique n'empire.

Devant mon acharnement à vouloir défendre les idées du docteur dans mes articles, je fus mis à la porte du journal et aussitôt remplacé par un journaliste beaucoup moins imaginaire que moi.



Momie plongée dans la lecture de son magazine préféré.

C'est deux jours après mon licenciement que je fus contacté par Linda. Contacté est un bien grand mot. En fait, elle m'aborda en pleine rue. D'elle, je ne connais que ce qu'elle a bien voulu me dire, presque rien : étudiante en littérature moderne à l'Université de Boston. Elle était de taille moyenne et coiffait en un ridicule petit chignon ses cheveux aussi noirs que ses grands yeux. Je la suivis chez elle car elle avait d'importantes révélations à me faire sur l'Affaire.

En fait, elle ne me donna qu'une pile de magazines spécialisés dans les nouvelles fantastiques et la science-fiction : *WEIRD TALES*. Elle me demandait de les lire attentivement une fois que je serai de retour chez moi.

C'est ce que je fis.

Dieu quelle nuit ! J'avais devant moi des nouvelles d'un certain *H. P. Lovecraft*, et une de ces nouvelles était particulièrement troublante. Intitulée "*le modèle de Pichman*", elle décrivait mot pour mot le tableau qui était exposé au musée de l'Université, tableau qui représente une goule laquelle existe vraiment d'après Lovecraft. C'est un certain *Pichman*, peintre de Boston, qui l'a immortalisée. Or, *Pichman* a existé et c'est d'ailleurs un peintre très connu dans notre ville pour son originalité, et qui a disparu étrangement, il y a quelque deux ans de cela !

Mon sommeil, si on peut appeler ça sommeil, fut hanté de cauchemars délirants, peuplé de monstres sans nom. Et si cet homme disait vrai ? Si ces rêves n'étaient qu'une façade ? Ce fut le téléphone qui me sortit de ma torpeur :

"Allo, qui est à l'appareil ?

- Linda ! Avez-vous lu ?

- Si j'ai lu et comment !

- Etes-vous convaincu ?

- Mon Dieu... c'est... terrible !

- Il faut se voir pour décider d'une action. On dîne ensemble !

- OK."

Il fut décidé de nous rendre le soir même au musée pour avoir des précisions sur le tableau. Ce fut un jeu d'enfant que de s'introduire dans la vieille bâtisse, non seulement le musée n'était pas gardé, mais il ne bénéficiait d'aucun système de sécurité. L'atmosphère était lourde, comme imprégnée d'une terreur sans nom. Plus l'on s'approchait de la galerie où se trouvait le tableau, plus la peur étreignait nos cœurs. Il me semblait être épié continuellement, et chaque pas m'était plus pénible que le précédent. La mort rodait, et pour me rassurer je serrais dans une main un colt, et dans l'autre une lampe torche que je balladais dans toutes les directions. Soudain, Linda laissa échapper un cri de frayeur. Là, dans le faisceau de lumière qui émanait de sa lampe, se trouvait le tableau. Encore plus inquiétant qu'en plein jour, avec les couleurs plus vives, plus marquantes, et la goule qui semblait nous suivre de ses yeux rouges. C'est en avançant vers le tableau que je butais sur quelque chose ; penchant ma lampe vers le sol, je fis une macabre découverte. Un corps était allongé. Un corps... Le corps du docteur Matthews, médecin légiste de la ville de Boston, mort comme les autres, un trou rouge gros comme un poing dans la boîte crânienne. Sa main, dans un dernier effort, semblait montrer le tableau, plus précisément le coin en bas à droite. Là, la peinture avait été grattée et une signature apparaissait à l'encre rouge : "*Pichman*".

Linda, qui ne m'avait pas quitté, regardait la signature avec effroi :

"Lovecraft avait raison, fit-elle dans un soupir.

- Oui, partons d'ici au plus vite... partons tout de suite.

Ce fut avec la terrible sensation d'être suivi que Linda et moi avons quitté le musée. De retour chez moi après l'avoir accompagnée, je ne pus m'endormir. Quatre nuits que je ne dors pas. Quatre nuits de cauchemar. Quatre nuits ! C'est hier vers quatre heures du matin que le téléphone sonna :

"Allo Harry, c'est Linda.

- Linda ?

- Oui, viens vite ! Elle est là, je la sens... Elle est là...

- Calme-toi j'arrive ! Calme-toi !...

- Non... La fenêtre ! Sauve-toi je t'en supplie ! Sauve-toi ! Oublie tout ! Nooon !...

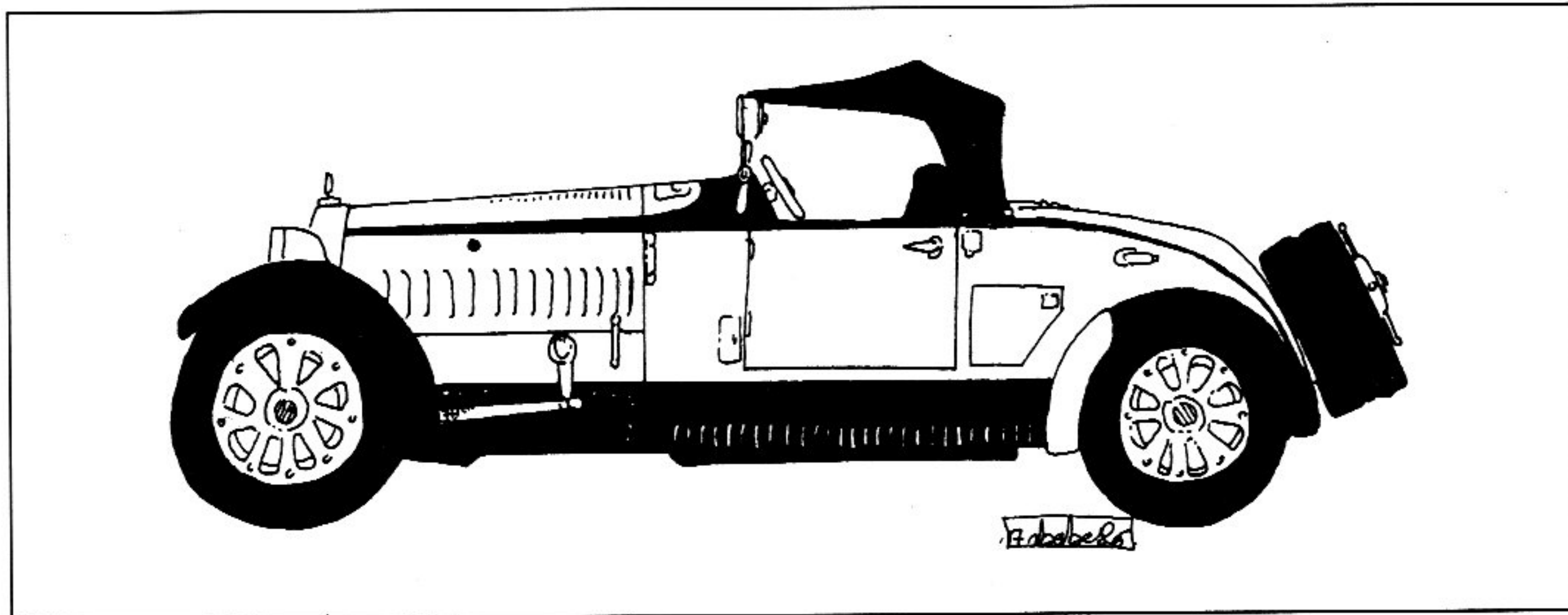
- Allo ! Linda, allo !"

Le combiné fut repris à l'autre bout, et une voix terrible, indescriptible, inhumaine, une voix me dit clairement.

- **TAIS-TOI CRETIN ! LINDA EST MORTE !**

Deux jours ont passé et j'attends mon heure car elle viendra, je le sais, j'en suis sûr car il ne faut pas de gêneur ! Tremblez frères humains Lovecraft a dit vrai... dit vrai... je...

Pierre Pradal



COMPLETEMENT NOIRS

SCENARIO PARANOÏA

Dans la série "le MJ se défoule sur les clones", voici un petit scénario pour personnages paranoïaques de niveau inférieur à VERT (mais en existe-t-il de supérieur...??) n'ayant pas peur de mourir...

Suite à l'attentat qui vient d'avoir lieu dans le quartier 2-BEUF, tous les docbots sont occupés à hacher les cada...grink... plop... à soigner les blessés, qui sont au nombre de 2963,4. Tous les clarificateurs volontaires sont priés de se présenter à ALAIN-B-CIL-3, faisant office de vice-sous-secrétaire adjoint au sous-secrétaire du chauffeur du Directeur de l'Unité Centrale de Traitement. Les autres seront sommairement exécutés...

Merci d'être si coopératifs.

Introduction

1 - Résumé pour le MJ :

Un groupe de clarificateurs a pour mission de soigner les Grands Programmeurs (GP) malades d'on ne sait quelle grave maladie. Ces clarificateurs n'ont pratiquement aucune connaissance de la médecine, et n'ont aucune habitude des milieux aussi élevés (ULTRAVIOLET). Par conséquent, il est bien évident qu'ils ont toutes les chances d'y laisser la peau de leurs clones...

2 - Circonstances :

Les GP malades font tous partie de la société secrète PURGE, et par

conséquent veulent la mort de l'Ordinateur. Or, quelques-uns d'entre eux ont enfin réussi à saboter une partie des programmes de celui-ci, le poussant ainsi à faire exploser la zone Nord du Complexe-Alpha. Ils ont également programmé la destruction du quartier Est dans quelques jours. Et pour fêter cette réussite, ils ont sabré le champagne (dont quelques bouteilles avaient été épargnées...), si bien que certains de ces GP ont été ramenés dans un état d'ébriété plus qu'avancé, se traduisant par un teint jaune, une langue chargée, des yeux rouges, des vomissements nauséabonds, et un mal de tête carabiné : en fait, leur maladie n'est rien d'autre qu'une GDB (Gueule De Bois) !!

3 - Pour le MJ :

Chaque GP ayant sous ses ordres un Groupe de Programmation, il serait de bon ton que le MJ s'arrange d'une manière ou d'une autre (!!) pour qu'au moins un des joueurs appartienne à cette société secrète...

Briefing de préparation de l'aventure

Les informations suivantes sont à glisser dans l'oreille de chaque membre des sociétés secrètes et services correspondants :

- PURGE : il paraît que les dirigeants de notre société ont coupé des têtes avec un sabre hier soir...
- GROUPE DE PROGRAMMATION : il semble que certains de nos chefs soient parmi les GP malades.
- PREMIERE EGLISE DU CHRIST PROGRAMMEUR : on nous a dit que les hautes sphères étaient infiltrées par des gens d'une société appelée PURGE.
- SECURITE INTERNE : on a fourni à chacun des membres de SECINT une feuille avec un symbole (annexe 1), en leur demandant d'abattre à vue ces traîtres qui veulent la mort de l'Ordinateur.
- FORCES ARMEES : ces pauvres idiots de la SECINT sont encore en

train de courir après des chimères. Les autres informations sont laissées à la discrétion du MJ (Ignorance, Peur et Désinformation...)

Note pour le MJ : Le symbole en annexe 1 sera bien sûr retrouvé quelque part dans l'appartement des GP (par exemple au-dessus du lit).

Ordre de mission et équipement

Sauf mention contraire des joueurs, les personnages n'auront apporté que ce qu'ils possèdent sur leur fiche.

Les clarificateurs seront menés dans le bureau de ALAIN-B-CIL par des gardes de la SECINT de niveau BLEU dès qu'ils mettront les pieds dans un des couloirs du Complexe. S'ils refusent, ils seront immédiatement accusés de trahison et sommairement exécutés.



Cette promenade les mènera au milieu des gravats et des câbles électriques du quartier-2-BEUF : une très grande agitation règne sur les lieux ; des guerbots lourdement armés, de nombreux gardes de la SECINT les regardent d'un mauvais œil (peur), et même quelques soldats de l'unité des Escadrons Vautours se trouvent là.

Ils remarqueront également de nombreux cadavres, et des blessés criant leur douleur tandis que l'Ordinateur tient des propos lénifiants :

La douleur n'est rien car l'Ordinateur vous aime.

Ayez confiance en l'Ordinateur. Il est votre ami.

Tout individu qui sera surpris à piétiner les câbles si précieux de l'Ordinateur sera sommairement exécuté.

Ne vous inquiétez pas : l'Ordinateur vient à votre secours.



Annexe 1.

Méfiez-vous. Les traîtres sont partout.

On peut également remarquer de nombreux robots s'agitant autour des victimes (docbots).

Les gardes pousseront alors les clarificateurs dans une pièce encore intacte, dans laquelle se trouvent quelques caisses non identifiées :

- un pistolet laser : en fait, il s'agit d'un laser médico-chirurgical possédant 2 molettes et 2 boutons noirs, servant à régler l'intensité et la nature du laser, et permettant ainsi de soigner différentes atteintes de l'organisme (lithiases, acupuncture...). Ces molettes et boutons sont dissimulés dans le manche du pistolet, sous une trappe relativement peu visible au premier abord. Bien sûr, ce laser est réglé sur la lumière la plus chaude et la plus pénétrante...

- 2 trousse : la première contient un tournevis cruciforme, des vis non cruciformes, une pince multiple, 3 clés à pipe, 1 clé à molette, 1 marteau, 1 scie à métaux, et si les joueurs fouillent bien, dans le fond, ils pourront trouver une seringue. La deuxième possède deux étages ; le premier contient des flacons non étiquetés (dans le coin 1 on trouve des antivomitifs, dans le coin 2 des protecteurs hépatiques, dans le coin 3 des anesthésiques, dans le coin 4 des désinfectants, et au milieu un flacon rose fluo qui contient un euthanasique...). Le deuxième étage contient divers pansements, bandes, adhésifs... et des comprimés de différentes couleurs : BLANC (Aspirine), ORANGE (Vitamine C), BLEU (Bleu de méthylène), VERT (Aphrodisiaque), et une ou deux aiguilles stériles.

Note pour le MJ

Si quelqu'un absorbe un comprimé bleu, il se mettra à uriner bleu sans savoir pourquoi, pendant une journée. Les comprimés verts lui donneront des envies particulières...

- une caisse, longue, contient un générateur à plasma (on a bien le droit de s'éclater, non ???).
- des grenades quadrillées (la moitié sont défectueuses).
- 1 deltaplane en kit (!!)
- 1 tronçonneuse (!!)
- 1 caisse de projectiles variés (napalm, gaz hallucinogène, fumée, au choix du MJ. Eviter le nucléaire...!).

