

DRAGON

RADIEUX

En avant-première :
Hurlements...

FEVRIER 89

n° 19

Scénarios : Appel de Cthulhu,
Stormbringer,
J.R.T.M....
Arèn une ville de l'Empire

30 F 230 FB
9 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles



EVENEMENT 4^e SALON NATIONAL

DES JEUX DE REFLEXION ET DES JOUETS EDUCATIFS

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



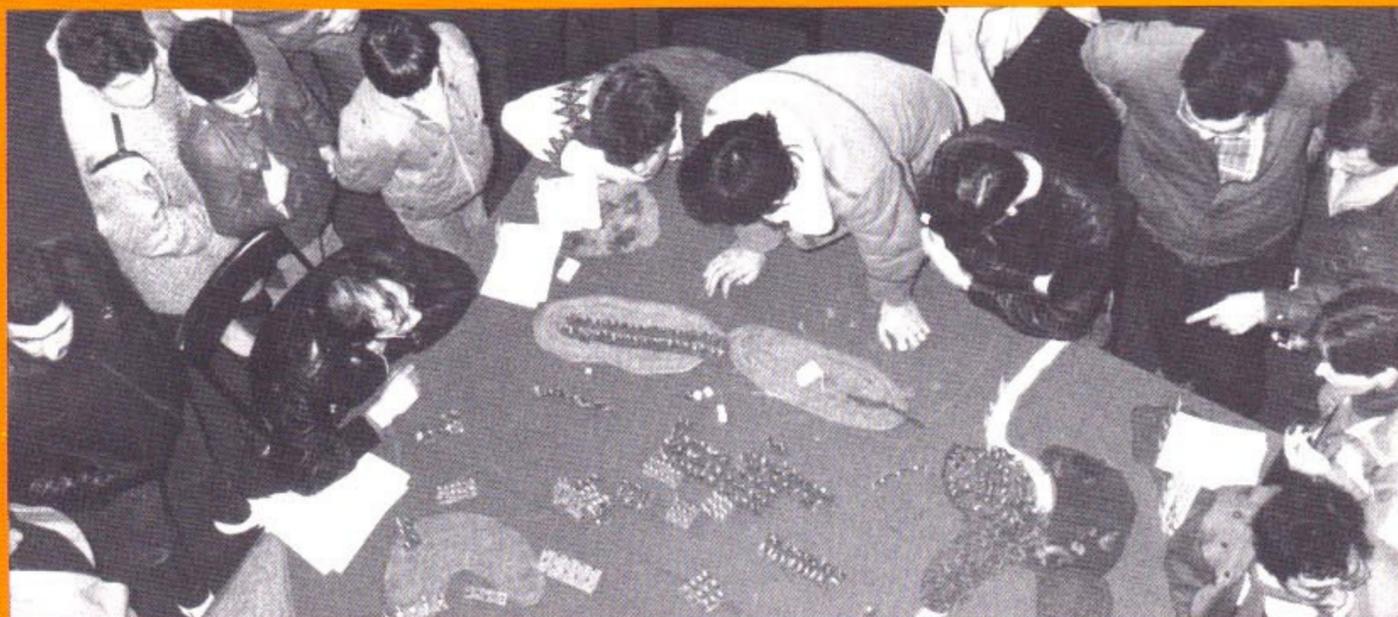
1-9 Avril 1989

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

PARIS

PORTE DE VERSAILLES HALL /3

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

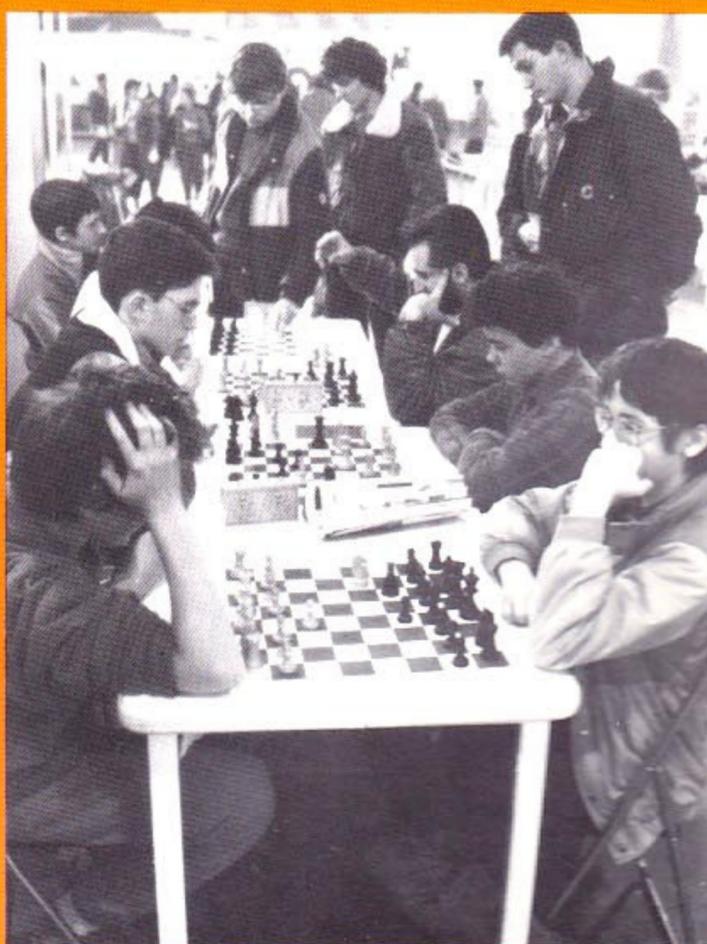


4 salles de jeux thématiques

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

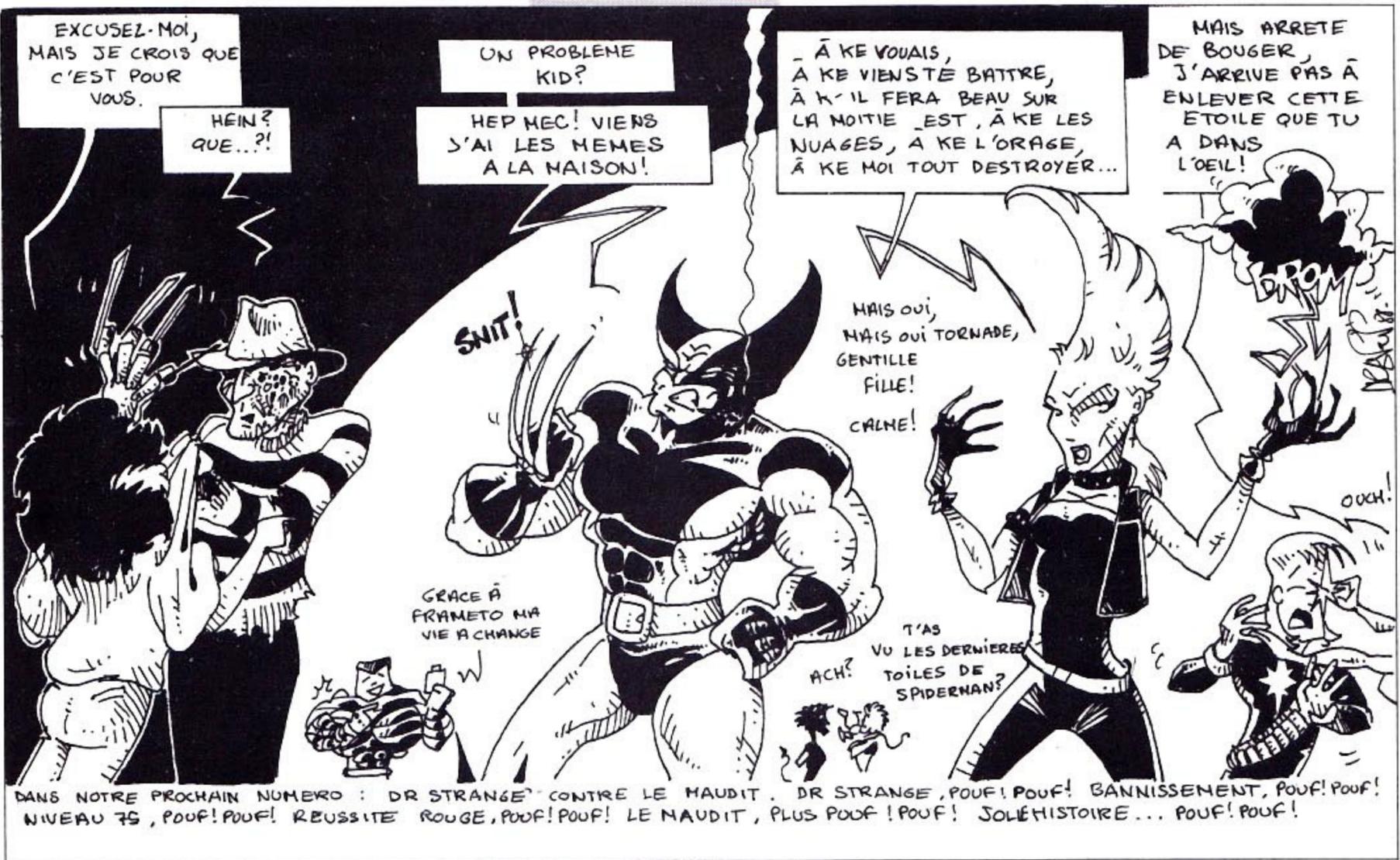
Jeux de réflexion, de l'esprit,
de société, de rôle, de simulation, d'histoire,
de mathématiques, de stratégies,
de lettres, de chiffres, de dés...

Bourses d'échanges
les 8-9 avril



COMITE DES EXPOSITIONS DE PARIS

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



SOMMAIRE

Dragon Radieux n°19 (Février 1989)
 REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLE
 Editeur : Editions Dragon Radieux - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL
 Téléphone 74 80 10 64
 Directeur de la publication, rédacteur en chef : Paul Chion
 Secrétariat : Pascaline Chion.
 Comité de rédaction : Jean-Paul Tafani, Catherine Midy, Jean-Claude Julliard, Paul et Pascaline Chion.
 Dépôt légal : à parution.
 Commission paritaire : 67435 N° ISSN : 0297-2069
 Publicité : Jean-Claude Julliard
 Délégué aux Affaires culturelles (?) : en cours
 ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO : Patrick Durand-Peyroles, Alain Bérard, Roger Barnoud, Pierre Berclaz, Michel Maximin, Christian Lehmann, Philippe Meyer, Jérôme Darrieus, Bruno Thueux, Philippe Morinière, Thierry Faure, David Collet, Paul Chion.
 ADAPTATION DES TEXTES : Pascaline Chion.
 ILLUSTRATEURS : Philippe Masson, Franck Drevon, Benoît Dufour, Yasmina Sarahoui, Jean-Michel Ringuet, Guy Roger, Emmanuel Arbabe.
 Couverture : Philippe Masson.
 MAQUETTE : Editions Dragon Radieux
 PHOTOCOMPOSITION : Ediprim, LYON.
 IMPRESSION : LEOSTIC, avenue de la République, 38170 Seyssinet.
 AVERTISSEMENT AUX LECTEURS, au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro : L'Appel de Cthulhu, version française est édité par Jeux Descartes - JRTM version française est édité par HEXAGONAL, STORMBRINGER V.F. est une production ORIFLAM, Space Opera est un jeu F.G.U. - TOON est produit par STEVE JACKSON GAMES.