Cinq minutes après être entrés, les clarificateurs voient apparaître à la porte un personnage très grand (2m05), plutôt costaud (110 kg de muscles) avec une toute petite tête.

ALAIN-B-CIL

C'est lui qui vient d'entrer. Son intellect est à la mesure de sa tête : gros comme un pois chiche. Peut-être mérite-t-il son nom...

Son discours se résumera à : *"Toi vois, toi soignes. Lui meurt, moi tue !!"*

En bref, les clarificateurs n'ont qu'une solution : trouver les GP malades et les guérir. Sans quoi leur avenir risque de s'assombrir rapidement...

Alain-B-Cil ordonne alors aux gardes de les mener aux portes du quartier Ultraviolet. A ce moment-là, l'Ordinateur intervient pour leur donner un supplément à cette mission si facile : découvrir l'origine de cette maladie et éviter tout risque de récurrence et de contamination. Pour cela, ils ont carte blanche...

Le Quartier Ultraviolet

L'Ordinateur a donc eu connaissance de l'absence de certains GP, en particulier JACK-U-SSE-4.

Les gardes vont alors faire monter les clarificateurs dans un Volbot, et les mener devant la résidence de ce GP.

Bien sûr, des clarificateurs d'accréditation inférieure à BLEUE n'ont absolument pas à savoir dans quel milieu vivent les Ultraviolets. Par conséquent, leur voyage se fera dans une cabine fermée, obscure, séparée du cockpit de l'appareil. Toute question durant le trajet concernant l'équipement du véhicule, sa conduite, ou ce qui se passe à l'extérieur, devra être sévèrement sanctionnée (par exemple, par un petit passage en cabine de débriefing).

Les clarificateurs sont déposés devant une salle, à l'intérieur d'une enceinte murée. Les gardes referment le portail derrière eux, et s'en vont. De chaque côté de l'allée, on voit des pelouses (l'herbe est censée être inconnue des personnages...),

et, au bout, se trouve la maison avec une grande porte d'entrée.

La résidence de JACK-U-SSE

Le plan est laissé à la disposition du MJ, pourvu qu'il y ait des systèmes d'alarme, des robots de surveillance dans tous les coins, aussi bien dans la maison que sur la pelouse. De plus, le symbole annexé en 1 doit se retrouver également.

Dans une chambre, les clarificateurs trouveront les corps de 2 ou 3 GP dans l'état décrit plus haut, avec des vomissures un peu partout (les clarificateurs peuvent être dégoûtés, avoir peur d'être contaminés...).

Les soins

Pour pouvoir faire parler JACK-U-SSE, il faut d'abord le réveiller : café noir salé, aspirine, ensuite antivomitifs, protecteurs hépatiques et Vitamine C ne seront pas de trop ! Le temps fera d'ailleurs lui-même une partie du travail, mais les joueurs ne le savent pas.

Le problème est que les joueurs sont d'accréditation rouge (ou orange) en face de personnages Ultraviolets. Peut-être faudra-t-il les faire boire à nouveau pour les faire parler, ou les droguer (tout emploi de ces produits, non conforme aux données de l'Ordinateur, est une trahison...).

La fin de la mission

Il faudra prouver à l'Ordinateur que ces GP sont des traîtres... Puis les exécuter malgré les systèmes de défense, les robots, et les éventuels défenseurs de leur société secrète... Et enfin, éviter l'explosion de la deuxième partie du Complexe, mais il est fort vraisemblable que cela demandera une autre équipe de clarificateurs !

Mise en scène

Tout le problème réside donc dans le fait que des personnages d'accréditation faible vont se mouvoir dans un milieu ultraviolet donc inconnu, ultrasophistiqué et hyperprotégé. L'Ordinateur devra sans cesse surveiller les joueurs, et le leur montrer (malgré la "carte blanche").

Si par hasard, un clarificateur réussissait à sortir vivant de cette mission, le fait de connaître certaines choses ultraviolettes, et de savoir que l'Ordinateur peut être manipulé, est largement suffisant pour être accusé de très haute trahison et donc sommairement exécuté.

Cyrille Girard

ATLAS DE TREGOR

UN FABULEUX VOYAGE
AU PAYS DE L'IMAGINAIRE
(100 p. - 140 F - Mars 88)



EDITION "LUXE" NUMEROTEE VENDUE EN SOUSCRIPTION (VOIR P. 36)

Le monde de TRÉGOR

Chroniques

L'AVENIR DU MONDE...

Depuis 1983, date à laquelle ont été créées par un maître de jeu soucieux d'"accrocher" l'intérêt de ses joueurs, les premières bases du monde imaginaire de Trégor, bien des choses ont certes changé. La publication régulière des Chroniques dans Dragon Radieux, puis l'édition d'une première brochure dressant un portrait d'ensemble du continent sur lequel les aventuriers évoluaient, suivie de près par "Aventures en Trégor", première campagne à la fois complète et évolutive (comme son monde de référence) proposée aux joueurs, ont permis d'étoffer peu à peu la vision que l'on pouvait avoir de cet Univers fantastique. Actuellement, nous en sommes à la deuxième édition de la première brochure, et l'on peut dire, sans exagérer, que le Monde de Trégor sert de référence à plusieurs milliers de joueurs. Tout ceci a bien entendu apporté une foule de questions mettant en relief les lacunes ou les insuffisances des éléments publiés jusqu'à ce jour. Les "manques" de la brochure initiale sont nombreux. C'est un peu logique, puisque l'objectif visé était de fournir aux MJ et aux joueurs une description de plans suffisamment divers (tels religions, politique, géographie, diplomatique...), pour qu'ils puissent utiliser Trégor comme référence dans leurs campagnes, le tout en un nombre de pages qui n'entraîne pas un prix prohibitif à l'édition.

Nombre de problèmes que vous nous avez posés, restent donc non résolus. Il y a par exemple l'adaptation de l'Univers de Jeu aux différents systèmes de simulation existants (d'après vos lettres, on utilise beaucoup Trégor sur D&D et AD&D, mais aussi pour l'Oeil Noir, RoleMaster, Chivalry et Sorcellery... et même JRTM). Il y a aussi l'intégration des races nouvelles tels Sandars et Mingalas, en tant que choix possibles pour les personnages joueurs... Nous recevons également beaucoup de questions au sujet de la géographie de tels ou tels lieux, des caractéristiques de tel ou tel PNJ important... Beaucoup de chapitres présentés dans la brochure n'ont pu être développés comme l'auteur l'aurait souhaité. Manque de place, comme dit plus haut, mais aussi contingences liées aux systèmes La conception de la magie dans le Monde de Trégor est en réalité bien particulière, et il aurait fallu développer un système de JDR spécifique pour faire ressortir son originalité.

Trêve de réflexion sur ce qui a été fait, puisque le but de notre propos est de parler des futures extensions du Monde. Tout d'abord, une partie des problèmes soulevés continueront à trouver leur solution dans le cadre de ces "Chroniques". Ensuite, décision a été prise de publier au printemps (Mars 88), un atlas du Monde de Trégor, dont la réalisation est déjà sérieusement avancée. Cet atlas permettra de donner une description plus détaillée et surtout plus complète de la géographie des différents royaumes. Le terme géographie est ici employé au sens large, puisque les différents chapitres de l'ouvrage aborderont aussi bien les paysages que l'économie, la faune, la flore et les climats. Afin d'éviter un travail trop "aride", le texte sera émaillé de courts récits présentant des lieux étranges ou simplement particuliers, et pouvant servir de source d'inspiration assez directe pour les MJ. Les soixante pages de texte prévues seront complétées par une trentaine de cartes format A4 (pour lesquelles l'auteur, Patrick Durand Peyroles, a choisi d'insister plus sur le côté pratique et technique), et une dizaine de pages de plans et d'illustrations originales. Bref "un pavé" ! L'ambition ? Permettre à Trégor, premier univers véritablement développé en langue française de "rivaliser" avec ses homologues anglo-saxons... Pourquoi pas ?

D'autres brochures, étroitement dépendantes du Monde de Trégor, sont en préparation : recueil de scénarios en "tête à tête" pour permettre aux joueurs solitaires de faire progresser leurs personnages dans les guildes, campagnes du style "Aventures en Trégor" mettant en scène d'autres races et d'autres régions du Monde ("La quête d'Ellessiel", Sandars...). Les articles techniques seront plutôt réservés au Dragon.

Enfin, pour les joueurs les plus "branchés", un autre projet devrait prendre naissance au printemps, la création de la "Guilde des Aventuriers en Trégor", éditant un bulletin régulier, et permettant un dialogue entre utilisateurs et concepteurs. Nous en reparlerons en détail lorsque le projet sera suffisamment "mûri", mais sachez que les premiers projets de cette "guilde" sont nombreux et touchent des domaines aussi variés que le jeu diplomatique ou le semi-réel... Pour l'instant, l'auteur de ces quelques lignes estime avoir été assez bavard, et a décidé de laisser la parole à d'autres, Alain Bérard et Michel Maximin, qui vous proposent deux textes originaux sur le monde de Trégor. La porte est ouverte à d'autres contributions. Si les colonnes du Dragon sont trop petites, sachez que le bulletin de la Guilde vous sera ouvert !

LES NEUFS PEUPLES DE LA ROUE

Divisions sociales - classes

pasteurs, gardiens de troupeaux
guerriers
artisans
esclaves
chamans

Notes

Les 9 Peuples, comme ils se nomment eux-mêmes, se déplacent au rythme de leurs troupeaux, de la Plaine Des Herbes Bleues au Nord (NDLR cette plaine, située au Sud-Est de la ville d'Issendill, porte également le nom de plaine de Dell sur la carte poster de Trégor) jusqu'aux rives de l'Entir, au Sud, en groupes (tribus ou familles) de 30 à 400 individus avec chariots et montures. La population de ces nomades est estimée à environ 30 000 individus.

Chaque peuple se reconnaît à la décoration de l'oreille de ses membres :

Peuple de la Vache :

Deux boucles d'oreille du même métal : cuivre, bronze, or ou argent.

Peuple du Chien :

Même position des deux boucles, qui sont reliées par une chaînette. Cuivre, or, argent ou bronze sont employés conjointement ou selon les goûts (et la fortune) du possesseur de l'oreille. Les jeunes filles qui ont choisi un fiancé remplacent la chaînette par une tresse de leurs cheveux, qu'elles fixent elles-mêmes à l'écu, lequel la gardera jusqu'au mariage.

Peuple du Cheval :

Comme pour la Vache, avec une incision entre les deux anneaux.

Peuple du Tonnerre :

Comme pour le Peuple de la Vache, mais l'incision se pratique en haut de l'oreille.

Peuple de l'Herbe :

Les gens de ce peuple, constatant que les huit autres portent des signes distinctifs, ont, par bravade et par orgueil, décidé de n'en porter aucun.

Peuple de l'Aigle :

Deux boucles, une au lobe, l'autre au pavillon, métal indifférent.

Peuple du Lion :

Comme celui de la Vache, mais les boucles sont toujours de métaux différents : argent/cuivre jaune, or/cuivre rouge.

Peuple du Vent du Nord :

Deux boucles au lobe, métal indifférent.

Peuple du Vent d'Est :

Bout du lobe coupé et une boucle à mi-hauteur, pouvant parfois porter une fine chaînette (deux ou trois maillons). Ces signes ne se portent qu'à l'oreille gau-

che, qui est rendue visible distinctement : par le rasage du crâne, par le rasage d'une partie du crâne (la gauche !), par des coiffures telles que tresses, chignons...

Ces signes sont portés par tous les individus, hommes ou femmes, âgés de quatorze ans ou plus. Divers tatouages, détails vestimentaires, bijoux... précisent en outre la famille ou le clan de l'individu, dès le plus jeune âge (en général, le troisième mois). Malgré des dissensions internes "normales", querelles familiales ou autres, ces peuples sont très soudés, et, à tous les niveaux, des rencontres fréquentes permettent de régler les inévitables différends. Les vols de bétail sont en effet monnaie courante, mais se soldent rarement par un combat sanglant. Un vol est d'autant plus audacieux qu'il est moins violent. Les morts sont rares, et un voleur capturé se voit condamné à une (forte) amende. Sauf s'il s'agit d'un étranger. Là...

Ces nomades sont pacifiques et vivent en bons termes avec leurs voisins, sauf avec les Mingalas auxquels ils vouent une haine assez féroce, dont les causes remontent apparemment très loin dans l'histoire. Il n'est pas totalement exclu, cependant, qu'une caravane venue du Nord disparaisse de temps à autre...

Ce sont de bons guerriers, excellents cavaliers, qui ont souvent montré leurs qualités, leur audace, et leur remarquable discipline ; celle-ci leur permet de rassembler 10 000 hommes en un temps record grâce à un efficace service de transmission de signaux.

Vie sociale :

Les mariages au sein d'un même clan ou tribu sont interdits, et la polygamie est courante.

L'intégration d'étrangers (esclaves, conjoints "externes") est très facile au sein d'un clan, d'une tribu, mais il est plus difficile d'être intégré à un peuple, les huit autres pouvant s'y opposer (une seule opposition suffit). L'esclavage est rare, limité à des acquisitions sporadiques, des actes de guerre, des recouvrements de dettes.

La présence d'étrangers est très bien acceptée par ces nomades, à condition de respecter certains lieux, et certaines règles liées aux pâtures. Un "étranger" est toujours surveillé discrètement avant d'être ouvertement contacté, et, à moins d'avoir déplu lors de la période d'observation, invité dans un chariot.

Chaque clan obéit à un chef, démis de ses fonctions par le Haut Cercle s'il se conduit mal. Ce chef peut être un homme ou une

femme. La fonction n'est pas héréditaire. Un grand chef mène chaque peuple. Choisi par le peuple, il est lui aussi responsable de ses actes devant le Haut Cercle. Les huit chefs désignent annuellement les zones de pâture, règlent les litiges mineurs... Une assemblée annuelle, le Haut Cercle, règle les conflits graves.

Les affaires privées se règlent devant le groupe (clan ou peuple) ou Cercle. Si un règlement à l'amiable ne suffit pas, un duel avec arrêt au premier sang tranche l'affaire. Le perdant se soumet sous peine d'exclusion (et dieu sait le nombre de ces gens qui portent d'autres cicatrices que tribales !). Le Cercle se réunit à n'importe quel moment.

Le Haut Cercle se réunit trois fois par an, aux trois grandes fêtes :

LE PASSAGE DES EAUX, en début d'été, marque l'arrivée dans les nouveaux pâturages. C'est traditionnellement la fête des mariages.

LE RETOUR marque les retrouvailles au début de l'automne, avant la route qui emmènera les nomades vers les quartiers d'hiver. On y fête le passage à l'état adulte, on y fixe les promesses. La fête dure de sept à quinze jours.

L'ACHMA est la baignade rituelle des troupeaux dans l'ENTIR, à la fin de l'hiver.

Une autre fête, l'**OPUR**, ne survient qu'en des circonstances particulières : si l'hiver est rude, on réduit les troupeaux en vendant des bêtes à des acheteurs étrangers. Les peuples se purifient de cet acte par trois jours de jeûne, suivis d'un grand festin réparateur.

Vie spirituelle

Ces peuples vénèrent leurs troupeaux et les forces de la nature. Le chariot est le symbole du peuple, tout à la fois le centre, la maison où on naît, où on vit, et l'image du cycle vital (la roue). C'est donc plus qu'un simple accessoire. De taille variable (certains font plus de 40 m²), il est toujours richement décoré, orné, paré les jours de fête. Sa fabrication procède d'un rituel compliqué : choix de la matière première, de la date de fabrication... etc.

Chaque groupe tribal a son guérisseur. Chaque peuple a six chamans dont l'un a un statut supérieur à celui des autres. Le collège des neuf chamans principaux choisit l'un d'eux secrètement comme chef spirituel et son identité n'est jamais révélée, même après sa mort. Ce choix ne se fait pas à la mort du guide en titre, mais de son vivant, afin que la passation de pouvoir ait lieu sans difficulté. Cette façon d'agir a longtemps accrédité la thèse de l'immor-



talité des chamans. Au demeurant, ce sont eux qui, de fait, président aux destinées de ces nomades. Ce sont eux qui, à l'occasion, désignent le chef de guerre du peuple.

Les rites funéraires sont simples : anthropophagie rituelle assez fréquente dans des circonstances non encore élucidées. Crémation des restes, et dispersion des cendres.

Légendes

Légende principale : le dixième Peuple.

L'Histoire rapporte qu'au début, les nomades étaient divisés en dix tribus. Un jour, elles affrontèrent une armée infernale qui tentait de traverser leur territoire. La bataille dura six jours et sept nuits et fut si effroyablement meurtrière qu'un peuple, celui qui supporta le premier choc, fut quasiment exterminé. Les survivants furent assimilés par les autres peuples. Au cours de cette bataille, les femmes firent montre d'un tel

courage que depuis, elles sont en tous points les égales des hommes.

En 6612, lors des inondations catastrophiques de la grande plaine, neuf chariots fantômes prirent la tête des nomades encerclés par les eaux et les menèrent en lieu sûr. Un tiers des troupeaux périt à cette occasion. Ce fut le seul cas où ces apparitions se montrèrent à plusieurs personnes en même temps. Elles se renouvelèrent depuis, en diverses occasions, mais seulement à des individus isolés ou à de petits groupes, annonçant à chaque fois des événements graves. Comme ces manifestations ne s'accompagnent d'aucun bruit, il est fort difficile de deviner le message qu'elles transmettent. Les événements annoncés peuvent être bénéfiques, comme la naissance du grand Imaniël, devenu, suppose-t-on, chaman suprême à l'âge remarquable de 37 ans.

CARACTERISTIQUES AD&D :

AL : N (CN/ LN/ NN/ NE/ NG).

Nomades : guerriers, max N 9. Armures : chain mail très rare, jamais de plate.

Chaman tribal : (sorts et niveaux) : clerc 3 n1, 1 n2 + druide 1 n1, 1 n2 + magicien 1 n1.

Chamans principaux : clerc 3 n1, 2 n2, 1 n3 ; druide 3 n1, 2 n2, 2 n3, 1 n4 ; magicien 2 n1, 2 n2.

Chaman suprême : clerc 3 n1, 3 n2, 2 n3 ; druide 3 n1, 2 n2, 2 n3, 2 n4, 1 n5 ; magicien 3 n1, 2 n2.

Tous ces sorts mettent en jeu des processus et forces de la nature.

Les objets magiques sont extrêmement rares, de puissance limitée.

Les nomades sont **TOUJOURS** des PNJ.

Les trésors sont à la discrétion du MJ.

Michel MAXIMIN



CHRONIQUE D'UNE GUERRE

PAR TORKAEL Chevaucheur de nuages

SCENARIO POUR JEU AVEC FIGURINES

Une fois le choc de l'invasion passée, le seigneur CORN AFFAL se mit à l'œuvre avec diligence et efficacité.

Dans un premier temps, il envoya toute sa cavalerie légère en reconnaissance avec ordre d'éviter l'affrontement et de collecter toute information sur l'ennemi. Cette troupe équipée à la légère, montée sur des petits chevaux vifs, convenait parfaitement pour ce type de mission.

Dans un second temps il recruta quelques courageux, ou avides, pour aller espionner la Horde Noire. Ces aventuriers partirent se joindre à l'envahisseur pour tenter de glaner quelques renseignements et peut-être semer la discorde dans les rangs ennemis, car il est notoire que ces fils de démons ont tendance à s'entre-déchirer pour des brouilles.

Ceci fait, il envoya une partie de ses officiers vers la population en exode devant l'avance du Chaos. Ils rassurèrent, regroupèrent les volontaires pour la création d'une milice et surtout une fois de plus ils tentèrent de trier dans les épouvantables histoires racontées le vrai du faux, l'imaginaire du réel : rude tâche !

Une autre partie de ses hommes parcourut les campagnes et les villes encore calmes, et ceci afin de recruter les paysans et les citadins prêts à défendre leur vie et leur pays.

Enfin il se tourna vers la voie des esprits et des Dieux et il tenta par la magie et les shamans d'obtenir encore davantage de renseignements. Ce fut un échec, car l'ennemi était puissant dans la partie et bientôt nos mages furent réduits à la défensive, tentant énergiquement de cacher les propres mouvements du seigneur Corn Affal.

Ses premières mesures prises, le général décida d'éviter le plus possible les contacts directs avec l'ennemi. Son plan était déjà tout inscrit dans sa tête. Notre armée se

retira lentement, brûlant tout ce qu'elle ne pouvait emporter, laissant derrière elle un pays vide et désolé : car même le Chaos doit manger.

Rapidement, les premières informations affluèrent.

L'ennemi était nombreux, très nombreux même, au moins DIX fois plus nombreux que nos propres troupes. Un homme rapporta même qu'il avait vu un camp immense allant jusqu'à l'horizon. Notre seigneur lui fit admettre qu'il s'agissait surtout de femelles, d'enfants et d'esclaves.

D'autres sources nous rapportèrent que ce noir fumier du chaos s'avancait plus comme une succession de troupeaux immondes que comme une troupe bien ordonnée. Seule la division du renégat Meraldar, maudit soit-il, s'avancait en colonnes denses autour de son étendard. Le maudit d'ailleurs, semblait être le général en chef et ceci fit sourire notre seigneur, car un traître est un traître et l'on pouvait imaginer aisément l'ambiance tendue au sein de l'état-major ennemi.

Autre point important relevé par nos espions, l'ennemi ne possédait que très peu de troupes montées. Quelques escadrons de cavalerie lourde, un ou deux régiments d'orcs montés sur des loups géants et c'était tout.

Là encore, le général y vit une faiblesse, qu'il sut exploiter au mieux.

Résumons la situation de l'ennemi.

De nombreuses troupes : environ 50 000 combattants, une grande diversité de races, orcs, gobelins, trolls, humains etc, peu de cavalerie, un chef peu estimé, du moins nous pouvions le supposer, et une grande tendance aux querelles, pillages, et autres indisciplines. En face, nous étions moins nombreux, au plus 10 000 avec les miliciens, nous avions une cavalerie très supérieure, une haine immense pour cette

horde noire et surtout un grand général.

Celui-ci tira rapidement les conséquences de la situation du Chaos et un maître-mot courut les régiments : Harcèlement.

Il fallait user l'ennemi, le fatiguer, l'affamer et le disperser, ensuite nous nous abattons sur lui comme l'aigle sur le lapin, et il serait détruit. Le seigneur Corn Affal était conscient de l'immense sacrifice demandé au peuple mais c'était la seule solution, le seul espoir de vaincre et le peuple le savait.

Des unités de harcèlement furent constituées. Elles étaient de deux types, soit composées entièrement de cavalerie légère avec arc, javelot et bouclier, soit de cavalerie lourde, d'un noyau d'infanterie équipé à la légère d'arcs ou d'arbalètes et d'une poignée de cavaliers légers employés en éclaireurs. Les unités du premier type intervenaient sur les arrières de la horde, frappant les attardés, interceptant courriers et convois, brûlant les campements. Composés d'environ une centaine de cavaliers très mobiles, ces troupes répandaient l'insécurité chez l'ennemi.

Sur les flancs de l'envahisseur œuvrait l'autre type de troupe.

Plus nombreux, environ deux cents, ces soldats cherchaient davantage le contact et n'hésitaient pas à se heurter à des groupes denses d'ennemis.

La tactique était simple : la cavalerie légère repérait, à l'écart de la horde, un troupeau à la recherche de quelque pillage. Le reste de nos soldats était alors prévenu, et l'ennemi rapidement encerclé par nos cavaliers et soumis au feu meurtrier de nos fantassins. S'il tentait de percer nos lignes il était sabré, percé par nos cavaliers. S'il se regroupait en tas informe, ce qui était fréquent, il était abattu sans pitié par nos archers.



Grace à la fois au manque de coordination de l'ennemi et à sa stupidité, cette méthode remporta de grands succès.

Avec les troupes qui n'étaient pas affectées à l'entraînement des miliciens, le seigneur Corn Affal exécutait feintes et décrochements sur le front de l'ennemi. Ceci avait pour but de garder notre armée en bon état mental par des actions offensives, et de désorienter l'ennemi et le fatiguer en l'entraînant dans des poursuites inutiles où nos cavaliers s'en donnaient à cœur joie de sabrer isolés et attardés.

Les premiers résultats de l'ensemble de ces tactiques ne tardèrent pas. Les troupes du Chaos ne s'éloignèrent bientôt plus de la horde, marchant en épaisses colonnes d'horreur. L'effet direct fut de ralentir la marche, de multiplier les frictions entre races et de rendre encore plus crucial le problème du ravitaillement. Leurs convois furent escortés, mobilisant des troupes et ralentissant encore leurs marches. Là encore ceci obligea l'armée Noire à ralentir et même à stopper pour attendre la nourriture. Le général ennemi crut pouvoir contrer nos cavaliers en engageant ses loups. Il dut rapidement déchanter car nos troupes gardèrent constamment l'avantage dans les engagements et le nombre de ses loups décru rapidement. A ce point de mon récit, il faut rendre hommage au fantastique courage et à la rage de vaincre de tous nos cavaliers. Il faut y voir là la manifestation du grand charisme du seigneur Corn Affal, magnifiant la valeur de tous nos soldats.

Devant un tel état de fait, ce qui devait arriver arriva : la désertion s'intensifia chez l'ennemi, les bagarres tournèrent en batailles, les murmures de trahison devinrent cris de haine que le général dut rentrer dans les gorges à coups d'épées et peu à peu, la horde maudite s'immobilisa. Autour, nos cavaliers rodaient ! La deuxième phase du

plan de Corn Affal put se mettre en place, l'ennemi était à point.

Rapidement, comme nous l'avons dit plus haut, une milice s'était mise en place. Ce fut d'autant plus facile que chaque homme du Madaras est né avec une arbalète à la main. C'est du moins la légende qui court et l'on vit que c'était presque vrai, des unités s'organisant à très grande vitesse sous la direction des officiers de l'armée régulière.

Ces unités se répartissaient de la manière suivante :

Les unités d'arbalétriers légers, soit à cheval soit à pied, furent formées par environ le tiers des hommes parmi les plus jeunes. Destinés au harcèlement, ces soldats rejoignirent rapidement les groupes de harcèlement. Le reste des hommes fut regroupé en unités mixtes, moitié longue lance, moitié arbalète. Quelques cuirasses alourdirent les premiers rangs. D'autre part une unité de lanciers à cheval vit le jour et fut incorporé à l'armée régulière.

Ne voulant pas être en reste, femmes, enfants et vieillards s'entraînèrent eux aussi avec des armes improvisées, bâtons, fourches et autres fléaux. Malgré leur très faible valeur militaire, Corn Affal y voyait surtout un moyen de maintenir le moral de la population, et pourquoi pas, d'aider la garnison de Gwilaiün en cas de siège.

Toute cette activité porta l'armée du seigneur Corn Affal à plus de 11 000 hommes sans compter la réserve de femmes et de vieillards.

Voyons de quoi elle était composée à la veille d'événements décisifs.

Tout d'abord venait la garde du seigneur, comptant 160 chevaliers armés de la lance et que rien n'arrêtait.

Puis on trouvait les régiments de lanciers lourds : deux blocs de 320 soldats, le

deuxième étant fourni par les miliciens encadrés par des réguliers.

Venaient ensuite trois régiments de cavalerie lourde, chacun comptant 320 hommes équipés de l'arc, de la lance et du bouclier.

Il y avait en outre quatre régiments de cavalerie légère venus des steppes du Nord ; ces cavaliers sont d'une habileté extraordinaire à l'arc et leurs petits chevaux absolument infatigables. Ils représentent en tout 1280 hommes d'élite.

Deux régiments d'infanterie lourde de 1000 hommes chacun viennent compléter l'armée régulière. Ces soldats équipés de la lance et du bouclier sont revêtus de la cuirasse et du casque de fer. Très bien encadrés, ils sont superbes au combat.

Le reste de l'armée régulière est formé par le régiment d'infanterie légère fort de 500 hommes. Cette troupe d'élite, comprenant un grand nombre d'elfes, est essentiellement destinée au harcèlement à l'arc, discipline où chaque soldat excelle.

La milice pour sa part fournit trois régiments de 1000 hommes pour moitié armés de la lance et du bouclier, pour moitié de l'arbalète. A cela se rajoutent trois régiments d'arbalétriers à cheval de 320 hommes chaque et quatre régiments d'arbalétriers légers à pied de 2000 hommes au total.

C'est avec ces forces que le seigneur Corn Affal projeta de repousser la Horde maudite.

Torkael Chevaucheur de Nuages



JEUX AVEC FIGURINES

UTILISATION DES UNITES (suite et fin).