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

SCENARIOS

- 18 ——— APPEL DE CTHULHU : Archéodrame
- 35 ——— TOON : Les Seychelles sans échelle...
- 47 ——— JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU : La perle de Balar
- 57 ——— STORMBRINGER : Passée la porte du Chaos
- 71 ——— SPACE OPERA : Simurgh

AIDES DE JEU

- 32 ——— CHRONIQUES DE TREGOR : Les orfèvres de Nerrulken
- 55 ——— GRIMOIRE D'IMLADRIS : Archives sacquettiennes
- 65 ——— ANASHIVA REAHNA (E&D) : Aren, ville de l'Empire
- 78 ——— FIGURINES : Quand la plaine est verte

INFORMATIONS

- 9 ——— VITRINES : nouveautés jeux, modules...
- 12 ——— ENCYCLOPEDIA LUDICA :
 - Marvel Super Heros
 - La Magie dans Maîtres d'Armes
 - En avant-première : Hurléments interview des auteurs...
- 41 ——— FAITES VOS JEUX : informations clubs, manifestations....

LECTURE

- 28 ——— NOUVELLE INEDITE : Le Monde Gris
- 80 ——— URK LE TENEBREUX.
- 31 ——— LIVRES OUVERTS : La ligue de tous les Mondes
 Asimov: destination cerveau.

SANS OUBLIER : Notre bulletin d'abonnement page 82

EMPIRES & DYNASTIES



**Un monde immense...
à découvrir**
**Des campagnes fascinantes...
à vivre**
**Un projet ambitieux...
à réaliser**
la réussite de votre Dynastie...

© Guy ROGER 88

HURLEMENTS

Le jeu de l'Initié



Parce que...

dans un bon jeu de rôle, ce qui compte avant tout c'est l'ambiance.

Parce que...

l'histoire de France recèle bien des mystères passionnants.

Parce que...

vous n'êtes peut-être pas tout à fait celui que vous croyez !

Parce que...

... ! ? !

EDITO

"Alors le jeu de rôle ça bouge un peu ?" ou l'heure des bilans n'a pas encore sonné mais on peut formuler quelques réflexions sur l'évolution globale de la situation ludique dans un contexte bien de chez nous... Qui dit "bilan" sous-entend étude quantitative et qualitative, et sur ces deux plans il est certain que depuis trois ans bien des choses ont changé.

Le nombre de joueurs progresse rapidement (l'augmentation régulière de notre lectorat en témoigne) mais sans à coups spectaculaires. L'âge moyen des fans du jeu de rôle a par contre considérablement baissé, le nombre de "pratiquants" réguliers ayant surtout progressé dans les étages inférieurs de la "pyramide". Les causes de ce phénomène sont multiples; le rapide développement des "livres dont vous êtes le héros" proposés aux jeunes lecteurs en est certainement une non négligeable. Ce rajeunissement du milieu ludique a de nombreuses conséquences sur son fonctionnement et explique par exemple les difficultés

internes de certains clubs :

- coupure entre deux tranches d'âge bien distinctes de joueurs
- lassitude de certains responsables "majeurs", la relève n'étant pas assurée par les plus jeunes (soit parce qu'ils n'en ont pas la possibilité légale, soit parce qu'ils se conduisent en simples consommateurs vis à vis de la structure existante).

Tous ces changements ont eu des effets aussi sur le comportement de la "clientèle" jeu de rôle dans les magasins spécialisés : plus de "visiteurs" mais guère plus d'"acheteurs", une évolution très nette des critères de sélection des produits, un engouement marqué pour les figurines...

De nombreux changements se sont produits également sur le plan "qualitatif". Les goûts des joueurs sont beaucoup plus variés qu'il y a deux ans de cela simplement : la période où un seul jeu de rôle monopolisait l'attention du public semble révolue. Des jeux variés et nombreux sont pratiqués dans les clubs ou les "cercles privés". De moins en

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

CONTACTEZ NOS CORRESPONDANTS REGIONAUX :

REGION PARISIENNE :

Xavier DARRIEUS, 42 Rue Jean Bart, 92400 - COURBEVOIE

NORD :

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

CAEN, NORMANDIE :

Valérie et Jean Luc BIZIEN, 151 Rue Caponière, 14000 CAEN

REIMS, CHAMPAGNE :

Jean Paul TAFANI, 13, grande rue, ECUEIL - 51500 RILLY la montagne

DIJON, BOURGOGNE :

Hervé PICARD, 20, rue des Erables, 21800 QUETIGNY

BRETAGNE :

Philippe L'HOMME, 77 Bld Villebois Mareuil, 35000 RENNES

REGION BORDELAISE :

FINN, 5, Place L. Duguif, 33800 BORDEAUX (Tél. 56 92 09 83)

REGION TOULOUSAINE :

Eric AUZOLS, 44, rue Léon Soulié, 31400 TOULOUSE

PROVENCE, COTE D'AZUR :

Michel BOVET, Bât. A, Résidence Le Haut Faron,
Corniche Escartefigue, 83000 TOULON.



INDISPENSABLE
A VOTRE COLLECTION !

DRAGON RADIEUX
"HORS SERIE No2"
SPECIAL SCENARIOS

EN VENTE DANS LES
MAGASINS SPECIALISES
OU PAR CORRESPONDANCE

moins de joueurs focalisent leur attention sur le devenir d'un personnage unique, véritable seconde personnalité, pour s'incarner à travers une multitude de héros et transgresser ainsi les limites de l'espace et du temps.

Si l'Univers Jeuderôlesque continue à être "partagé" entre diverses tendances (techniciens / anti-techniciens par exemple), ainsi qu'en témoigne la polémique engagée dans "Tribune", une demande de plus en plus forte nous parvient en ce qui concerne les jeux privilégiant "l'ambiance" et le "role-playing". Les éditeurs semblent avoir bien perçu cette tendance si l'on en juge l'esprit des dernières créations disponibles présentement ou dans un futur proche...

Sur ces propos quelques peu philosophiques, je vous laisse le plaisir de découvrir notre numéro 19 et vous souhaite un maximum de plaisir à sa lecture.

P.C.

Le point sur le Concours "Multi-jeux"

Un certain nombre de scénarios pré-sélectionnés dans le cadre du concours que nous avons organisé courant 88 ont déjà été publiés dans la revue. Quelques "bugs" s'étant glissés dans leur numérotation, nous rappelons la liste des textes déjà retenus ainsi que les noms de leurs auteurs.

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

Les derniers textes sélectionnés figurent au sommaire de ce numéro 19 et du numéro 20 au mois de Mars. Le classement final sera établi par les lecteurs, comme annoncé, et sera publié le 1er Juillet.

TRIBUNE

Pan dans la G'L

ou ne croyez pas que

l'on ne reçoive que des fleurs !

en témoigne ce courrier d'un de nos ex-abonnés que nous avons décidé de publier car il contient quelques critiques qui méritent réponse...

Acte I : l'accusation

"Désolé de ne pas joindre à cette lettre mon bulletin de réabonnement. Plusieurs raisons à cela :

- d'abord, le fait qu'étudiant ne soit pas toujours pas une profession rentable et que votre revue revient plutôt cher,

- ensuite il faut dire que vous ressemblez trop à vos confrères et inversement. Il est incroyable qu'avec quatre revues on lise si souvent la même chose. Pour ma part, j'ai fait mon choix : je n'achète qu'une seule revue et feuillette à l'occasion les autres chez un copain.

- vos bancs d'essai sont un peu ridicules : d'abord de part leur taille restreinte mais surtout parce qu'ils sont plus une présentation de nouveaux jeux qu'une critique. Au prix où sont les jeux j'attends plus de sérieux.

- enfin, il est normal que l'on soit méfiant à l'égard du Dragon car d'association, il est devenu maison d'édition..."

(Vincent - CAHORS)

Acte II : la défense

Nous avons décidé au départ de "classer" simplement ta lettre, Vincent, puis nous avons décidé d'une réponse "publique"...

D'une part parce que nous sollicitons sans arrêt les réactions de nos lecteurs et qu'il est honnête de réagir aussi aux critiques, d'autre part parce que les accusations que tu portes nous paraissent mal fondées.

Argument 1 : tout à fait d'accord avec toi pour reconnaître que les étudiants ne sont pas des "crésus". Rassure toi, les "salariés" qui constituent l'autre partie de notre lectorat ne sont point des milliardaires non plus ! Es-tu bien sûr que notre revue soit si chère que cela par rapport aux autres titres de la presse du jeu ? Petite formule mathématique simple à appliquer : diviser le prix du journal par le nombre de pages "utiles" au lecteur... **je ne crois pas que Dragon Radieux soit si mal placé que cela dans l'échelle des prix...**

Argument 2 : "vous ressemblez trop à vos confrères et inversement..." ce reproche est-il à formuler à l'égard de "Dragon Radieux" seul ? Certes les informations publiées ont les mêmes sources que dans les autres revues, mais **les priorités accordées ne sont pas forcément les**

mêmes. Il nous paraît important de réserver **une large place aux activités des clubs** (annonces et comptes-rendus), ceux-ci représentant à notre avis un secteur très dynamique du milieu du jeu. Quant aux scénarios, aides de jeu, documentations diverses, là aussi nous avons des critères de sélection bien particuliers. **Nous nous adressons à un public de fans de jeu de rôle**, et ne consacrons volontairement qu'**une place très réduite à tout ce qui est "initiation"**. D'autres revues se chargent très bien de ce travail. Je ne trouve pas personnellement qu'il y ait tant de ressemblance que cela entre le "Dragon" et "Chroniques" par exemple. Certains "chevauchements" se produisent bien sûr et nous souhaitons développer un maximum de concertation avec nos confrères pour les éviter. L'encart commun que nous avons publié dans le numéro 18 témoigne de **la volonté d'échange qui existe entre les équipes des revues concernées.**

Argument 3 : et bien tant pis ! Dragon Radieux n'est effectivement pas la revue que tu as envie de lire. Nous ne souhaitons pas, et c'est là l'une des caractéristiques fondamentales de l'ambiance de notre revue, donner dans le "saignant", le "caustique", et la destruction systématique des produits qui ne nous plaisent pas. Nous connaissons trop de créateurs ou de personnes travaillant dans le milieu de l'édition en France pour ne pas savoir quel travail souvent fastidieux, ingrat et mal rémunéré précède la mise en place d'un nouveau jeu pour prendre un plaisir (malsain) à rouler son créateur (ou son éditeur) dans la boue. **Nous préférons donc nous intéresser aux aspects positifs d'un produit nouveau** plutôt que de relever une longue série de "bugs" dans sa conception. Cela ne veut pas dire que nous sommes des "bénis-oui-oui" et que "tout le monde il est beau tout le monde il est gentil". **Quand un produit nous déplaît** (c'est à dire quand nous estimons qu'il n'apporte **rien de positif** aux joueurs), nous nous abstenons d'en parler, et c'est tout (ce qui ne veut pas dire non plus que tous les jeux dont nous ne parlons pas, faute de place, sont mauvais !). Crois-tu que l'absence d'aides de jeu ou de scénarios pour "Price of Freedom" par exemple, traduise uniquement notre incompétence ? Si un "banc d'essai" te paraît léger c'est peut-être aussi que le produit présenté n'innove que très peu par rapport à ceux qui l'ont précédé. Rassure toi, les gens qui réalisent nos tests connaissent les jeux dont ils parlent, et sont tous des "vétérans" du jeu de rôle... Le pouvoir d'une revue est trop important pour que nous en usions sans discernement.

Argument 4 : et pourquoi pas demander notre excommunication pendant que tu y es ? Crois-tu que notre revue, à l'échelle où elle fonctionne maintenant, puisse reposer sur le bénévolat ?



10 Scénarios complets et inédits pour AD&D, JRTM, STORMBRINGER, WARHAMMER RPG, JAMES BOND, EMPIRES & DYNASTIES, CTHULHU, ANI-MONDE, PARANOIA, REVE DE DRAGON. plus UN POSTER format 40 * 60...

TRIBUNE...

Penses-tu sincèrement qu'une revue parce qu'elle est réalisée dans des conditions "professionnelles", soit obligatoirement "pourrie" ? Ce n'est pas très gentil pour nos confrères aussi ! Le lien entre la revue et la société d'éditions te gêne ? Rassure toi nous n'avons pas l'intention de copier certains journaux anglo-saxons. Indépendamment des espaces publicitaires que nous utilisons pour nos produits (c'est un peu normal quand même) je ne crois pas que Dragon Radieux soit devenu un monopole "productions Dragon Radieux". Certains nous ont même reproché d'être **soudoyés par "Croc productions"**, parce que nous réservions un accueil particulièrement favorable à "Bitume" et "Animonde", d'avoir été **"rachetés" par Jeux Descartes** (couverture "Star-Wars" et trois ou quatre scénarios J.D. dans le numéro de Septembre), **"récupérés" par Oriflam** à cause de nos articles sur "Stormbringer"... que diable ! Quel dommage qu'avec tout ça nous n'ayons pu déménager nos bureaux aux Seychelles sur une plage ensoleillée !

Misère... et si quelqu'un s'apercevait que la couverture de ce numéro se rapproche de l'ambiance du jeu "Hurlements"....

Merci quand même pour ta lettre Vincent, tout le monde ne s'en va pas par la grande porte.

Premières réactions à la lettre de Pierre-Nicolas Lapointe (voir Tribune n°18). En voici une dont l'argumentation nous a paru particulièrement intéressante...

"Comme tu le dis justement dans la tribune du n° 18, la lettre de Pierre-Nicolas appelle certains commentaires.

J'ai d'abord été surpris par la soi-disant inimitié qui existerait entre joueurs de jeux complexes et joueurs de jeux simples. D'ailleurs, avant de lire l'introduction et la conclusion à la lettre de Pierre-Nicolas, je n'ai jamais été conscient de l'existence de ces deux clans. Pierre-Nicolas Lapointe n'inventerait-il pas tout simplement une fausse polémique ?

Je voudrais ensuite m'exprimer sur certains points :

- Non, le MJ ne fait pas un effort difficile pour apprendre les règles d'un jeu. Car d'une part le MJ ne s'attache pas à *apprendre* mais à *com-*

prendre son jeu (concept certes inhabituel puisque l'enseignement français essaie de nous inculquer un comportement opposé), et que d'autre part cela ne requiert pas d'effort car la lecture de règles est déjà un plaisir en soi. Quant aux joueurs, il faut vraiment qu'ils soient peu vifs d'esprit s'ils n'arrivent pas à comprendre en 10 mn un système de pourcentage ou de table unique.

- Pour ce qui est des incursions techniques, le blâme n'est pas à porter aux règles dites complexes mais à l'utilisation qu'en fait un MJ qui maîtrise mal son jeu. Des gens pratiquant Légendes ou Rolemaster arrivent à jouer tout-à-fait intelligemment à ces jeux-là. Ne perds pas de vue, Pierre-Nicolas, que les règles ne sont là que pour donner une idée directrice. Le MJ ne doit conseiller des points précis de règles que s'il se sent incapable de juger impartialement cette situation. En aucun cas, le recours au livret de jeu ne doit être systématique. Pour résumer ma pensée, je dirai que l'abondance de règles ne nuit pas, au MJ à savoir les utiliser avec intelligence.

De plus, il ne faut pas oublier que les règles peuvent être le moteur du jeu : que serait par exemple Rêve de Dragon sans ses règles (certes complexes) de magie ?

- Si le réalisme est illusoire (et là je suis d'accord), la cohérence et la richesse d'un jeu ne le sont pas. Par exemple, les deux caractéristiques du jeu R.O.L.E. (Mental et Physique) sont à mon avis trop insuffisantes pour décrire les aptitudes de mon personnage (ce dernier devient moins attachant, plus fade) et pour résoudre les problèmes auxquels il va être confronté.

- Pour ce qui est de l'agaçante affirmation de G. Gygax relative aux dés qui ne sont là que pour faire du bruit, elle relève à mon avis d'autant plus d'un snobisme imbécile que ledit Gygax est le créateur de jeux qui utilisent les dés à foison.

Non seulement les dés ne sont pas un rempart au role-playing mais ils sont pour le joueur l'assurance qu'il ne doit qu'à lui ses succès et ses échecs. Les dés (et les règles) sont les garants de la fierté que peut avoir le joueur de son personnage.

Je termine là ma lettre qui, crois-moi Pierre-Nicolas, n'a rien d'une vindicte. Je ne tenais qu'à apporter un contre-poids à certaines de tes exagérations (sans doute volontaires) et non pas à attaquer les JdR simplifiés dont je reconnais les mérites.

Armand Dragor

La lettre d'Armand Dragor a provoqué à son tour réactions et débats au sein de notre équipe. Le point de vue de Pascaline :

Ce n'est pas un hasard si la rédaction de drag'rad a publié la lettre de Pierre Nicolas Lapointe. En tant que revue, avec tous les contacts qui sont possibles, nous sommes certainement en relation avec plus de joueurs que les joueurs eux-mêmes. La lettre de Pierre Nicolas a traduit avec clarté non pas ses propres fantasmes mais une réalité courante. J'ai pour ma part l'habitude de séparer les joueurs en "techniciens" et en "rôliste"*, et si je connais quelques joueurs bi-classés (technique + rôle), cela reste exceptionnel.

Quant à une inimitié entre joueurs, ce n'est pas sûr ; ce que je peux affirmer, pour les avoir rencontrés, c'est que les deux clans existent, et il me semble que la communication est réduite entre ces deux grandes familles. La polémique au sujet de l'éventuelle difficulté à apprendre/comprendre un jeu concerne le fond du problème : je crois que là s'expriment les goûts des joueurs, MJ et PJ confondus, et l'allergie ou la passion pour les tables multiples en découlent (au passage, bravo pour la critique de l'enseignement français).

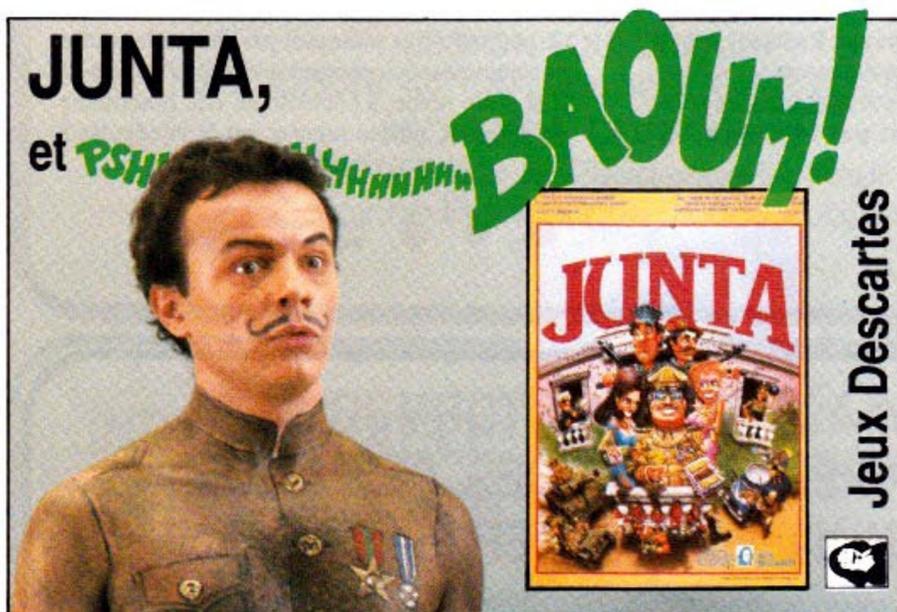
A propos de G.G. (mais qui est-ce ?), un petit truc : le fait de jeter une quantité de dés "pour de vrai" n'empêche pas d'en jeter une non moins grande quantité de bidons, pour faire monter la mayonnaise...

Le problème, ce ne serait pas surtout de jouer et d'y prendre plaisir ? Je suis persuadée qu'on peut s'éclater joyeusement sur les jeux complexes, et que toute chaussure peut trouver JdR à son pied - enfin le contraire...

**Je n'aime pas ce mot particulièrement ésotérico-jargonesque mais il était le plus adapté dans cette phrase...*

TRIBUNE...

JUNTA,
et **PSHHHHHHH BAOUM!**



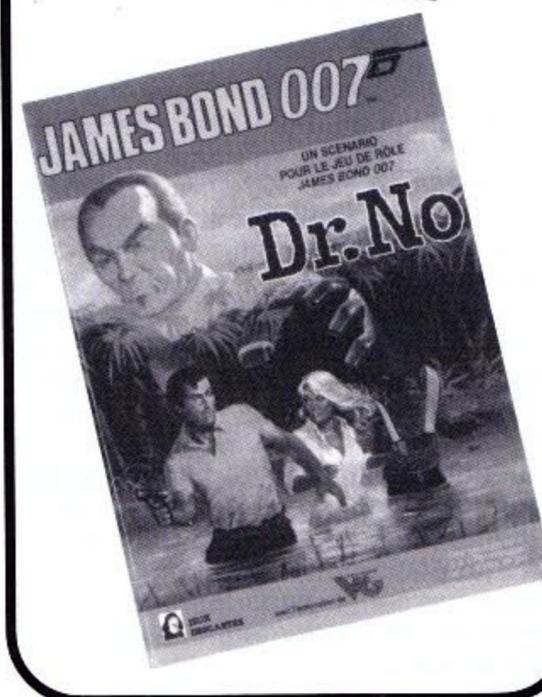
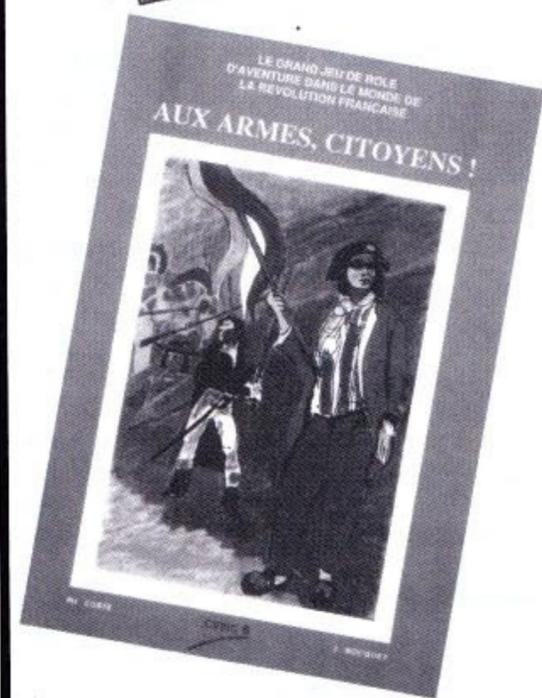
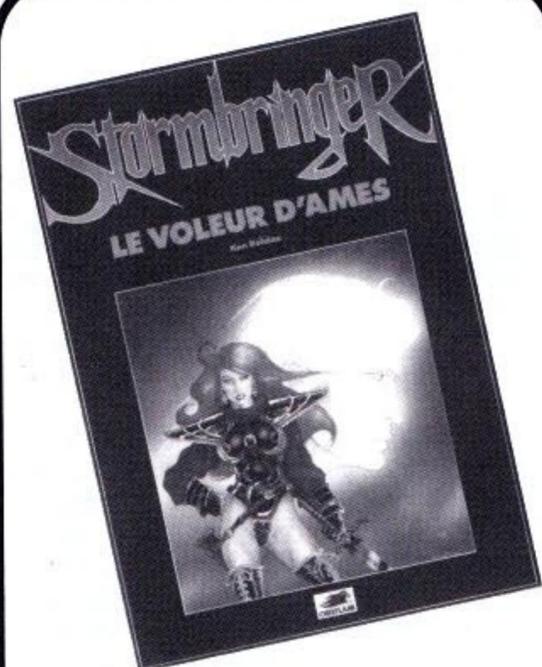
Jeux Descartes

DETECTIVE CONSEIL,
et... **GOSH!**



Jeux Descartes

COUP D'ŒIL



VITRINES

FIRMES FRANÇAISES

Cubic 6

"Aux Armes Citoyens" - premier jeu de rôle dans l'ambiance de la révolution française - Il aurait été étonnant que le bicentenaire de la révolution française, commémoré de mille et une façons différentes, et notamment par les éditeurs de jeux de société classique, ne bénéficie pas aussi d'un prolongement "jeu de rôle". Surprise attendue donc mais surprise quand même, car les auteurs de "Aux Armes Citoyens" ont préparé leur "coup" avec une relative discrétion. La première présentation publique de la création de Philippe Coste et Jérôme Bocquet a eu lieu au forum des jeux de rôles d'Annecy, forum dont l'un des thèmes centraux était justement cette fameuse révolution de 89.