Maintenant nous allons entrer dans le domaine de la technique. Que les barbares et autres sous-développés aillent jouer plus loin avec leurs épées, ce chapitre ne les intéresse pas.

L'artillerie est née du besoin de lancer la mort de plus en plus loin, d'aggraver les dégâts et surtout, de venir à bout des protections installées par l'ennemi pour protéger ses villes, donc ses biens.

L'évolution de l'attaque contre la défense nous a donné trois types d'artillerie :

D'abord l'artillerie classique, à corde, qui n'est que l'extrapolation de l'arc et de la fronde. Celui-là nous a fourni les balistes, onagres et autres scorpions, celle-ci les catapultes en tous genres, ces dernières étant toutefois plus spécifiques aux combats de siège.

Ensuite vint plus tardivement l'artillerie à poudre, le choix allant du lance-fusées chinois à la bombarde, en passant par le canon multitube. Mis à part le lance-fusées, c'est en fait une montée en puissance nécessaire de l'artillerie face aux fortifications de plus en plus complexes. D'ailleurs pendant de nombreuses années corde et poudre se partagèrent le champ de bataille : pas toujours à l'avantage de la poudre ...

La dernière catégorie est celle que j'appellerais "spéciale". En effet, elle recouvre aussi bien le lance-flamme byzantin, que les bombes à naphte jetées à la main ou par l'artillerie ou que les hacquebutes moyennageuses. Ce type d'artillerie est une arme individuelle au contraire des autres, mais se classe avec elles pour leurs similitudes d'effets.

Ce préambule, un peu long, terminé, voyons l'utilisation optimale de l'artillerie sur notre champ de bataille miniature.

Déterminons dans un premier temps ses avantages.

D'abord elle tire loin, du moins pour

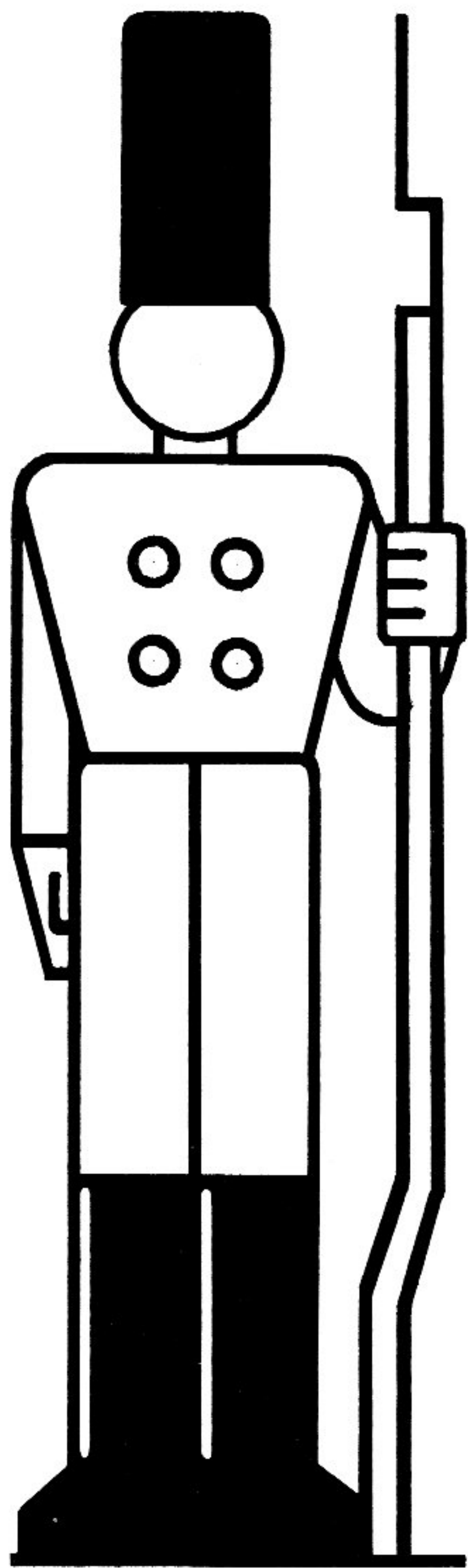
la corde et la poudre, sa portée est de deux fois celle de l'arc court. L'intérêt est évident : vous pouvez affaiblir une unité sans risque, à distance. Historiquement Alexandre le Grand s'est servi de son artillerie ainsi pour traverser un fleuve, il a tranquillement assaïonné son adversaire qui l'attendait sur l'autre rive et lorsque celui-ci a faibli, il a traversé en force. C'est de l'appui-feu.

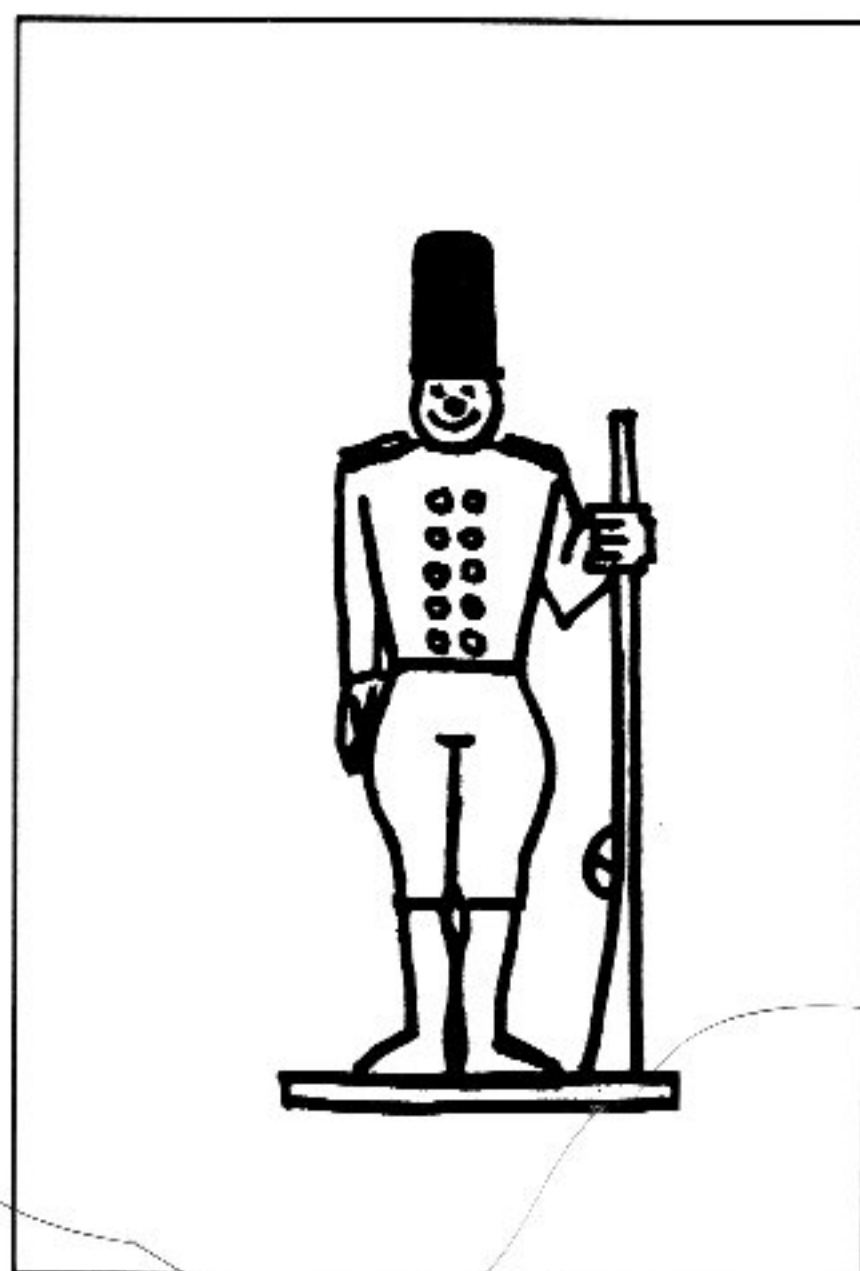
Deuxième intérêt de l'artillerie, toujours hormis la spéciale, c'est qu'elle peut tirer par-dessus d'autres troupes et donc faire intervenir directement sa puissance de feu pour soutenir la progression amie. Ces deux avantages, pour qu'ils soient optimisés, conduisent le joueur à installer son artillerie sur une colline afin de surplomber le champ de bataille. Si vous jouez de l'artillerie, tâchez de vous en souvenir au moment du choix du terrain.

Troisième intérêt : les dégâts. Ces joujoux sont efficaces. Leurs facteurs de tir, et donc leurs potentiels de destruction sont très importants et en particulier contre des troupes lourdes en ordre serré. Ainsi une volée de boulets sera beaucoup plus meurtrière dans une unité de SHK bien casquée et bien ferrée que dans une unité de LI dispersée dans la nature (pour plus de précision sur les SHK et LI, voir les n° précédents).

L'efficacité de l'artillerie est directement liée au nombre de servants de chaque pièce. Plus la pièce est importante et plus il y a d'artilleurs. Comme chaque servant est compté dans le tableau de résultat des tirs comme un tireur affecté du coefficient de l'artillerie, on a ainsi un moyen simple de calculer les pertes causées par l'artillerie en fonction de sa taille.

Une particularité des artilleries à poudre et spéciale est de désorganiser par son tir la cavalerie adverse. Celle-ci se voit affectée d'un malus au combat et au tir pendant la période et doit tester son moral. Cela peut s'avérer particulièrement intéressant, pour le tireur bien sûr ! Que ceux qui n'ont que de la corde se rassurent, leur artille-





rie est capable d'expédier traits enflammés et pots à feu avec beaucoup de bonheur.

Donc, résumons les avantages : tir à longue distance, tir par dessus, puissance de feu, possibilité de désorganiser la cavalerie adverse. Tableau idéal mais ... voyons les inconvénients.

L'artillerie spéciale tire à courte distance, inférieure en tout cas à celle de l'arc court. Elle ne peut donc servir que face à une charge ou pour en préparer une. Ainsi, vous pouvez très bien payer 50 points de bombes à naphte et ne jamais vous en servir. De même vos hacquebutiers n'ont pas intérêt à être engagés au tir par une unité ennemie car celle-ci, en restant à distance, va vous les transformer en hérisson. Autre problème, la manœuvrabilité et la vitesse ne sont pas les points forts de vos engins, c'est le moins que l'on puisse dire.

En pratique, une pièce d'artillerie installée à un endroit devra y rester toute la partie ou sinon elle passera son temps en déplacements, sans pouvoir tirer. Donc là encore faites le bon choix !

Seule l'artillerie légère à deux servants échappe un peu à la malédiction. Plus rapide et plus souple d'emploi car plus "tout terrain", elle le paye en étant moins efficace au tir, du fait de son faible nombre de servants. Cette artillerie peut aussi être montée sur des charettes augmentant sa vitesse de déplacement. C'est à mon avis un choix extrêmement judicieux. Autre inconvénient majeur, la fragilité. En effet, comme nous l'avons vu, le tir des pièces est directement lié au nombre de servants et ceux-ci n'ont, le plus souvent, d'autres protections que leur tunique et leur dispersion.

En un mot ce sont des LI, donc fragiles au tir et surtout au corps à corps. Votre artillerie a très peu de chances de se tirer d'une attaque directe soit

au tir soit à la charge, c'est pourquoi il convient de la soutenir et de la protéger par une unité d'infanterie pour le moins. Souvenez-vous que si elle est sur une colline, emplacement idéal pour elle, elle sera automatiquement très exposée (se reporter au principe anti-éléphants vu précédemment).

Une bonne utilisation de l'artillerie peut faire la différence sur la table, mais cela est extrêmement difficile et si l'on considère le prix de revient de ces engins au budget, on doit au moins se poser la question du rapport qualité/prix avant de les employer.

Passons maintenant au GENIE. Sous ce terme, on regroupe tout ce que l'homme a inventé, mis à part les armes, pour faciliter la destruction de l'autre ou pour éviter la sienne.

Disons-le tout de suite, l'emploi du génie sur la table est relativement rare ; plus rare en tout cas que celui de l'artillerie.

Le but de génie est double, soit augmenter les pertes de l'adversaire et c'est le génie "offensif" dans lequel se rangent chausse-trappes, pieux et fossés camouflés, soit il sert à protéger, à renforcer un secteur ou à minimiser les pertes, c'est le génie "défensif". On range dans ce type les palissades, fossés, levées de terre.

Réglons d'abord le sort des chausse-trappes et autres pavois à pointes. Les premières se présentent comme des bandes de cuir dans lesquelles sont fixées des pointes de fer, dressées têtes en l'air. Les seconds doivent s'imaginer comme de gands boucliers garnis de pointes en face interne. Les chausse-trappes sont déroulées devant leurs porteurs, alors que les pavois sont simplement basculés pointes en l'air au moment de la charge de la cavalerie adverse. Car ces deux "armes" ne sont efficaces que face à des troupes montées adverses mais elles ont l'avantage de pouvoir être déplacées. Elles seront donc utilisées si l'armée ennemie est à dominante de troupes montées.

Autre génie offensif, les pieux. Certains d'entre eux sont portables et l'infanterie les plante devant elle un peu avant le choc. La ligne de pieux est alors comptée comme obstacle et rend la tâche de l'attaquant beaucoup plus difficile. L'inconvénient est qu'une fois posés ils ne peuvent plus être repris. Enfin, dernier de la liste, le fossé camouflé. Comme son nom l'indique, c'est un fossé normal qui, par ruse, n'est rendu visible qu'à très courte distance. En clair, lorsque votre charge est lancée et que vous découvrez l'obstacle, il est trop tard pour l'éviter. Toutefois, ne nous leurons pas, il faut être un sacré idiot (moi par exemple) pour aller se jeter comme un imbécile dans les fossés ad-

verses, sans les avoir reconnus au préalable. Sauf cas exceptionnel d'un débutant ou d'un imprudent, les fossés camouflés seront repérés rapidement et iront se ranger dans la case génie défensif. Payer le bonus du camouflage est-il alors vraiment nécessaire ?

Le génie défensif, plus classique, fait d'abattis, de palissades etc, n'a d'autre but que de renforcer un point faible de votre armée, qui peut être aussi bien une unité qu'une position.

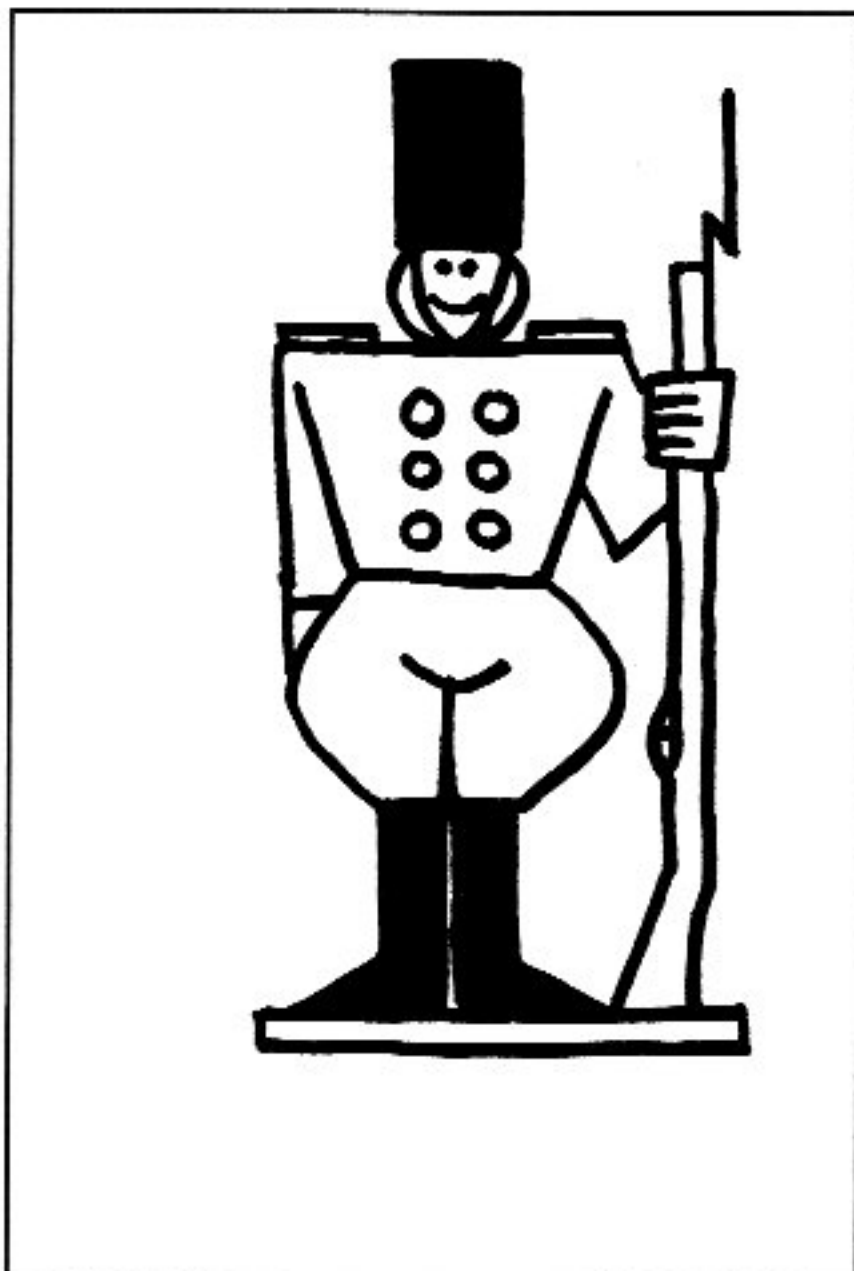
Ainsi il est logique de placer de la palissade pour protéger votre aile contre la cavalerie ennemie, le coup est double : les palissades assurent une protection efficace contre les tirs et les montures ne les passent pas. Les phalanges ennemies vous effraient, creusez un fossé et vous les verrez prendre une autre direction. N'hésitez pas à freiner la vitesse de progression de l'adversaire par des abattis judicieusement disposés et si vous trouvez vos MI trop tendres, installez les sur une levée de terre et leurs ennemis les verront d'un autre œil.

Bon, c'est bien beau tout cela, mais toute médaille a un revers.

Tous ces magnifiques travaux sont immobiles. Vérité de Lapalisse me direz-vous, bien sûr, mais vérité à prendre en compte, car à quoi sert une magnifique palissade attaquée à revers, et combien coûte un fossé si au moment de la contre-attaque VOS propres troupes doivent le traverser ... "De toute chose immobile fais le tour" a dit un sage chinois (ou son frère), c'est là le talon d'Achille du génie et c'est sans doute pour cette raison que son emploi est si rare.

Là encore l'utilisation de ces gadgets doit être extrêmement réfléchie, et si vous décidez d'en user, c'est la bataille entière (ou, du moins, la vision que vous en avez au départ) qui doit s'articuler autour, sous peine d'ennuis.

Alain Bérard



LE RETOUR D'ARACHNE

AVERTISSEMENT : la charmante et paisible promenade que nous vous proposons aujourd'hui est destinée à un groupe de six aventuriers de niveau 3 parmi lesquels devront figurer un animiste et un mage.

Une bonne dose de jugeote et une grande rapidité d'action se révéleront certainement beaucoup plus efficaces que la force brute et aveugle. Qu'on se le dise !

Dix ans déjà...

Voilà dix ans que l'unique a été précipité dans les crévasses du destin.

Voilà dix ans que le noir Sauron est tombé.

Voilà dix ans qu'il y a de nouveau un roi en Gondor.

Aujourd'hui, l'heure est à la reconstruction, les portes de Minas Tirith ont été reforgées par les nains, petit à petit la cité se repeuple, et les cicatrices de la guerre commencent à s'estomper. Mais il reste encore en Mordor des Orques, des Trolls et d'autres créatures redoutables. Ils sont certes désorganisés mais n'en constituent pas moins une menace...

Elessar Telcontar, souverain des royaumes réunifiés d'Arnor et de Gondor, a donc décidé de lever une armée de volontaires destinée à nettoyer une fois pour toutes ce sombre endroit. Curieusement, ce projet a déclenché l'enthousiasme ; de nombreux jeunes gens du royaume, trop heureux de pouvoir montrer aux "vétérans" de la guerre de l'anneau qu'eux aussi savent se battre, se sont engagés, mais on trouve aussi des guérisseurs et même des mages désireux d'explorer les trésors cachés du noir pays...

Quelques elfes et nains, voulant apporter leur contribution à l'effort général, se sont également joints à cette armée populaire.

Nos six aventuriers et/ou aventurières appartiennent à un important détache-

ment placé sous le commandement d'Hinlor, le tout nouveau chef des armées de Gondor. Le camp principal est situé non loin de Minas Morgul. Et, par un beau matin d'été, ils sont convoqués tous les six par Hinlor en personne qui les attend sous le pavillon de commandement...

Mais avant d'aller plus loin, j'aimerais vous conter quelques vieilles et sombres légendes des temps anciens...

Quand Morgoth jardine

A l'aube des temps, quand la soleil n'illuminait pas encore les cieux, le monde vivait sous la lumière des deux arbres de Valinor : Telperion et Laurelin. Leur beauté rayonnante était devenue en quelque sorte le symbole du pouvoir bénéfique des Valar. Naturellement, Morgoth ne pouvait supporter l'idée même de leur existence. Dans le "Quenta Silmarillion", les sages nous racontent comment il s'allia avec le redoutable Ungoliant pour les détruire, mais il n'y est pas dit qu'avant cela le noir ennemi du Monde avait tenté de fabriquer une plante aussi immonde que maléfique en réponse à l'apparition des deux arbres. Morgoth n'avait pas le pouvoir de créer de nouvelles formes de vie, il entreprit donc de pervertir une espèce existante, et son insondable cruauté le poussa à choisir le Pargen.

Le Pargen est bien connu des animistes d'Endor ; c'est une plante grimpante adaptée aux climats chauds et humides ; ses baies, qui poussent exclusivement au sommet de la plante, sont très recherchées car elles possèdent l'étrange pouvoir de redonner la vie (vous trouverez le Pargen dans les tables des herbes de JRTM). Au troisième âge, il a quasiment disparu, mais revenons-en à Morgoth...

Sa créature est en quelque sorte un Pargen "géant". Taille mise à part, elle en a gardé l'aspect général, les feuilles ont la même forme, et en son sommet poussent des baies rigoureusement identiques à celles du Pargen... à un petit détail près.

Lorsqu'elles sont absorbées, elles redonnent la vie, mais une fois dans l'estomac les graines se fixent et la plante commence à se développer à l'intérieur de sa victime. Au bout d'une dizaine d'heures, elle a atteint une taille suffisante pour la tuer par hémorragie interne, et cette fois-ci pas d'espoir de résurrection ! Ensuite, la plante pousse sur le cadavre...

Morgoth lui a donné ce nom, à présent oublié : le Shadack.

Une dernière précision : c'est une entité consciente dotée d'une grande intelligence...

Le Shadack était promis à un brillant avenir au service du mal, mais malheureusement, il s'avéra vite inefficace.

En effet, Morgoth comptait lancer cette plante sur les terres du Milieu afin de faire le plus de ravages possible, et, effectivement, il y eut au départ de nombreuses victimes. Mais les Elfes s'aperçurent bientôt que, pour d'obscures raisons, si on détruisait la plante-mère alors que la graine se trouvait à proximité, celle-ci s'arrêtait de croître et disparaissait rapidement, n'occasionnant plus aucun danger pour le "porteur".

Morgoth, déçu par ce premier échec, songea à un autre moyen de faire ombrager à la lumière des Valar et fit appel à Ungoliant...

Le Shadack disparut rapidement des Terres du Milieu, cependant Sauron, à l'époque serviteur de Morgoth, conserva secrètement une graine, pensant qu'elle pourrait lui être utile un jour...

Et ceci nous amène justement à la deuxième partie de notre histoire :

Un lieutenant trop puissant

Au deuxième âge, Mordae, l'un des principaux lieutenants de Sauron, vivait dans une solide forteresse située dans une petite vallée de l'Ephel Duath. C'était un sorcier très puissant, et bientôt Sauron s'aperçut qu'il allait devenir extrêmement dangereux. Il décida donc de le suppri-

mer. Pour ce faire, il utilisa sa graine de Shadack, il la fit dissimuler dans la nourriture de son lieutenant, et ce qui devait arriver arriva : la plante eut raison de lui. Mais, afin de l'empêcher d'utiliser ses pouvoirs pour sauver sa vie, Sauron, par un procédé magique, attacha Mordae à la tombe que celui-ci, prévoyant, avait installée depuis longtemps. Ainsi, pendant dix heures, le sorcier assista, impuissant, à sa propre mort. Mais son pouvoir était grand et, tout en mourant à petit feu, il découvrit l'origine de cette plante et la raconta à son scribe : un Numenoréen pervers nommé Elinal. Ce dernier retranscrivit le récit de son maître dans un grimoire. Le lendemain, Sauron revint à la forteresse et supprima instantanément tous ses habitants au moyen d'un sort puissant. Tous sauf un : Elinal, qui avait eu la présence d'esprit de se dissimuler dans une cachette située à la base de la tour que les joueurs "visiteront" tout à l'heure.

A l'époque, Sauron avait une autre préoccupation : Arachné. Il gardait à l'esprit les déboires que Morgoth avait eus avec Ungoliant et craignait qu'Arachné ne devienne elle aussi trop puissante. Cependant, il ne désirait pas l'anéantir immédiatement car, malgré tout, elle lui était bien utile. Il décida donc de forger une épée dotée du pouvoir de la détruire, pensant qu'un jour un tel objet pourrait devenir très utile. Il lui restait à la dissimuler dans un endroit secret et relativement proche de l'ancre d'Arachné. Après mûre réflexion, il décida de la confier à la garde de la plante. En effet, les racines de Shadack, situées dans le cadavre qui lui a donné vie, sont son unique point faible. Dans sa grande malice, elle développe des pièges végétaux destinés à protéger ce point névralgique.

Sauron disposa donc l'épée à côté du corps de Mordae, et, après avoir ajouté quelques pièges de sa propre invention, il repartit. Elinal, qui vivait toujours dans la forteresse, à l'insu de Sauron, apprit toute l'histoire et en inscrivit le récit dans un autre grimoire. Il mourut quelques temps plus tard, victime des pièges de la plante. Aujourd'hui, la forteresse de Mordae n'est plus que ruines, à l'exception d'une tour, plus solide que les autres sans doute, située juste au-dessus du tombeau. Naturellement, le Shadack a envahi cette tour...

Revenons, à présent, à nos six aventuriers.

L'escorte

Les voilà assis, dans le pavillon de commandement, écoutant attentivement les propos d'Hinlor. Celui-ci s'exprime d'une manière assez particulière, typiquement militaire :

"Hier soir, nous avons affronté un important parti d'Orques. La victoire ne fut pas aisée, mais finalement nous avons eu le dessus. Nous avons pu capturer leur chef, il ne faut pas qu'il reste ici, il doit être escorté sous bonne garde jusqu'à Minas Tirith. C'est pourquoi je vous ai choisis. Vous allez partir immédiatement, vous ne prendrez pas la route principale mais un petit chemin discret qui longe le flanc sud de la vallée de Morgul.

Des questions ?

Non ? Parfait, alors bonne route !

Ah ! Une dernière précision : il doit arriver vivant, et je ne vous conseille pas de le laisser s'échapper. Est-ce clair ?

Bien, vous pouvez disposer."

Voilà qui a le mérite d'être net et précis. Nous n'avons rien à ajouter au brillant discours d'Hinlor, dont le "style" plutôt succinct est un sujet de plaisanterie très répandu dans les armées de Gondor.

On remettra à l'animiste du groupe une petite cassette contenant les herbes suivantes, à n'utiliser qu'en cas d'urgence :

- 3 Arkasu
- 6 Mirena
- 5 Arfandas
- 1 Brelidar
- 1 Rewk

Voilà donc nos amis sur le départ. Le chef Orque est soigneusement ligoté, sauf les jambes afin qu'il puisse marcher : malheureusement, l'étroitesse du chemin interdit l'utilisation de chevaux, il faudra donc voyager à pieds...

Le voyage commence assez bien. Durant les trois premières heures, tout est calme et les voyageurs peuvent profiter à loisir de la charmante (?!?) atmosphère de la vallée de Morgul. Jusqu'au moment où...

Jusqu'au moment où le sentier se sépare en deux : une branche continue tout droit, alors que l'autre part vers la gauche dans la direction d'une petite vallée perpendiculaire à l'Imlad Morgul.

Et sur la droite, sortant des fourrés où ils étaient dissimulés, une bande d'Orques fonce sur les joueurs.