Outre leur capacité à exploiter l'événement, esprit d'à propos dont nous ne pouvons que les féliciter, les auteurs de "Aux Armes Citoyens" ont réussi un coup double intéressant :

- d'une part réussir à utiliser la période historique uniquement comme toile de fond, et comme ambiance (les personnages ne sont pas prisonniers des événements),
- d'autre part mettre en place un jeu "à deux vitesses". Le premier "degré" du système de simulation permet une approche simple du jeu de rôle destinée à un public très large. Le second "degré" étoffe cette première approche et rend le jeu intéressant y compris pour des joueurs chevronnés.

"Aux Armes Citoyens" se présente sous la forme d'un livre relié à couverture rigide (style "James Bond" ou "Star Wars"). Au sommaire figurent tous les ingrédients nécessaires à une bonne mise en place du jeu (toile de fond historique, règles de simulation, scénario, présentation d'une partie de JDR). Bref un travail a priori complet, présenté de manière sobre (un peu trop austère peut-être) et facile à lire (un regret : l'absence de numérotation de page qui aurait facilité la recherche). Banc d'essai dans notre prochain numéro.

Editions Dragon Radieux

Retard important (**) mais excusable (*) de "La Saga d'Ellessiel" second recueil de scénarios pour "Trégor" (* c'est la faute de l'auteur) (** les astrologues l'annoncent pour le printemps... 89 ?).

Retard moins important pour **Anashiva Reahna 2** (supplément E&D sur la Mangoranii). Il sera encore plus beau que le premier et arrivera dans vos magasins préférés début Mai. Pour se faire pardonner Patrick Durand-Peyroles promet à tous les explorateurs de Reah que le n°3 paraîtra à l'automne (tiens ils annoncent des saisons à Dragon Radieux et plus des dates ???)

Retard encore moins important pour **Hurllements**, le fameux one French Role Playing game, qui ne manquera pas de paraître le 15 Mars (tiens ils ne disent plus l'année chez Dragon Radieux).

Aucun retard (pour l'instant) en ce qui concerne les nouveautés que ce sympathique éditeur (??? augmentation ???) n'a pas encore annoncées pour l'automne. Un bruit commence à courir au sujet de l'apparition d'un second magazine (mais il ne vous concerne pas tas de lecteurs ingrats et toujours prêts à vitupérer contre notre retard). Informations confidentielles contre un chèque.

Jeux Descartes

Dr NO, un scénario pour James Bond 007. D'une présentation identique à celle du jeu, c'est à dire un livret de 52 pages à couverture cartonnée rigide, ce premier supplément s'avère particulièrement intéressant. La campagne proposée entraînera les joueurs dans une multitude de lieux tout aussi dangereux les uns que les autres, avant de s'achever (bien ou mal ?) dans la forteresse du mystérieux docteur sur l'île de la mort. Le thème de l'enquête est classique

AVE TENEBRAE,
et... **FEMMEUF!**

Jeux Descartes

("quelle peut bien être la cause de la disparition de l'agent John Strangways ?"), mais les péripéties ne manquent pas et les joueurs devraient se retrouver rapidement plongés dans cette ambiance sulfureuse typique qui fait le charme de la série cinématographique. Les agents du MI-6 seront confrontés, au fil de leurs investigations, à un certain nombre de PNJ plus ou moins sympathiques, mais en tout cas hauts en couleurs (Liat Lee Wong, Jonathan Dent, Annabel Chung...). Leur description est faite avec soin, et devrait permettre au MJ de les présenter de façon bien vivante. Comme il se doit, le livret est illustré d'un certain nombre de photos tirées du film, et vous trouverez à l'intérieur tous les plans et cartes nécessaires à la conduite de l'aventure. Bref, le rapport qualité/prix de ce supplément nous paraît tout à fait favorable et nous ne pouvons qu'encourager Jeux Descartes à poursuivre sa politique d'édition dans ce sens.

Ludodelire

La cité des Treize Plaisirs est le dernier numéro paru du **Miroir des Terres Médiannes** pour Rêve de Dragon. Il est issu, comme les précédents, de l'imagination fertile de Denis Gerfaud. Sa conception diffère cependant des livrets précédents, puisqu'il s'agit là plus de la description détaillée d'une ville, description à l'occasion de laquelle l'auteur vous propose un certain nombre de trames d'aventures, que d'un scénario au sens classique du terme. Les "fans" retrouveront avec plaisir tout au long des quarante huit pages de ce supplément l'humour et le style particulièrement agréables du Haut-Rêvant Denis Gerfaud (les illustrations sont de Pierre Koernig). Quant à la cité elle-même, portant le nom évocateur de Spasme, elle devrait permettre à vos joueurs d'assouvir un certain nombre de phantasmes et de se laisser aller, au contact de la bourgeoisie locale, à une vie de débauche pas si désagréable après tout... à moins que la mort ne les guette sournoisement au coin d'une rue. Rassurez vous cependant, correction et bienséance restent de rigueur... Inutile de vous précipiter sur cette brochure avec un petit sourire égrillard ! Une dernière précision : bien que l'ambiance de la "cité" soit conçue pour être jouée dans le monde imaginaire de Rêve de Dragon, ce dernier Miroir peut être utile à n'importe quel Maître de Jeu soucieux de proposer des décors originaux à ses joueurs.

Miniathèque

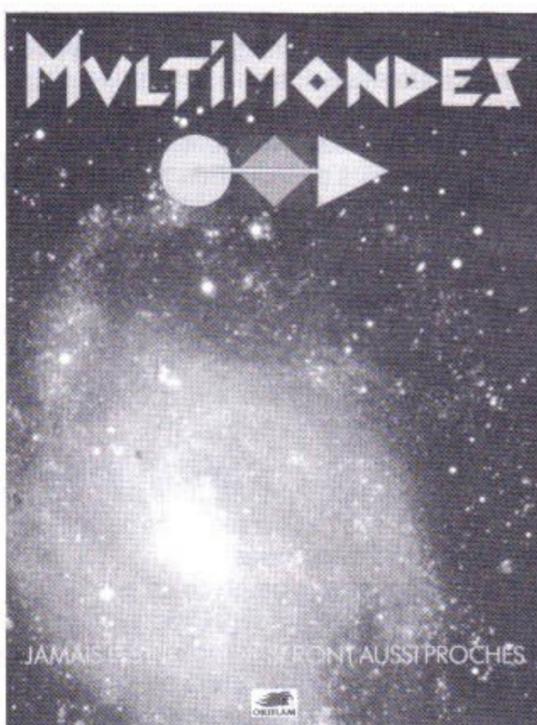
Les artisans de Miniathèque continuent à développer leur gamme de décors en résine pour dioramas et jeux avec figurines. **Trois nouveaux modules**, B6, B7 et B8 (à savoir d'une manière plus explicite, "salle des coffres", "dernier squat", et "geôle") sont d'ores et déjà disponibles en de nombreux points de vente.

Oriflam

Oriflam reçoit le titre d'éditeur le plus dynamique de cette période hivernale plutôt calme. Depuis la sortie du Dragon Radieux n°18 nous avons en effet reçu et pu examiner à loisir :

VITRINES

le nouveau magazine "maison" (conçu un peu dans l'esprit JD+ de chez Descartes) : **TATOU**. Le n°4 comporte 52 pages, avec de nombreuses illustrations. La mise en page est aérée, agréable, et le sommaire, bien que proposant uniquement des articles sur les jeux Oriflam, est néanmoins varié et bien équilibré. Des scénarios : La piste des Broos, pour Runequest, Les marais de la démence, pour Stormbringer - des aides de jeux intéressantes pour les jeux pré-cités ainsi que pour Multi-mondes et Tank Leader. Bref un travail dans la lignée des précédentes productions Oriflam, sérieux et réfléchi. Une seule question se pose à notre avis : la formule consistant à créer une revue par société, si elle est extrêmement commode pour les éditeurs, car elle garantit une bonne "couverture" des produits maison ne risque-t-elle pas de saturer un peu les joueurs ? Après Descartes et Oriflam, que se passera-t-il si Schmidt, Rexton, Hexagonal et pourquoi pas Siroz productions, suivent la même voie ? L'avenir ludique le dira...



La tendance actuelle est aux suppléments "conséquents", en témoignent les deux nouveautés ci-dessous dont le volume total dépasse trois cents pages !

"Les Dieux de Glorantha" constitue effectivement, comme l'annonce l'éditeur, un ouvrage digne de figurer dans votre bibliothèque. La présentation des suppléments aux jeux sous la forme de livres reliés à couverture rigide est extrêmement agréable pour le lecteur. Les Dieux de Glorantha constituent un "must" sur le thème, et les joueurs de Runequest peuvent s'empreser de l'acquérir. Selon la méthode "Oriflam" habituelle, l'édition américaine a été revue et corrigée :

- les dieux sont classés par panthéons distincts, chaque "famille" ayant été confiée à un illustrateur différent (c'est sur ce point d'ailleurs que portera notre unique critique, l'ensemble manquant un peu de cohésion sur le plan graphique);
 - divers textes concernant la religion, intitulés "Wyrm Footnotes", et publiés de façon éparse outre atlantique, ont été intégrés à la traduction;
 - la présentation du calendrier gloranthien a été étudiée pour faciliter le travail du maître de jeu.
- Nous attendons avec impatience la publication des autres ouvrages consacrés au Monde. De telles productions devraient consolider les positions de Runequest Version Française, qui occupe déjà une excellente place dans le hit-parade des "favoris".

Rassurez-vous admirateurs d'Elric, votre jeu n'est pas oublié pour autant, et **"Le Voleur d'âmes"**, supplément à Stormbringer, est éga-

lement une production de haut niveau. La suite d'aventures proposée dans cette brochure de 128 pages est inspirée par une série de nouvelles de Michaël Moorcock rassemblées dans un volume intitulé "L'épée Noire". La campagne comporte plusieurs épisodes distincts : "Meurtre à Bakshaan", "La caravane", "Nadsokor", "Le Royaume d'Org", "Les plaines"... Alternant combats et recherches, dans une ambiance très typée, "Le Voleur d'âmes" nécessitera de longues heures de jeu pour que le cheminement des joueurs arrive à son terme. Le texte est accompagné d'illustrations de Thierry Monter, Alain Gassner, et Guillaume Monter, qui permettent de mieux "visualiser" certaines scènes.

Annoncé pendant l'été, **"Multi-Mondes"** la dernière production ludique de l'équipe du jeu "Maléfices" est maintenant disponible. L'air de famille est indiscutable avec ceci de particulier que l'on en retrouve deux ici :

- le look "Oriflam" côté boîte et contenu...
- le look "Maléfices" côté maquette et illustrations intérieures des livrets.

Cette double filiation n'est pas étonnante puisque l'équipe des créateurs du jeu (On parle beaucoup de Michel Gaudou, célébrité oblige, mais il ne faut pas oublier les autres "larrons", Hervé Fontanières, Pascal Gaudou et Cyril Cocchi...) s'est réservée la partie mise en page/illustration qui est d'ordinaire le travail spécifique de l'éditeur.