Les orques

	Nv	Pv	DB	Arme	OB
Orque 1	5	85	30 (chain)	Brdsw.	75
Orque 2	5	81	30 (chain)	Brdsw.	73
Orque 3	5	87	30 (chain)	Brdsw.	78
Orque 4	5	85	30 (chain)	Brdsw.	73
Orque 5	5	85	30 (chain)	Brdsw.	73
Orque 6	5	82	30 (chain)	Brdsw.	74

Leur but est de récupérer leur chef, ils ne chercheront pas à tuer les joueurs. Dès qu'ils se seront emparés de lui, ils s'enfuiront dans la petite vallée. Ils sont très rapides et distancieront facilement les joueurs. Après le combat, incitez vos joueurs à se reposer un peu à la croisée des chemins, environ une petite heure, afin de panser leurs blessures. Invoquez le réalisme ou tout autre motif licite ou illicite, mais il faut laisser aux Orques le temps de rencontrer leur destin...

En effet, pendant que les joueurs se reposent, les Orques continuent à courir sur le chemin qui serpente au fond de la petite vallée. Lorsque soudain, sortant d'une caverne située sur leur droite, une abominable créature leur barre le passage.

Cette créature porte un nom qui ne vous est certainement pas inconnu : Arachné.

Je devine déjà votre air incrédule... Ar-

achné ?? Mais ce n'est pas possible, elle a été tuée par Sam !!!

Eh bien non, Sam Sagace n'a fait que la blesser cruellement. Son pouvoir a de beaucoup diminué mais elle est toujours en vie. Elle a tout simplement changé de refuge. Signalons également que la fiole de Galadriel l'a rendue folle, elle ne tue plus pour se nourrir, mais pour le simple plaisir de tuer. A présent, son venin est mortel. Ce qui explique le carnage qu'elle est en train d'effectuer parmi les Orques pendant que je vous raconte tout ça.

Brrrr...

Il ne reste qu'un survivant, le chef. Le voilà qui s'enfuit ! Arachné le poursuit mais il est plus rapide. Il court se réfugier dans un endroit qu'il connaît bien : une tour entourée de ruines impraticables, située sur la gauche, une tour envahie par une plante géante...

Voici les caractéristiques d'Arachné.

Niveau 22 / Very large creature / Vitesse medium AT : Plate (pour magie no armor) / Hits : 250 / DB : 50 / Att. : morsures : 95 piqures (2) : 75.

Naturellement, après s'être reposés, les joueurs vont pénétrer dans la vallée pour suivre la piste des Orques. Et ils vont subir le même sort (ou presque). Arachné les surprendra totalement.

Je vais maintenant commettre un crime odieux : vous demander de tricher ! Choisissez un joueur (n'importe lequel conviendra, sauf l'animiste.) Arachné se précipitera sur lui, débrouillez-vous pour qu'elle le blesse très sérieusement, mais sans le tuer tout de suite. Par contre, elle lui injectera ce qui lui reste de venin. Faites alors comprendre à vos joueurs que leur seul espoir est cette tour qu'ils aperçoivent sur leur gauche. Arachné les poursuivra mais elle sera un peu moins rapide. Une fois qu'ils seront à l'intérieur, elle tissera une toile indestructible à l'entrée (heureusement pour eux, elle est trop grosse pour entrer, sinon elle ne se serait pas donnée toute cette peine.

Les voilà pris au piège, ils ne peuvent plus sortir !

Et comble d'horreur, la personne qu'elle a mordue meurt à ce moment précis, victime de son venin !

Quand vos joueurs se seront remis de leurs émotions, décrivez-leur la pièce où ils se trouvent, puis prenez l'animiste à part. Dites-lui que la plante géante qu'il peut voir ressemble beaucoup à du Pargen, expliquez-lui ce qu'est le Pargen (plante grimpante dont les baies qui poussent en son sommet ont la faculté de redonner la vie) et que, en haut de la tour (les joueurs auront pu voir en arrivant que la plante grimpe jusqu'en haut par l'extérieur), se trouvent très probablement des baies capables de ressusciter son camarade.

Les principaux éléments de l'intrigue sont à présent fixés : nous sommes en présence d'un petit groupe de personnes bloquées dans une vieille tour envahie par une plante géante. Un monstre



dont le nom même suffit à inspirer la peur les menace et les empêche de sortir. L'un d'entre eux est mort, mais il semblerait qu'en montant au sommet de la tour on puisse trouver des baies de Pargen...

Avant de passer à une description pièce par pièce de la tour, signalons que d'une manière générale elle n'est peuplée que d'animaux, et que tout est recouvert d'une importante couche de poussière ; dans toutes les salles, il y a de nombreux débris plus ou moins calcinés.

Rez de chaussée

Salle A : c'est une pièce assez grande où se trouve la plante, et sur laquelle, dans le fond, donnent deux portes en bois, aux trois quarts défoncées. On y trouve aussi un escalier en colimaçon permettant d'accéder aux étages supérieurs. Les deux portes secrètes sont quasiment impossibles à détecter de l'extérieur (difficulté : absurde), celle de gauche donne sur un escalier qui mène au tombeau de Mordae et l'autre sur une cachette dans laquelle le chef Orque s'est réfugié. Quand les personnages auront quitté la pièce, il sortira, ouvrira l'autre porte secrète et se dirigera vers le tombeau qu'il connaît très bien. Dans sa hâte, il laissera les deux portes ouvertes. Notons enfin la présence de deux squelettes d'Orques tout blancs et très poussiéreux (nous en retrouverons partout dans la tour, ce sont les victimes des "précautions de Sauron".)

Salle B : elle est plus petite que la précédente. Les deux coffres sont vides. Dans celui de droite vit une araignée de taille normale (histoire de donner des frayeurs à nos aventuriers...). Il y a encore deux squelettes. La plante vient d'en-dessous, elle passe par la cheminée.

Premier étage

Salle A : les deux portes sont à moitié détruites par la plante, qui a également élargi l'une des deux meurtrières. Un petit groupe de 10 corbeaux géants (caractéristiques dans les règles de JRTM) a élu domicile dans cette pièce. Ils ne sont pas a priori hostiles mais a priori seulement... Une épée longue, rouillée, est coincée sous la plante. On trouve enfin une trappe (jet de perception "medium"), qui dissimule, en vrac, 80 pb et 50 pa.

Salle B : sur le lit, en assez piteux état, se trouve un squelette Orque. Cinq ou six rats habitent la pièce.

Salle C : R.A.S., à part la présence de la plante qui, là encore, a bien rongé la meurtrière. Sur le sol, il y a beaucoup de gravats. En observant attentivement, on peut constater que le plafond est légèrement affaissé.

Salle D : les anciennes latrines des Orques. On y trouve également un squelette.

Toutes les portes de cet étage s'ouvrent sans problème : elles ne sont pas fermées à clef.

Deuxième étage

L'escalier s'arrête sur le palier. Les trois portes ne sont pas fermées à clef. La plante n'est pas présente à cet étage, elle monte par l'extérieur.

Salle A : cette salle est vide, ici aussi la meurtrière a été élargie. Une colonie de chauve-souris vit dans la pièce (20 normales et 6 géantes). Elles ne sont pas hostiles a priori mais la lueur des torches risque de les affoler. Une porte (non fermée à clef) donne dans la salle B.

Salle B : il y a encore un squelette sur le lit. L'armoire est vide. Le coffre, par contre, est équipé d'un piège à aiguilles (perception "medium", désamorçage "medium"). Le poison injecté est du Zaganzar (voir règles). A l'intérieur du coffre, on trouve une petite réserve d'herbes :

10 Draaf
3 Arfandas
3 Bursthelas
5 Belan
1 Klagul

Salle C : elle est vide mais se trouve juste au-dessus de la salle dont le plafond était affaissé. Ainsi, toute personne pesant plus de 30 kg et entrant dans cette salle se retrouve un étage plus bas, avec en prime une chute de 5 mètres !

Salle D : c'est un ancien laboratoire au sol jonché de nombreux débris, y compris quelques pièces (100 pE et 3 pO). Un petit escalier en colimaçon permet d'accéder au sommet de la tour. L'armoire est vide, mais dans le fond de celle-ci une cachette assez facile à découvrir (perception "medium") dissimule trois fioles : la première contient un liquide noir, inodore et insipide. C'est une décoction (traiter comme un poison de niveau 8), qui, une fois bue, fait pousser les cheveux de 20 cm par jour pendant 1d8 mois. La seconde contient un liquide bleu transparent assez fortement alcoolisé, c'est une potion de résistance au feu (bonus : + 40). La troisième ressemble à de l'eau, c'est en fait un poison de niveau 5 qui occasionne un dérangement du système nerveux (- 20 à toute action pendant 3 h.).

Sommet :

On y arrive par le petit escalier de la salle D. Un oiseau géant du genre ptérodactyle y a installé son nid. Les baies sont toutes regroupées au même endroit (voir plan). Il y en a 19. Dans le nid, deux œufs de taille imposante. Dès que les personnages arriveront, l'oiseau géant croira qu'ils en veulent à ses œufs et attaquera.

Oiseau : niveau 6 / Hits 100 / BO 10 / BD 35 à terre 60 en vol

Il ne restera plus aux joueurs qu'à redescendre et à administrer une baie au mort. A présent, décrivons précisément les effets de cette baie. La résurrection est immédiate. Toutes les blessures se referment en quelques secondes, le personnage récupère tous ses points de vie. Notons que si un blessé absorbe la baie, celle-ci lui guérira également toutes ses blessures et lui redonnera tous ses points de vie.

A partir de maintenant, il va vous falloir tenir un décompte précis du temps car toute personne mangeant du Shadack n'a plus que 10 heures à vivre. D'autre part, pour que la victime ne s'aperçoive pas de ce qui lui arrive, la graine secrète un puissant anabolisant, effectif au bout de deux heures, qui rend insensible à toute douleur et qui supprime le sens du toucher. Le bonus de constitution de la victime est provisoirement multiplié par deux (les points de vie augmentent donc), ainsi que le bonus de force. Le bonus défensif augmente de 20. Rappelons que pour survivre, il faut tuer la plante-mère avant dix heures, or celle-ci est invulnérable sauf au niveau du cadavre sur lequel elle pousse. Les joueurs ont donc dix heures pour trouver le corps de Mordae, mais ils ne le savent pas encore.

Lorsque les personnages redescendront dans la pièce A du rez-de-chaussée, ils trouveront les deux portes secrètes ouvertes. En prenant l'escalier, ils auront accès à un endroit redoutable :

LE TOMBEAU :

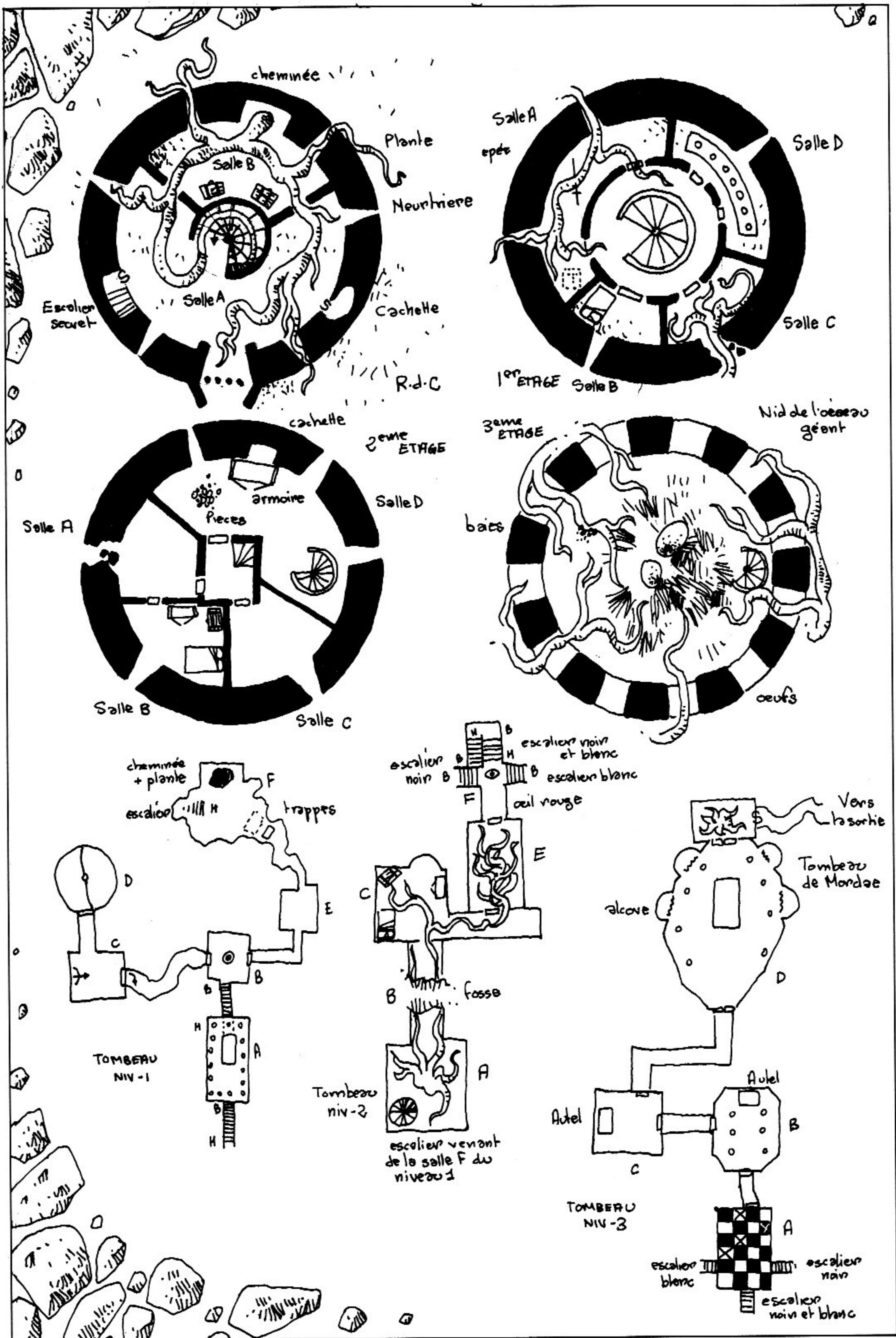
Il est construit sur trois niveaux, tous truffés de pièges. Le premier comporte les pièges posés par Mordae lui-même afin de protéger sa dépouille, le deuxième contient les pièges végétaux du Shadack, et le troisième ceux que Sauron a ajoutés.

Niveau 1 :

Salle A : l'escalier qui part du rez-de-chaussée de la tour débouche dans une petite crypte apparemment sans issue. Au milieu de la pièce, une pierre tombale supporte le gisant d'un Orque. La salle est entourée de colonnes. La pierre tombale peut coulisser, en la poussant vers le sud on fait apparaître un autre escalier donnant sur la salle B.

Salle B : dès que quelqu'un met le pied sur la première marche de l'escalier, un léger cliquetis se fait entendre (perception "easy"), et quelques instants plus tard la pierre tombale reprend sa place. Il est temporairement impossible de la déplacer. La salle B commence alors à s'emplir d'eau (qui se déverse par des ouvertures situées dans le plafond). Les portes est et ouest sont bloquées et ne présentent ni poignées ni serrures. Au centre de la pièce, une stèle assez grossière est peinte en son sommet d'un œil rouge. Il faut appuyer sur la pupille pour arrêter le déversement de l'eau. Dès que c'est fait, la pierre tombale découvre à nouveau l'escalier, les portes est et ouest s'ouvrent en coulisant vers le haut. Et l'eau s'évacue par des ouvertures situées dans les deux couloirs.

Salle C : cette salle est vide, exception faite d'un mécanisme relativement simple monté autour d'une arbalète. Toute personne ouvrant la porte est sans précaution aura l'agréable surprise d'être accueillie par un carreau projeté par ladite arbalète (bonus offensif : 70).



Salle D : le sol est une plateforme tournant autour d'un axe nord-sud. En marchant sur les côtés, on fait basculer la plateforme. Il s'ensuit une chute de cinq mètres et l'atterrissage dans une sorte de toboggan qui débouche au niveau 2 dans la salle C.

Salle E : c'est l'ancienne bibliothèque secrète de Mordae. Tous les ouvrages ont brûlé à l'exception du contenu d'un petit coffre protégé par un piège à aiguilles (*détection "easy", crochetage "medium"*). Le poison utilisé est le zaggar, c'est un poison de niveau 8 à effets cumulatifs :

première absorption : nausées (- 5 à toute action).

deuxième absorption : bégaiement (à vie).

troisième absorption : mort instantanée.

Dans ce coffre, on trouve 4 parchemins runiques comportant respectivement les sorts : *Ice bolt*, *Fly (5*)*, *Trap detection*, *detect evil*. On y trouve aussi un vieux livre où Mordae raconte comment il compte, après un suicide rituel, acquérir des pouvoirs extraordinaires comme : *regard de mort*, *animer les squelettes*, *contrôle des plantes*... Vous vous en doutez, ce texte n'est là que pour faire peur aux joueurs car, vous le savez comme moi, Sauron ne lui a pas laissé le temps d'accomplir ce suicide rituel.

Salle F : à l'entrée se trouve une trappe (*profondeur : 3 m, détection "easy"*) et une autre juste derrière (*profondeur : 10 m, détection "extremely hard"*). Mieux vaut longer les murs ! Un escalier mène dans la pièce A du niveau 2. Dans la cheminée on voit la plante, qui arrive de plus bas et monte vers la tour.

Niveau 2 :

Salle A : la plante vient encore d'en-dessous, un embranchement parcourt tout l'étage (voir plan). A part cela, la pièce est vide.

B : il ne s'agit pas ici d'une salle, mais d'une fosse qui coupe le couloir en deux et empêche de continuer. Elle est profonde de 5 m. Au fond se trouve le suc digestif du Shadack (mort quasi certaine pour qui tombe dedans). La fosse est infranchissable en sautant. Heureusement, des lianes pendent du plafond et permettent de passer... Malheur à qui les

utilisera ! En effet, ces "lianes" appartiennent au Shadack et elles se casseront au mauvais moment...

Salle C : bureau d'Elinal. Dans le coffre, rigoureusement identique à celui de la bibliothèque, on trouve le grimoire écrit par Elinal, contenant les informations relatives au Shadack. Vous pourrez donc communiquer à vos joueurs les renseignements contenus dans le paragraphe "*Quand Morgoth jardine...*" Le fantôme du scribe hante cette pièce, il apparaîtra aux joueurs et révélera à ceux qui ont absorbé les baies combien de temps il leur reste à vivre...

Salle D : R.A.S.

Salle E : dans cette pièce, la plante se divise en nombreux filaments qui s'enrouleront autour des jambes des joueurs. Il leur faudra deux heures pour sortir de là.

Salle F : c'est en fait un palier d'où partent trois escaliers : un blanc, un noir et un "noir et blanc". Ils aboutissent à la salle A du niveau 3. Par terre, sur le palier, est dessiné un œil rouge (aucun effet).

Niveau 3 :

Salle A : le sol est divisé en dalles noires et en dalles blanches. Quatre dalles (celles qui sont marquées d'une croix sur le plan) sont piégées magiquement : la personne qui mettra le pied dessus recevra un *fire Bolt* doté d'un bonus d'attaque de 30.

Salle B : au fond de la salle se trouve une sorte d'autel sur lequel est posé un coffre identique aux deux précédents. Celui-ci contient le second grimoire d'Elinal. Vous pourrez donc révéler à vos joueurs les renseignements du paragraphe "*Un lieutenant trop puissant*", y compris ce qui concerne Arachné.

Salle C : le long du mur ouest se trouve un autre autel. Sur cet autel : une orbe blanche et une orbe noire. Que l'on touche l'une ou l'autre, le résultat est le même : on est transformé en lézard pour un quart d'heure (*Shape shanging niveau 6*).

Salle D : la tombe de Mordae. Celui-ci repose sur une grande dalle au milieu de la salle. Il ne reste plus aux joueurs qu'à réduire ce corps en bouillie, mais, avant cela, il leur faut affronter le chef Orque qui s'est réfugié dans cette salle et a revêtu les armes de Mordae.

Le chef Orque :

Niveau 6 / Hits 99 / OB 100 / dB 30 / Chain Broadsword.

Dans cette salle se trouvent un certain nombre d'objets intéressants. Nous avons été assez généreux sur ce point, rien ne vous empêche de réduire le nombre d'objets.

Equipement de Mordae (sur le corps de l'Orque) : une cotte de maille db + 15 pesant le tiers du poids normal.

Un haume de vision nocturne : vision à 180° et bonus de 10 à la perception de nuit.

Une épée Elf-slaying (rouler deux fois les blessures critiques contre les elfes), avec un bonus de + 15 au combat, sans fumble, avec un sort "*detect power*" utilisable une fois par jour.

D'autres objets sont répartis dans les différentes alcoves :

épée "arachnéide" : au départ, c'est une épée large normale, mis à part le fait qu'elle tue Arachné sur une simple blessure critique. Ensuite, une fois trempée dans le sang d'Arachné, elle possède les capacités suivantes : + 15, *spider slaying*, 1/2 du poids normal, pas de fumble, + 15 en *climbing* pour le possesseur, deux sorts utilisables chacun une fois par jour : *calm spider* et *spider mastery*.

un médaillon de jade qui multiplie les points de pouvoir par 2.

3 parchemins runiques : *Item analysis*, *Fire ball*, *Levitation*.

un bâton avec 5 charges de "*sleep*".
une paire de gants magiques db + 15
des bottes de silence (- 30 au jet de perception)

20 flèches + 10

un coffre contenant 300 po
et c'est tout !

Dans le petit réduit situé au nord de la pièce, un passage secret (*détection "easy"*) donne sur un tunnel qui débouche à l'extérieur de la tour à une vingtaine de mètres derrière Arachné. Gageons qu'ils n'en feront qu'une bouchée !

Mais vous verrez tout de même que cette blessure critique n'est pas évidente à infliger.

Bruno Frérard
Frédéric Ménage

UNE CENTAINE DE MAGASINS
DIFFUSENT NOTRE REVUE.

CE SONT DES SPECIALISTES,
ILS SAURONT VOUS CONSEILLER.

FAITES-LEUR CONFIANCE POUR VOS ACHATS.



HÉ ! MIKE !
ON A UNE FUITE
D'HYDROGÈNE À L'ARRIÈRE !
LA MISSION EST ANNULÉE,
DÉPECHE-TOI !!
ON RENTRE !!!

LA FERME !!
J'SUIS OCCUPÉ !

DRAGON
RADIEUX

LE GRIMOIRE D'IMLADRIS

LA GENEALOGIE DANS LE SILMARILLION

Le Silmarillion : une histoire de famille

De nombreuses choses peuvent être dites sur le sens du Silmarillion, et encore plus sur ses origines. Mais il est plus important, en fin de compte, d'avoir une idée sur la façon de le lire.

Il y a plusieurs manières d'apprécier le Silmarillion, toutes provenant de faits profondément établis dans la trame du livre.

L'une d'entre elles suit les conventions des vieilles légendes nordiques, et consiste à se référer à l'histoire familiale des personnages. Ainsi, Tolkien a ajouté à son ouvrage des arbres généalogiques, s'inspirant de ce fait des sagas scandinaves. En effet, celles-ci débutaient souvent par la complète ascendance du héros. Il est d'ailleurs essentiel pour le lecteur de bien assimiler ces généalogies, on peut aisément dire que la tragédie du peuple Noldor est liée à la distinction entre frères, demi-frères et cousins ...

Il existe trois "races" de Calaquendi (les elfes de lumière, qui vinrent à Aman au temps des deux arbres). Ce sont par ordre de sagesse ou plutôt d'attachement aux Valar : les Vanyar, les Noldor et les Teleri. Fëanor, fils de Finwë, est un Noldor à part entière, tout comme ses fils. A la mort de sa mère Miriel Serindë, son père Finwë épousa Indis. Elle lui donna deux fils, Fingolfin et Finarfin. Il est primordial de se souvenir que leur mère n'était pas une Noldo, mais une elfe de la grande race des Vanyar. Fëanor et ses demi-frères possédaient des qualités très différentes. Le fils de Miriel était le plus habile de ses mains, le plus instruit et le plus charismatique. Fingolfin avait reçu la robustesse, le courage et la sagesse, tandis qu'étaient échues à Finarfin la beauté et la noblesse du cœur.

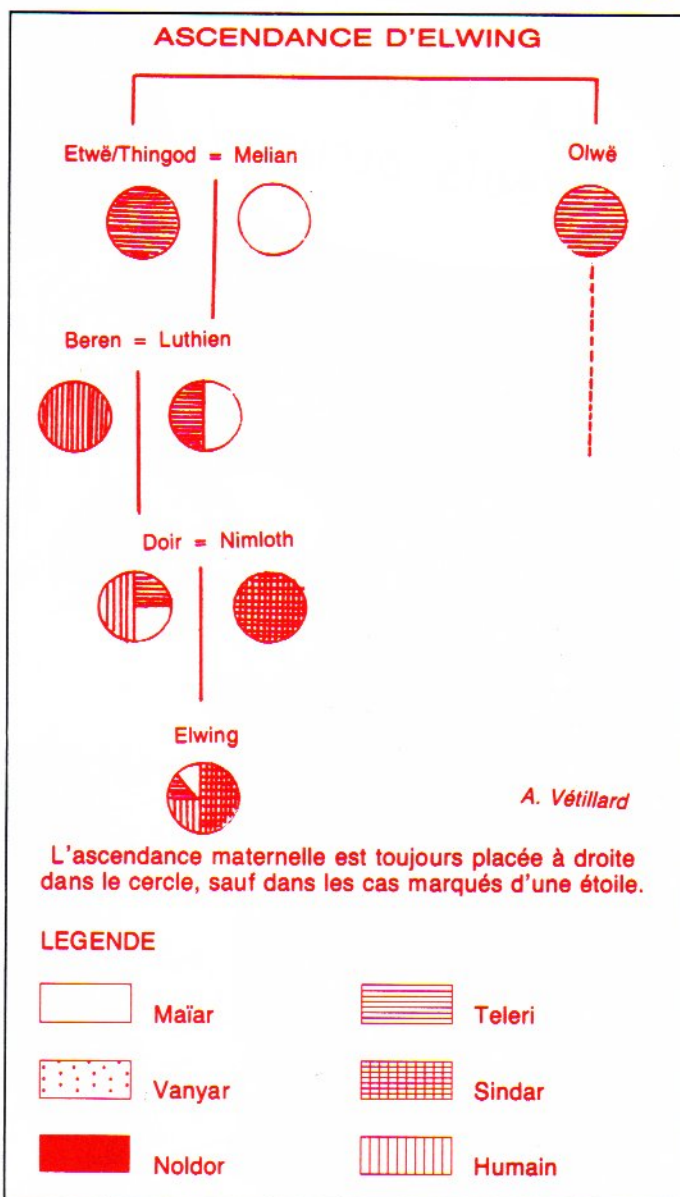
La génération suivante est encore plus différenciée puisque Finarfin se maria avec Earwen, du peuple des Teleri. Ses fils et sa fille n'ont donc qu'un quart de sang Noldo dans les veines, et nous semblent beaucoup plus sympathiques que les enfants de leur oncle Fingolfin (d'origine Noldo et Vanya) et surtout que leurs cousins Noldor, les fils de Fëanor.