Le délai depuis la sortie du jeu a été trop court pour que nous puissions nous livrer à un banc d'essai complet, et nous aurons l'occasion d'en reparler. Malgré un certain nombre d'idées originales (notamment la création du personnage suivant une procédure style "test de psycho"), le jeu ne nous semble pas aussi "novateur" que nous l'espérons et l'accroche publicitaire "Le jeu de rôle français de Science-Fiction", outre le fait qu'elle semble reléguer "Empire Galactique" et son excellent complément "l'encyclopédie" dans les arcanes du passé, nous paraît quelque peu exagérée. La comparaison que l'on est tenté de faire à ce propos entre les illustrations de Manchu pour le jeu de François Nédélec, et celles figurant dans les livrets de Multi-mondes, n'est malheureusement guère favorable à ces dernières. En dehors de cette réserve concernant l'originalité globale du produit, un certain nombre de points nous paraissent importants à souligner :

Multi-mondes se situe dans la perspective actuelle des jeux privilégiant l'ambiance plutôt que la technique. Point n'est besoin d'une calculatrice ou d'un diplôme d'HEC pour aborder les règles : l'esprit qui a guidé l'écriture de Maléfices est toujours présent au long des pages. Cet aspect nous paraît particulièrement positif car le développement d'une gamme de jeux type "Multi-mondes" ne peut qu'aider le jeu de rôle à devenir plus abordable pour le "grand-public".

La rédaction et la mise en pages des règles sont particulièrement claires et la "prise de contact" avec le jeu en est grandement facilitée.

Contrairement aux autres jeux de SF, Multi-Mondes limite son Univers au système solaire, et son contexte historique est relativement proche puisqu'il s'agit du XXVème siècle. Les joueurs appartiennent à l'Agence Spatiale, organisme créé par la C.P.U. (Confédération des Planètes Unies), et seront amenés à accomplir des missions d'espionnage, d'enquête, ou de diplomatie, dans les grandes mégapoles des différentes planètes, ou dans les zones désertiques de certains astéroïdes. Les classes de personnages portent des noms originaux, "BioLog, WarTek, ManTech, ou PhiLog", mais rappellent aussi, bien que leur mode de sélection soit différent, les "Teknos, Navyborg, ou soldats" d'Empire Galactique.

"Vacances aux Seychelles se déroulent bien merci - Temps magnifique - plage agréable - lu avec plaisir tous les zines envoyés - félicite les auteurs pour leur courage - merci pour les lunettes de soleil - à bientôt"

FYFOS est un petit nouveau consacré au jeu de rôles, et à tout ce qui touche de près ce sujet brûlant : ciné, bouquins... A noter : un scénario pour Pendragon, un monde et une race humanoïde proposés pour Empire Galactique, la critique de "La septième prophétie" comme film du mois. Mise en page un peu tristounette mais textes intéressants. Fyfos coûte 13 F (+ timbres pour le port) et il faut le demander à Stéphane Gesquière - Montigny aux Amognes - 58 130 Guérimy.

LA LEGENDE DES MITES N°8 (Octobre 88 et le N°9 alors ?) confirme sa place élevée dans le hit parade des zines. Tout est fortement personnalisé : une mise en pages spécialement mitesque, des dessins spécialement mitesques, des articles tout droit sortis du cerveau tortueux d'une mite (dans ce numéro-là, des infos sur Hurllements que même nous on n'avait pas, une présentation de Multi-Mondes, un scénario Star-Wars...), des méchancetés comme on n'en accepte que de "La légende des mites"... "Ceux qui prétendent s'intéresser aux zines et qui n'achètent pas la légende ne savent pas ce qu'ils perdent" (Lin Tse Pia Toung). Leur adresse : 55 rue de la gare 94230 - Cachan.

ENIZ N°3 (nous c'est le premier qu'on reçoit) - ce zine petit format est édité en Haute-Savoie (Patrice Duval 13 rue Edouard Herriot 74300 CLUSES). Au programme : Banc d'essai Marvel, Scénario JB 007 + une aide de jeu bien conçue pour Blood Bowl. Un petit effort à faire pour la couverture et tout ira bien...

ROLEMOPS N°1, région Rhône-Alpes encore, Grenoble pour être plus précis (contact : Mathieu Davallet - 3 rue Voltaire - 38000 Grenoble). Souhaits de l'éditeur : publier plein plein d'infos sur ce qui se passe en Isère, compléter le tout par des articles de fond sur le jeu de rôle. Grrrosse critique : évitez à tout prix les articles manuscrits... Avec mes lunettes de soleil j'ai eu un mal fou à tout comprendre !

LA GAZETTE DU TROLL BOSSU N°5 est publiée par la F.M.J.T. 27 rue Chassain de la Plasse 42300 ROANNE (encore la région R.A. c'est une revue de presse chauvine). Petit format aussi (les éditeurs de zines Rhône-alpins ont-ils peur des grandes feuilles de papier blanc ?) mais typo nettement plus agréable que Rolemops. Sommaire varié (des compte-rendus de partie dont l'intérêt nous paraît limité, des aides de jeu, un "décorticage" de Bilbo le Hobbit...).

Petit mais épais **TRIUMVIRAT** (No 36 !) est consacré exclusivement aux jeux d'alliance (par correspondance) et sort donc un peu de notre cadre "jeuderôlesque". Contact abonnements : Eric Déniel, 7 rue du Léon, 29000 QUIMPER. Tant que vous y êtes, joignez à votre courrier un chèque de 120 F, vous recevrez 11 numéros dans l'année qui suit.

Même situation "hors-cadre" et apparence générale proche pour **TRAHISON !** zine de jeux diplomatiques édité par la célèbre Belphégor Association (contact pour "Trahison !" 99 Bd Raspail, 75006 Paris). Le dernier numéro paru est le 16. A noter : un "banc d'essai avec compléments de règles" pour Media un jeu déjà ancien publié par International Team. Spécial collector !

Bonjour la Bretagne ! Deuxième "must" du mois après la Légende des Mites, le n°12 du **BULLETIN DE LA GUILDE**. Et une critique, une : à quand un titre plus sympa pour votre "bulletin" ? Et des louanges, mais si, mais si : voilà enfin un travail d'information régionale correct, qui devrait constituer un modèle du genre. Pas une manif, même dans le fin fond du Morbihan, sans qu'un lecteur n'en soit informé. Ceci n'exclut pas de surcroît la présence d'articles de fond intéressants. Dans le n°12 un scénario pour l'Appel de Cthulhu côtoie par exemple d'étranges informations sur les vampires... Notons par ailleurs l'effort considérable fait par la guilde pour promouvoir une véritable défense du gobelin. GDB, MJC 9 rue de la Paillette 35000 RENNES.

C'est pas fini, si vous avez le courage ça continue page 24... et toc !

Nous reviendrons plus en détail sur le système de simulation spécifique de Multi-Mondes. En première conclusion nous dirons que ce jeu dispose d'un atout considérable pour sa réussite, c'est le sérieux avec lequel à la fois l'équipe de Michel Gaudo et la société Oriflam assurent le suivi de leurs produits (il s'agit là justement de l'un des gros points faibles d'Empire Galactique, non par la faute de son auteur, mais à cause du peu d'intérêt que l'éditeur Robert Lafond porte à ce secteur "parent pauvre" de ses activités).

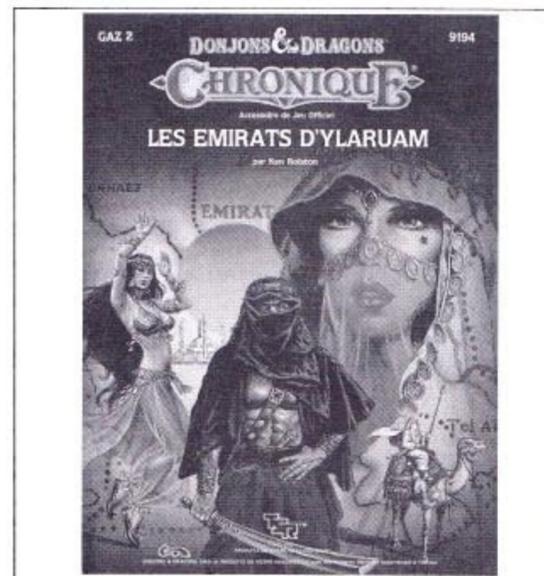
Siroz productions

Thyra - un supplément à **KOROS**, dans la gamme Universom - "Ceux qui ne croyaient pas à la collection Universom..." est la première phrase que l'on a envie de prononcer en examinant la dernière création de Laurent Trémel. Le principe est simple, rappelons le : chacun des titres de la

collection propose à la fois un univers détaillé et original, et constitue un jeu de rôle indépendant en soi. "Thyra" est la présentation de l'une des planètes du système Koros, et apporte de nombreuses informations complémentaires sur la race des Thyrans (mœurs, culture, technologie...). La brochure comporte également un scénario intitulé "Destroyer Forwann" qui placera les joueurs dans l'ambiance de la guerre impitoyable opposant Kharènes et Thyrans.

Transecom

Les traductions de la Gamme "D&D" et "Adv. D&D" s'intensifient, TSR semblant enfin décidé à combler son retard dans ce domaine. Nous avons reçu : **"Chronique" - Le grand Duché de Karameikos** - supplément pour D&D, réf. GAZ1. Il s'agit d'un mini-monde "tout prêt" ou plus exactement d'un royaume complet, présenté en détail (histoire,



géographie, PNJ importants... un livret de 80 pages) avec cartes en couleurs à l'appui. Présentation conforme aux "normes TSR", avec couverture/paravent indépendante. La traduction, réalisée par Michel Pagel, est de bonne facture, et en tout cas bien meilleure que les traductions "made in USA" de certaines autres brochures. Cette "Chronique" reprend et développe le royaume de Karameikos figurant dans le système des règles expert. Comme dans beaucoup d'autres jeux, l'aspect "campagne" revêt une importance de plus en plus grande au sein du système "Donjons & Dragons".

"Chronique" - Les Emirats d'Ylaruam - (réf. GAZ2) pour D&D - produit "jumeau" du précédent bénéficie aussi des mêmes commentaires favorables. L'ambiance est toujours aussi médiévale, mais cette fois beaucoup plus orientale (l'illustration gracieusement voilée de la couverture ne laisse aucun doute à ce sujet). Lorsqu'ils seront lassés d'arpenter le Grand Duché, vos aventuriers pourront partir à la découverte des surprises plus ou moins agréables que leur réservent les Emirats du Nord. Précisons que dans chacun des deux suppléments figure un chapitre consacré à des conseils pour la création de campagnes dans les décors proposés, ainsi que quelques idées toutes prêtes de scénarios.

Les Royaumes Oubliés - supplément pour les Règles avancées de D&D cette fois - se situent dans la même perspective que les "Chronique", à savoir présentation d'un "décor de campagne" le plus complet possible. Ce nouveau monde pour AD&D, alternative intéressante pour ceux qui sont lassés de "Greyhawk", est présenté en boîte et la documentation proposée au "Maître de Donjon" est abondante : un "livret de référence" de 92 pages, une "encyclopédie" de même volume, et pas moins de quatre grandes cartes en couleur, accompagnées de feuillets d'hexagones transparents, particulièrement commodes à utiliser. L'ouvrage ne manque pas d'ampleur, et fera l'objet d'une étude détaillée dans notre rubrique "voyage dans les mondes imaginaires".

Crise de chauvinisme. Tiens il ne se passe rien à l'étranger ce mois-ci ? Peut-être que si, mais les news françaises ont pris toute la place, et notre chroniqueur-reporter-spécialiste des productions dans la langue de Shakespeare est en grève... Manque de professionnalisme me direz-vous... Il aurait fallu prévoir un remplaçant... Certes, et nous y avons pensé, mais le remplaçant a été victime d'un accident de rocking-chair...