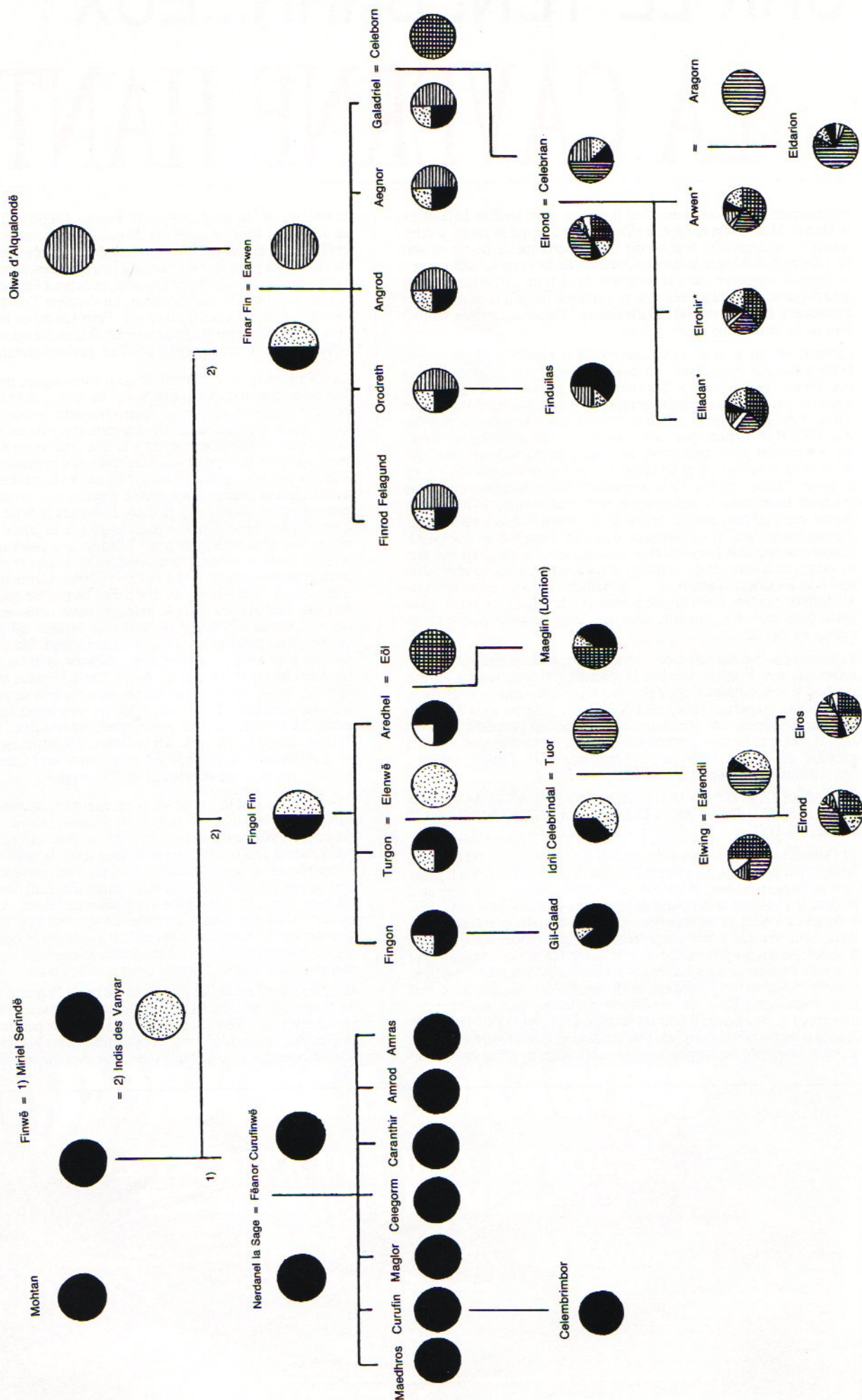
En étudiant les diagrammes généalogiques du Silmarillion, le lecteur comprendra mieux certaines oppositions, comme celles de Galadriel et Aradhel, ou de Finrod et Turgon. Ces affrontements et inimitiés ne se limitent pas à la généalogie, mais prennent une place prépondérante dans l'intrigue. Ainsi, la ruine de Doriath peut avoir pour origine le moment où Caranthir, cinquième fils de Fëanor, réagit violemment au rapport d'ambassade d'Angrod revenu de Doriath : *"Ne laissons pas les fils de Finarfin courir partout raconter des contes à cet elfe noir dans sa caverne ! Qui leur a dit de parler en notre nom ? Et s'ils sont tout de même venus à Beleriand, n'oublions pas si vite que leur père est un prince des Noldor, si leur mère est d'une autre race."* Ces paroles sont chargées de mépris, un mépris impropre si on se souvient que les fils de Finarfin sont à la fois de sang Teleri et de sang Vanyar (par leur mère et leur grand-mère paternelles). L'expression *"cet elfe noir dans sa caverne"* est pleine d'ironie. En effet, bien qu'Elwë (Thingol) gouverne les Sindar, des Moriquendi, il n'en est pas un lui-même. Frère d'Olwë, il appartient au peuple des Teleri et fut l'un des trois ambassadeurs envoyés à Valinor. Seul son amour pour Melian l'empêcha de retourner au pays d'Aman. Dans le chapitre quatre, il est dit qu'*"il était le seul de son peuple à avoir vu les arbres quand ils fleurissaient encore. Roi parmi les Umanyar, il ne fut pas compté parmi les Moriquendi mais parmi les elfes de lumière"*.

Le lecteur qui aurait oublié les généalogies ou les distinctions entre les différentes races elfiques est perdu à jamais. La tension du moment et la relation ténue entre la vérité apparente et l'entière vérité lui échappe. Une fois le filet refermé, l'amer ressentiment d'Angrod quelques jours après son ambassade, la froide ambiance dans laquelle est née Nargothrond, l'entière structure du Silmarillion perdent leur intérêt et se vident de leur substance.

Nota Bene pour les maniaques, pardon, les puristes : remarquez qu'Elrond et Elros sont les premiers enfants d'Illuvatar dont les veines charient le sang des Maiar, des Vanyar, des Noldor, des Teleri, des Sindar et des humains ! A notre avis ce n'est pas une coïncidence ...

Etienne Auzou





URK LE TENEBRRR...EUX !

LA CAVERNE HANTEE

Je ne saurai jamais comment s'est terminée cette terrible bataille de la Morne. Mon destin m'appelle ailleurs, et, vu ce qui se passe, je commence à me demander si je ne me suis pas trompé de destin en sortant des bras de Magda la douce. Quelques déductions habiles me permettent de supposer que j'ai remporté la victoire : en effet dans les heures qui suivent, plus personne ne remonte jusqu'à la caverne. Les aventuriers, les trolls et mon infidèle Glauk ? Disparus, envolés, morts ? Nul ne le saura sans doute jamais.

Carmen est sur le seuil de la caverne et m'appelle désespérément. N'écoutant que mon devoir, encore une fois, je me dirige donc vers elle. En me rapprochant, je découvre que la pauvre est toute tremblante et que son visage délicat exprime une angoisse terrible. A peine suis-je à quelques mètres qu'elle se laisse tomber dans mes bras gobelins (NDLR je suppose que l'ami Urk ne connaît pas le terme "viril" qui semblerait plus approprié). Semblant se resaisir un peu, elle m'entraîne vers l'intérieur de la galerie. Je ne comprends pas ce qui se passe, d'autant qu'elle n'a encore pas proféré le moindre son. Dans le couloir nous croisons quelques guerriers prudents qui, voyant l'alerte passée, commencent à sortir de leur trou. Femmes et enfants se manifestent à nouveau, et un semblant d'activité renaît dans nos GLM. Carmen m'entraîne toujours et je vois que nous nous dirigeons vers les étages inférieurs, là où se trouvent les appartements du chef (c'est moi !) et les stocks d'armes et de nourriture. Lorsque nous arrivons au dernier escalier, Carmen me pousse prudemment en avant, et se place dans mon dos, utilisant ainsi mes larges épaules comme bouclier... au cas où...

La menace se précise enfin, au moment où je mets le pied sur les dernières marches. Prudent, pendant la descente, j'ai quand même attrapé ma hache et ma massue, pour pouvoir répondre à toute éventualité. Et soudain, stupéfait, j'entends LA VOIX... Elle est tout à la fois, caverneuse, sépulcrale, terrifiante et terriblement familière... Oh cet accent, ces intonations inimitables que l'on ne trouve que chez les gobelins de la zone ! Ce ne peut-être que LUI, l'autre, l'ancien, l'ex-chef-que-je-suis-devenu-chef-à-sa-place !

"TU M'AS TRAH ! MAUDIT GOBELIN ! TU M'AS VOLE MA PLACE, MON LIT, ET MON GARDE-MANGER ! MAIS JE ME VENGERRAI !"

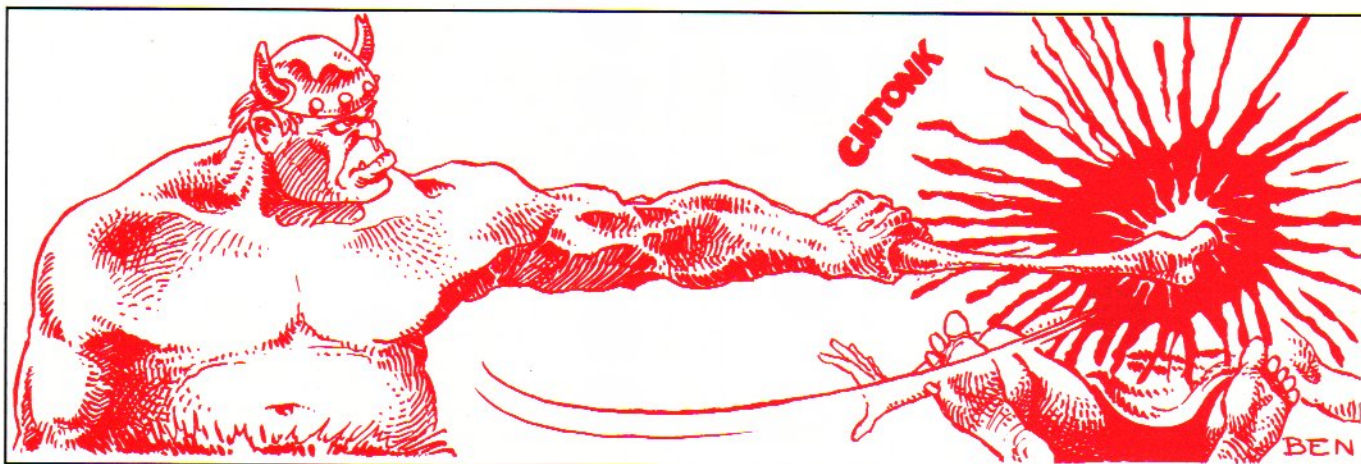
Et s'ensuit toute une liste des châtiments qu'il va me faire subir, parmi lesquels ma mort sera sans doute l'un des plus agréables. Plus il parle, plus sa hargne monte. Je ne l'ai pas encore aperçu, mais rien qu'à sa voix, je l'imagine déjà faisant de terribles moulinets avec son épée... Il continue à égrener ses supplices. Certains me sont cruels effectivement, d'autres par contre, montrent qu'il a toujours aussi peu de psychologie (en quoi le fait de coucher avec ma douce Magda, voire même de l'emmener dans l'enfer des gobs maudits, pourrait-il me traumatiser ?). Ca suffit ! Une page de l'histoire a été tournée, et le chef maintenant, c'est MOI. Je ne vais pas me laisser impressionner par une voix ! C'est décidé, il doit disparaître **DEFINITIVEMENT**. Je descends les dernières marches, j'arrive dans la grande salle ronde qui précède l'entrepôt des trophées, et, je dois le dire, ne serait-ce que par

honnêteté, je fais un grand pas en arrière. En plein centre de la pièce se dresse un énorme squelette de goblin (exactement la carrure du chef, soit dit en passant), auquel adhèrent encore quelques lambeaux de chair décomposée. Son casque à deux pointes, surmonté d'une statuette de nain poussant une brouette, et surtout l'immense épée à deux mains qu'il brandit sauvagement, lui donnent l'air particulièrement sauvage. Je suis un peu déçu en fait. J'espérais qu'un chef, même après sa mort, garderait meilleure apparence. Il faut dire que ses deux grandes orbites vides ne lui donnent pas l'air particulièrement intelligent.

La voix s'est tue maintenant, et on n'entend plus, pendant quelques secondes, que le cliquetis des os sur les dalles, et le bruit, assez proche, des dents de Carmen qui s'entrechoquent. Soudain, l'assaut a lieu. Le revenant se jette brutalement sur moi, et je pare de justesse le redoutable coup qu'il veut me porter à la tête. Ma hache étant provisoirement bloquée par son arme, il ne reste que la massue pour frapper. Vue ma position inconfortable, je ne peux l'atteindre qu'aux jambes avant qu'il se dégage. J'en profite rapidement, et par chance, mon coup porte en plein sur son tibia. J'entends le bruit caractéristique d'un os qui se brise. Un morceau complet de sa jambe droite se désintègre. Son tibia ressemble à un Mikado (jeu passionnant que nous avons appris un samouraï capturé quelques mois auparavant) et sa rotule roule quelques mètres plus loin sur les dalles. Carmen se décide enfin à me lâcher la ceinture, car chez elle, l'esprit de collection est plus fort que tout le reste : elle se précipite pour ramasser le petit os. Ce coup magistral m'a donné un avantage certain, car le chef-fantôme est maintenant obligé de se battre à cloche-pied. Ma victoire n'est pas assurée pour autant, et la terrible estafilade qu'il me fait sur le torse me rappelle rapidement à la réalité. Cette blessure me fait un effet terrible, beaucoup plus terrible en tout cas que sa gravité ne me le laisserait supposer. Mon sang coule, et mes forces déclinent rapidement. Serai-je entraîné de perdre quelques-uns des 718 677 XP que j'ai acquis peu à peu au fil des batailles, des intrigues, et des aventures amoureuses passées ? Non ! Je ne veux pas ! Que dirait Carmen si je n'étais plus qu'un goblin de 75^e niveau ?

Tiens ! pare celui-là ! et je lui porte ma botte secrète : une attaque simultanée à la hache et à la massue. Il réussit à dévier ma hache mais du coup, il découvre son torse à ma massue, et l'effet du choc est monstrueux. Des éclats d'os volent dans toute la pièce, et il commence par perdre un étage en hauteur. Au bout d'un moment, sa tête s'aperçoit qu'elle n'a plus rien pour la soutenir, d'autant plus que le casque est bien lourd, et elle tombe à son tour sur le sol. Alors là, c'est le carnage ! Ma colère est à la mesure de ma peur et je transforme mon gourdin en pilon, brisant sauvagement tous les os qui passent à portée de ma main. La cuisine terminée, je retourne m'asseoir sur les marches, et j'appelle Carmen pour qu'elle s'occupe un peu de moi.

C'est à ce moment précis que je réalise toute l'horreur de la situation. Je m'aperçois que les os que j'ai éparpillés, commencent à s'agiter, puis à converger vers le centre de la pièce, mus par de petits spasmes qui les font ressembler à une nuée de petits vers blanchâtres : le squelette commence à se reconstituer sous mes yeux effarés.





DONJONS & DRAGONS®

**LE PREMIER DES JEUX DE RÔLES,
EST TOUJOURS LE MEILLEUR**

**SIX MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE
VOUS ATTENDENT**

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉ LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140



DONJONS & DRAGONS, AD&D, Règles
AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

COPYRIGHT TSR, Inc.

Michael Moorcock

STORMBRINGER[®]

*Jeu de rôle fantastique dans le monde d'ELRIC
tiré de l'œuvre de MICHAEL MOORCOCK*



KEN ST. ANDRE & STEVE PERRIN

ÉDITÉ
PAR
ORIFLAM
avec l'accord de
CHAOSIUM

JOIGNEZ-VOUS AU COMBAT DE LA LOI ET DU CHAOS !

STORMBRINGER : une production ORIFLAM - 7, rue Villers l'Orme MEY - 57070 METZ