VITRINES

ENCYCLOPEDIA
LUDICA
ENCYCLOPEDIA
LUDICA
ENCYCLOPEDIA
LUDICA
ENCYCLOPEDIA

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

**L'ENCYCLOPEDIA LUDICA
vous propose :**

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

**AU SOMMAIRE DE CE
PREMIER VOLUME :**

ACTUEL :
*Sur la trace des
"Super Heros Marvel"*

MECONNU :
*La magie dans
"Maîtres d'armes",
Règles av. de l'Oeil Noir*

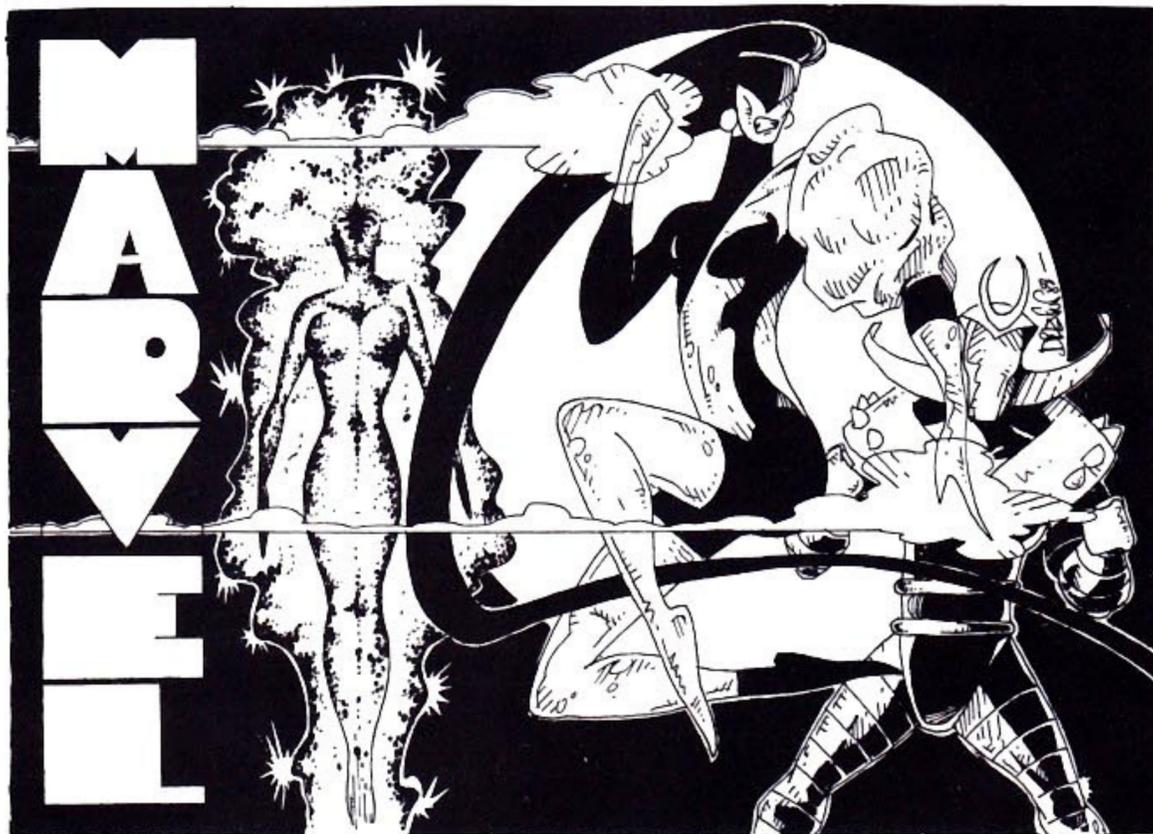
FUTUR PROCHE :
*Une interview de
Jean Luc et Valérie Bizien,
les auteurs de
"Hurlements"...*

Emules de l'Araignée et admirateurs de la Chose, rassemblez-vous ! Oui ! Cette grande boîte jaune - le format Schmidt - avec vos héros préférés dessinés sur le couvercle est pour vous ! Cependant, je vois déjà vos visages dubitatifs et soupçonneux : est-ce valable ou d'une rare nullité ?

La seule façon de le savoir est de déchirer le cellophane et d'étudier le contenu. Pour vous être agréable et surtout parce que mon rédacteur en chef me l'a demandé (non, non, ce n'est pas J.J. Jameson !), j'ai moi-même effectué cette délicate opération.

Quelques accessoires, outre les dés à 10 faces habituels, viennent compléter l'ensemble. Il s'agit premièrement de fiches qui donnent les caractéristiques et capacités de huit Super Héros : Captain Marvel, Captain América, les Quatre Fantastiques, Serval, l'Araignée. Deuxièmement, une double carte est fournie avec, d'un côté, le plan d'un quartier de New-York, et, de l'autre, les intérieurs des immeubles qui y correspondent. Enfin, probablement pour faciliter l'utilisation de la carte, une planche de pions de bonne qualité est ajoutée. Tout cela semble assez alléchant et il faut noter que les couvertures des deux livrets de jeu ont des fonds

sur la trace des... "super heros marvel"



Ainsi, au risque de voir bondir à ma tête, tel le diable de sa boîte, Captain América et son bouclier, j'ai soulevé précautionneusement le couvercle. Comme rien de fâcheux (Dr Fatalis devait être en vacances) ne m'est arrivé, je ne me suis pas arrêté là et je suis donc à même de vous en dire plus. Commençons, si vous le voulez bien, par un petit inventaire.

Le matériel du jeu

Marvel Super Héros est essentiellement formé de trois livrets. Deux correspondent au jeu en lui-même et se nomment respectivement "le livre des combats" et "le livre des règles". Le troisième est naturellement un scénario qui porte le titre prometteur de : "le jour d'Octopus".

de couleurs vives (jaune et orange) rappelant fortement les teintes rarement ternes du journal Marvel. Les titres des livrets sont aussi importants car ils marquent bien le double but recherché.

Un jeu double

En effet, il existe deux jeux et non un seul. Le premier livret qu'il faut lire est celui des combats. Il montre parfaitement la volonté d'offrir aux joueurs la possibilité de se distraire en confrontant les Héros dans leur activité principale : l'opposition physique.

Ainsi, sans tenir compte d'un quelconque scénario ou de divers éléments d'enquête, il est parfaitement admis de faire combat

après combat en tentant uniquement d'utiliser au mieux l'ensemble des caractéristiques, talents et pouvoirs du personnage. Cette attitude ou plus exactement ce premier niveau de jeu, ne surprend pas quand on connaît les bandes dessinées de Marvel et la prépondérance qu'y prennent les rencontres musclées entre héros et vilains. Après tout, leur confrontation est le ressort principal de cet univers.

Avec le livre des règles apparaît cependant le vrai jeu de rôle où les combats rentrent dans une intrigue qui peut comporter de nombreux événements et de la réflexion. C'est aussi naturellement dans ce livret qu'il faut rechercher les données générales de contexte.

Tout ceci est-il difficile à mettre en place ? Faut-il être un super joueur pour pratiquer Marvel Super Héros ? Je sens que je vais vite vous rassurer sur ces interrogations.

A qui s'adresse ce jeu ?

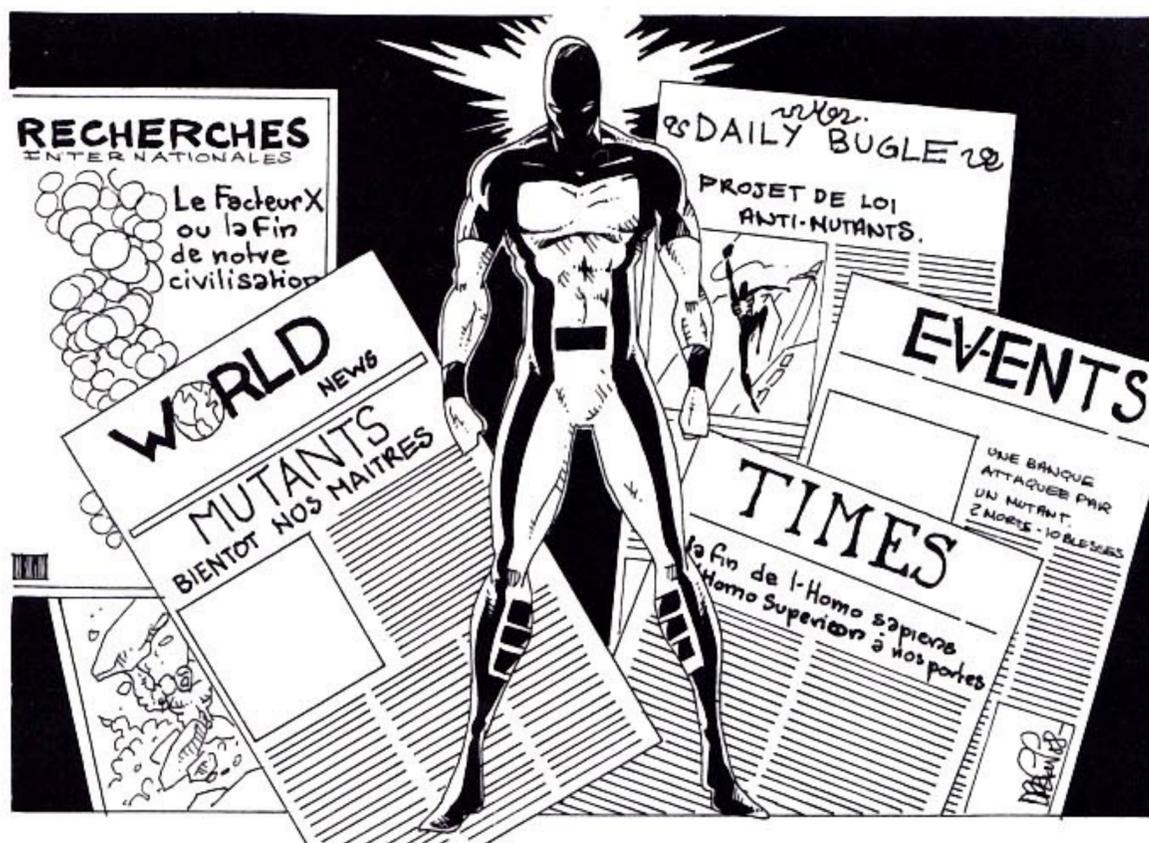
Si un jeu de rôle a été conçu pour les débutants, c'est, sans conteste, celui-ci. L'ensemble des mécanismes, dont je parlerai plus loin, est non seulement simple mais présenté avec un rare effort de pédagogie.

Au fur et à mesure des chapitres, tout vous est présenté par les héros même de Marvel. Votre guide principal est l'Araignée mais la magie vous est expliquée par le Dr Strange tandis que le combat est l'affaire de la Chose et que la technologie vous est enseignée par Mr Fantastic. Cela donne un style qui vous plonge immédiatement dans l'univers des super héros. Enfin, le texte est largement complété par des illustrations en bande dessinée qui résument l'essentiel. Le lecteur est donc entièrement pris en charge, voire même parfois un peu trop.

L'ambition est bien de présenter aux inconditionnels de Marvel un jeu de rôle simple et cohérent qui permette de rentrer presque immédiatement dans l'univers qu'ils chérissent. Cette idée va plus loin puisqu'elle est à l'origine d'une volonté précise des auteurs qui relèguent étrangement la création de personnages au dernier chapitre du livret de règles.

Quel héros voulez-vous jouer ?

L'option principale proposée aux joueurs est d'incarner tout simplement les héros qu'ils ont vus si souvent agir au long des pages de Marvel (ou d'un autre journal du même genre). Cela explique la présence dans la boîte des fiches prêtirées. Celles-ci sont utilisables pour le jeu des combats mais aussi pour le scénario qui met en scène, dans le pur style "marvelien", l'Araignée et la Chose ainsi que Captain America et Captain Marvel. De plus, dans le premier chapitre du livre des règles se trouvent, à la place de l'habituelle création de personnage, des listes de niveaux de caractéristiques qui reprennent un



grand nombre des héros et vilains les plus connus.

Rassurez-vous ! Les auteurs n'ont pas négligé l'envie de créer un héros original. Les règles qui le permettent sont dans l'ensemble correctes mais placées, comme je l'ai déjà indiqué, en fin de volume.

Les systèmes de règles

Un héros est défini à la fois par ses caractéristiques, ses pouvoirs et ses talents, ces derniers n'étant rien d'autre que ses connaissances. Chacune de ces données reçoit une évaluation chiffrée (de 2 à 100) ainsi qu'une définition sous forme d'adjectifs. Cela va de Faible à Inhumain en passant par Supérieur, Incroyable et bien d'autres. L'utilisation des caractéristiques, des pouvoirs, en fait toutes les actions du personnage, sont gérées par un système de "Table Unique" très simple avec des niveaux de réussite. Un système permet aussi par la même table de tenir compte des oppositions de pouvoirs entre adversaires.

Malheureusement, au milieu de ces règles rendues agréables par leur simplicité, un gros défaut s'est glissé. Il s'agit des distances. Tout est fait par rapport aux zones délimitées sur la carte. Ceci touche même les portées des armes et des sorts ainsi que les vitesses des véhicules. Je dois avouer que c'est surprenant, surtout quand on voit l'application dans le scénario. Continuellement, lors des combats, il vous est indiqué comment il faut placer les pions et comment ils doivent être déplacés. Soyons sérieux ! Avons-nous un jeu de rôle ou un jeu de plateau devant nous ? Futurs joueurs de Marvel Super Héros, vous êtes condamnés par cet archaïsme de règle à jouer tous vos combats dans un seul quartier de New-York (seule carte fournie). Toutefois, si vous êtes intelligents (je n'en doute pas), vous établirez bien vite vos tableaux de distance

ou arbitrez au "feeling" (ça peut être valable). Enfin, pour revenir au positif, chaque personnage a une réserve de points de Karma, comparables aux points d'héroïsme, qui servent à transformer les résultats des dés et à réaliser des actions héroïques dignes des super héros. Cependant, cette réserve de points de Karma peut baisser, sans que le joueur ne les dépense, en liaison avec le contexte et les aventures qui arrivent au personnage.

L'ambiance et l'univers de Marvel

Quels sont les composants qui forment le contexte de Marvel ? Paradoxalement, il n'est pas question de données politiques, économiques et religieuses que l'on pourrait rencontrer ailleurs. Marvel se passe dans un monde similaire au nôtre, si l'on excepte la présence de nombreux personnages aux pouvoirs démesurés. Il n'est donc pas nécessaire d'en faire une grande description et ceci ne figure pas dans le jeu.

Par contre sont traités des éléments caractéristiques de Marvel. C'est ainsi qu'au long de la lecture du livre des règles, nous trouvons la façon d'utiliser la magie et naturellement la technologie qui permet de créer les multiples gadgets utilisés par les héros. De même un chapitre concerne les vilains, sans lesquels le jeu ne pourrait exister, tandis qu'un autre présente les lois auxquelles chacun, tout héros qu'il soit, doit se conformer. Les pouvoirs sont aussi l'objet de plusieurs pages.



Pour finir, l'ambiance et le charme de Marvel Super Héros sont créés grâce aux points de popularité qui placent le héros dans le monde, et grâce encore aux points de Karma. L'augmentation et la baisse de ces points sont directement liés aux actions, bénéfiques ou maléfiques, des héros. Mais cela va plus loin pour les points de Karma et touche jusqu'à l'interprétation des contraintes de la vie quotidienne. Un héros doit savoir concilier sa vie de redresseur de torts et sa vie quotidienne privée et professionnelle. Ainsi, si Parker arrive à arrêter trois malfrats dans la journée tout en pensant à acheter un cadeau pour l'anniversaire de sa tante May, il gagnera des points de Karma. Dans le cas contraire, il en perdra.

Tout ce système permet, à condition de ne pas tomber dans la caricature, de donner une réelle profondeur à chaque personnage et de lui garder une psychologie humaine. Cette vie quotidienne est la touche finale qui permet d'atteindre le but souhaité : recréer l'atmosphère des bandes dessinées du journal Marvel.

En conclusion

Un jeu qui colle à son contexte et qui touche tous les fans des Super Héros sans être compliqué. Il est dommage, cependant, qu'un archaïsme de règle digne du début de D&D se soit glissé. Il ne faut guère de grands pouvoirs pour changer cela.

Les additifs en français

L'écran du maître

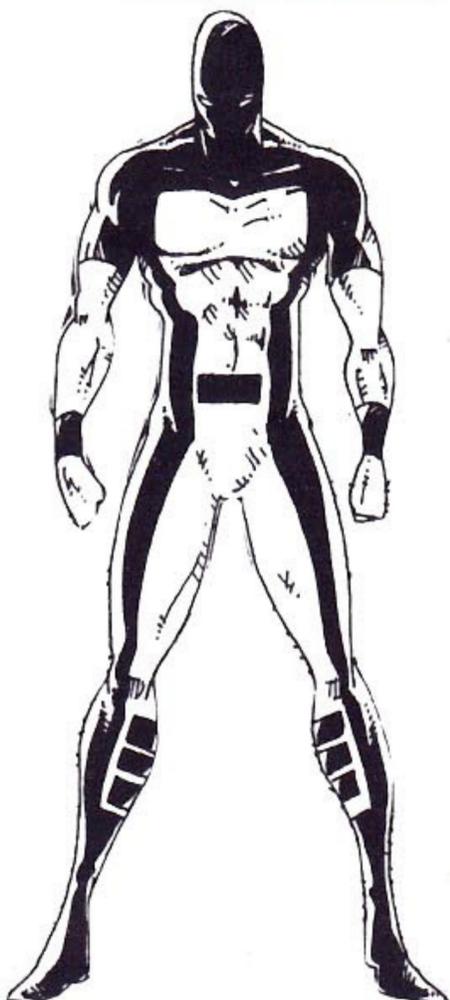
Trois scénarios

- la déchirure

- le dernier recours

- le tonnerre de Thor (aventure en solo).

Roger BARNOUD



La magie dans "Maître d'Armes"

OU

Maître d'armes, autre chose qu'un supplément

L'univers des jeux de rôle est en constante mouvance. Mais bien que les idées nouvelles fassent de partout, force est de constater que les règles des jeux suivent très souvent des normes prédéfinies par les jeux plus anciens. De toute évidence, cette jungle de règles, d'options, d'améliorations et autres éloigne toujours plus le joueur en tant que personne du personnage dont il est sensé jouer le rôle. A cet égard, un coup d'œil sur les règles avancées de l'Œil Noir intitulées "Maîtres d'armes" (MdA) n'est pas inutile, quelle que soit l'opinion que l'on puisse avoir de l'Œil Noir. Par ses règles de magie, MdA ouvre le jeu en liant très fortement le joueur à son personnage. Ce type d'intimité joueur-personnage mérite que l'on s'y arrête plus longuement.

Le système MdA présente deux particularités principales. La première est qu'il entoure la magie d'un certain mystère, ce qui était certainement le cas dans la réalité (la magie n'étant pas sortie de l'imagination des populations). D'autre part, il ne suffit plus au joueur de dire "Oah !! mon magicien du 785ème niveau, t'as vu c'qu'y peut faire" et de le prouver en sortant une liste interminable de sorts dont le joueur à toutes les peines du monde à mémoriser les deux premiers.

Non ! La magie ce n'est pas ça. La magie est une action essentiellement spirituelle. Elle demande donc concentration, réflexion et imagination. Et c'est justement ce que veut atteindre MdA : c'est le joueur, avec ses propres caractéristiques intellectuelles, qui doit imaginer les sorts et leur donner un sens. Il ne suffit donc plus d'avoir un personnage qui dispose de toutes les capacités indispensables.

S'il les a mais que le joueur ne les a pas, il n'y aura guère de possibilités de créer un sort.

Le principe

Le système de magie de MdA est à la fois original et complexe. Original : c'est normal, la magie n'est pas quelque chose de banal. Complexe : c'est encore normal, la magie n'est pas un art simple destiné au commun des mortels.

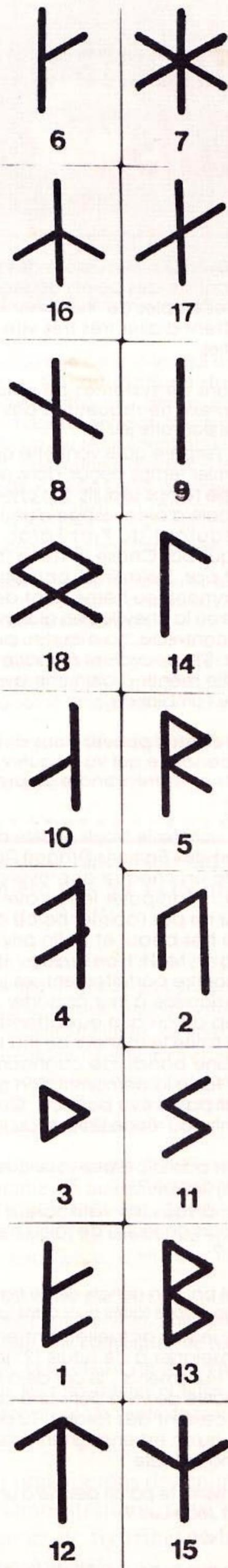
Au cours de leurs aventures, les personnages pourront trouver des pierres magiques sur lesquelles sont gravées des runes - les runes sont les lettres qui formaient l'antique alphabet scandinave que les mages utilisaient pour leurs incantations. Il est possible de créer un sort avec au moins trois runes (il en existe 18 de différentes).

Pour créer un sort, le magicien devra se retirer du monde. Une fois dans un endroit propice à la méditation, il dispose ses trois pierres sur les pointes d'un triangle tracé sur le sol. Le sort varie en fonction de la localisation des pierres sur le triangle.

Une des trois pointes du triangle est nommé "porteur", il s'agit en gros du point de départ du sort, de ce qui va permettre son déclenchement. La seconde pointe est le "chemin" ou le médium dans lequel va évoluer le sort pour atteindre son "but", troisième pointe du triangle.

Le joueur intervient

Il est clair que ce n'est pas sorcier de poser trois runes sur un triangle. Ce qui l'est en revanche un peu plus, ce sera d'imaginer quel sort découle de la disposition considérée des trois runes. Le joueur devra donner un nom au sort et définir ses effets en les motivant de manière plausible. Il est clair que le MJ peut refuser un sort si l'explication donnée par le joueur ne correspond manifestement pas à la réalité de la position des runes sur



le triangle et à la signification des runes. Tout ceci vous paraît bien mystérieux et flou. C'est toujours normal, c'est de la magie. Mais je vais vous aider avec un exemple.

Prenons les trois runes "corps", "combat" et "vision". Le triangle a la forme :

"but"

"porteur" "chemin"

Les runes sont placées de la façon suivante :

"corps"

"vision" "combat"

Avec ce sort, le magicien "voit" son "corps" pendant le "combat", il peut donc mieux évaluer ses possibilités et ce à tout instant du combat.

Avec les mêmes runes, on peut aussi faire le sort :

"combat"

"vision" "corps"

Ici, le magicien "voit" le "corps" de son adversaire durant un "combat". Il lui est donc par exemple possible de bénéficier d'un bonus lors d'une attaque. La différence est subtile et pas si évidente, je le concède d'autant plus volontiers que ce qui ne l'auront pas compris auront passablement de difficultés à pratiquer la magie. Mais quoi, tout le monde n'était pas magicien, même dans un univers médiéval fantastique.

Pour vous donner à réfléchir, essayez d'imaginer quelque chose avec :

"terre"

"esprit" "ouïe"

Autant vous dire tout de suite que ce n'est pas facile, mais vous pourrez toujours nous envoyer vos propositions. Vous trouverez la réponse proposée par les auteurs dans le prochain numéro.

Avec les 4896 possibilités données par les 18 runes et certainement les dizaines de milliers d'interprétations différentes, vous avez un choix qui n'est tout de même pas trop limité. Surtout que les auteurs précisent que leurs descriptions des sorts ne sont que des propositions. Il est certain que pour une combinaison identique, deux joueurs trouveront deux sorts différents.



Le MJ peut bien sûr les accepter tous deux. Son travail sera essentiellement de définir si le joueur a réfléchi sur son sort et si ses explications se tiennent au vu de la disposition des runes. Inutile de préciser que les magiciens doivent se souvenir de leurs sorts, et ce sans les noter sur une feuille, pour être en mesure de les effectuer. Et quoi de plus normal. J'ai peine à m'imaginer un magicien qui réussisse à retenir la signification et les possibilités de 40 ou 50 sorts.

En conclusion, je dirai que quel que soit le cahier de doléances que les joueurs et les MJ ont à présenter contre l'Œil Noir, sa suite "Maître d'Armes" est loin d'être dénuée d'intérêt. Mieux, elle enrichira certainement la manière de jouer de tous ceux qui s'y seront intéressés.

Pierre Berclaz

ENCYCLOPEDIA
LUDICA
**Maître d'Armes :
Règles de Magie**

Jean Luc et Valérie Bizien : c'est assez rare de trouver la signature d'un couple de créateurs. Alors avouez... vous êtes vraiment tous les deux auteurs de "Hurlements" ?

Jean-Luc (à part) Ah le fumier. Oui. C'est moi qui écris, c'est elle qui corrige. On y pense ensemble, on y a pensé ensemble, et sans toutes les idées qu'elle a apportées, "Hurlements" ne serait pas "Hurlements" et serait sans doute un jeu de rôle de mec de plus.

Est-il indiscret de demander lequel d'entre vous a eu le déclic... c'est à dire l'idée de réaliser un jeu de rôle ?

J-L : C'est moi, je suis vachement fier... Non, on a toujours voulu jouer à un jeu de rôle qui nous intéresse, on s'est dit qu'il allait falloir trouver un biais pour que ça corresponde à peu près à notre esprit donc il fallait absolument faire le nôtre, comme ça il n'y aurait pas de discussion. On y a mis beaucoup de nos craintes, de nos "croyances". En particulier, on a peur de la mort, patron.

Ce n'est pas trop difficile de travailler en couple ?

J-L : Question posée par Paul et Pascaline CHION, on croit rêver !

Parlons un peu de votre "bébé"... Il paraît qu'on a le droit de ne dire que très peu de choses sur "Hurlements"... Pourquoi cette aura de mystère, un peu inhabituelle dans le jeu de rôle ?

J-L : Parce que c'est dommage de se priver du plaisir de la découverte progressive et constante.

Alors que peut-on dire exactement de votre création ? (Souci de l'éditeur... il faut quand même bien donner aux joueurs l'envie de l'acheter !)

J-L : ...que c'est un jeu de rôle qui ne s'adresse pas qu'à des garçons cogneurs. Il est conçu dans le souci de proposer quelque chose où on joue vraiment, où on s'investit complètement, où chacun, et pas seulement le meneur de jeu, a envie de raconter une jolie histoire.

Est-ce que tu peux un peu présenter le thème ?

J-L : C'est je crois le premier jeu de rôle où on peut se jouer soi-même sans que ce soit dangereux. C'est vachement jouissif de se jouer soi-même avec toutes ses peurs, avec toutes ses envies, et puis de se dépasser, d'être à la fois tout-à-fait humain tout-à-fait vrai et aussi complètement fantastique dans la mesure où tu as le droit de mourir.

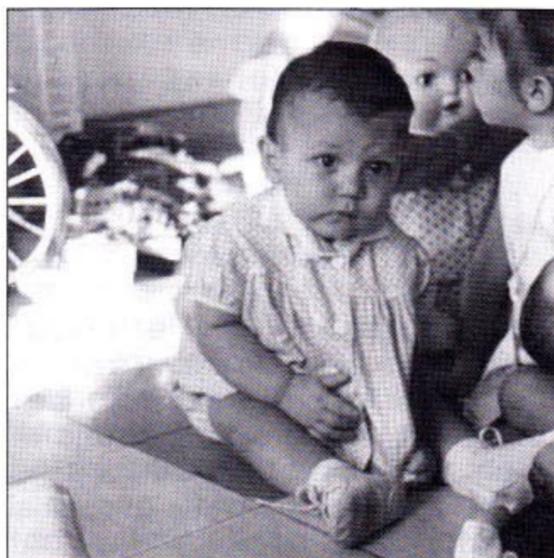
Pourquoi ce sous-titre "le jeu de l'initié" ?

J-L : Je crois qu'il faut avoir lu les règles pour comprendre ça. Ça prouve que tu ne les as pas lues. On s'est amusé à jouer pendant toute l'écriture du jeu sur le fait que tu étais un meneur de jeu qui se jouait en tant que meneur de jeu,

Interview des auteurs de "Hurlements"

que tu te personnifiais en tant que personnage du jeu. Or tu deviens pratiquement Veneur lorsque tu es Initié. C'est une fois que tu as fini ton initiation, une fois que tu accèdes au rang d'Initié, que tu peux faire jouer les autres.

Donc c'est toi qui joues en fait à proposer aux autres de se deviner, de se découvrir. En même temps, je suis un fana de Leiber, et c'est le titre d'une de ses nouvelles.



De plus en plus de jeux nouveaux privilégient l'ambiance, le "role-playing" comme disent les anglo-saxons. Quelle raison donnes-tu à ce phénomène ?

(Je me tourne vers Valérie qui a bien du mal à en placer une, Jean-Luc étant un incorrigible bavard...)

Valérie : Je n'aime pas du tout les règles, et je n'arrive pas à les retenir.

(Jean Luc revient à la charge...)

J-L : Je rejoins la position de Catherine Midy (NDLR : allusion à un débat acharné ayant eu lieu à Noël au sein de l'équipe), Catherine ayant décidé de ne plus jamais faire jouer à un jeu de rôle et puis se disant que celui-là peut-être elle le ferait jouer. A mon sens, les règles simples privilégient complètement l'ambiance. (Re-NDLR : le jeu Hurlements va-t-il réconcilier les joueuses avec le JDR ???)

Question piège. Ne pensez-vous pas que la simplicité d'un système de simulation risque de pousser le Maître de jeu, soit à devenir un despote insupportable, soit à se débattre devant des problèmes insolubles ?

J-L : c'est le risque de tous les jeux de rôle quel qu'en soit le système. A partir du moment où il y a un écran et où on jette les dés derrière, on peut raconter ce qu'on veut et faire ce qu'on veut. Par contre

ça évite des discussions des heures durant sur des points de règle. Les règles simples de "hurlements" permettent d'aller très très vite à l'essentiel.

Les fans de systèmes de simulation complexe ne risquent-ils pas d'être déçus par votre jeu ?

J-L : j'espère qu'ils vont être dans un premier temps déçus, dans un deuxième temps séduits. S'ils cherchent la table d'amerrissage d'une voiture sautant du Fort Faron sur le paquebot Chose ils ne la trouveront pas. De même, pour savoir comment le héros vient de se tordre la cheville en glissant dans le caniveau, ça n'existe pas non plus. S'ils pouvaient l'espace d'une partie mener à bien une aventure dans l'ambiance...

Quel conseil pouvez-vous donner à une personne qui va acquérir Hurlements et entreprendre sa première partie ?

J-L : acheter le tirage de tête directement aux Editions Dragon Radieux avec un chèque approvisionné... Heu... Manipuler le jeu avec soin pour ne pas l'abîmer parce qu'il va être très beau, et enfin privilégier avant tout l'onirique. Il faut connaître parfaitement ses joueurs de manière à leur apporter beaucoup de ce que eux attendent. Si à la limite le meneur de jeu tombe sur une bande de cogneurs, qu'il leur fasse la démonstration que ce n'est pas prévu pour ça. Qu'il leur montre où réside l'intérêt du jeu.

A quel public pensez-vous que votre jeu est destiné ?

J-L : à tous les véritables amateurs de jeu de rôle n'est-ce pas ?

A part ça... en dehors de ce travail de création, vous faites quoi dans la vie ?

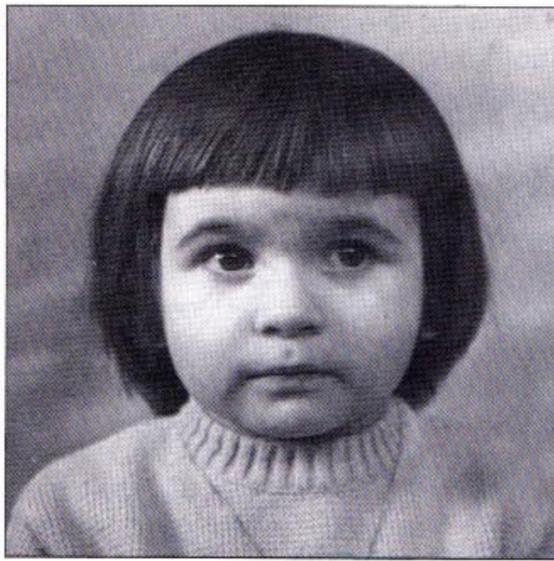
J-L : je suis actuellement en train d'enseigner à de futurs (?) joueurs de "Hurlements". Ils ont déjà la particularité de vivre dans une caravane, ce sont des forains. Tu peux le dire qu'on est enseignant, c'est pas de notre faute...

Hurlements te paraît destiné à un jeune public Jean-Luc ?

J-L : Non

Est-ce que tu peux préciser pourquoi ?

J-L : Oui, je peux.



Il peut.

J-L : parce que c'est un jeu qui se veut réaliste. Qui dit réalisme dans le Moyen-Age dit aussi violence, pas forcément dans le combat. "Hurlements" se veut un jeu résolument adulte. Un public trop jeune n'a pas forcément envie de vivre ce genre d'histoires. Il y a constamment un renvoi à des notions qui sont à mon avis à la fois trop abstraites et trop complexes...

Et toi Valérie, le jeu de rôle a-t-il eu une influence quelconque, positive ou négative, sur ta vie professionnelle ?

Valérie : positive. Comme prof de français, dans le choix des textes et la manière de les expliquer, j'ai souvent abordé l'imaginaire...

Lequel de vous deux joue le plus souvent ?

J-L : j'avoue...

Question traditionnelle aux auteurs : quels sont les jeux que vous préférez en dehors du vôtre bien sûr ?

Valérie : il n'y a que "Hurlements".

J-L : il y a un jeu que j'adore et qu'on a vachement perverti, c'est Donjons et Dragons Gros Bills, je revendique... J'aime bien faire des bulles dans ma baignoire aussi.

Il y a longtemps que vous avez découvert le jeu de rôle ?

J-L : en 83.

A part jouer quelle est votre activité "loisir" préférée ?

J-L : sous la couette. C'est pour ça qu'on écrit à deux.

C'est pas un loisir ça...

J-L : la boxe française à deux.

Parlons un peu de l'avenir... Bien que vous soyez avares en informations au sujet de votre petit protégé, pouvez-vous nous parler un peu des extensions prévues pour votre jeu ?

J-L : ça s'appellera "Hurlelune" ("Hurlelune", c'est l'idée de Valérie), ou "les chroniques de la Lune Sang". Dans les futurs "Hurlelune", on va apporter beaucoup plus de renseignements et développer au maximum l'aspect psychologie et vie pure des animaux, l'histoire du Moyen-Age siècle par siècle, en insistant sur le côté vie de tous les jours et anecdotes. On va proposer des tas de scénarios bizarres sous des formes nouvelles. L'une des premières

campagnes qui va paraître aura pour cadre la Normandie et pour contexte historique la vie d'un certain "Guillaume dit le conquérant".

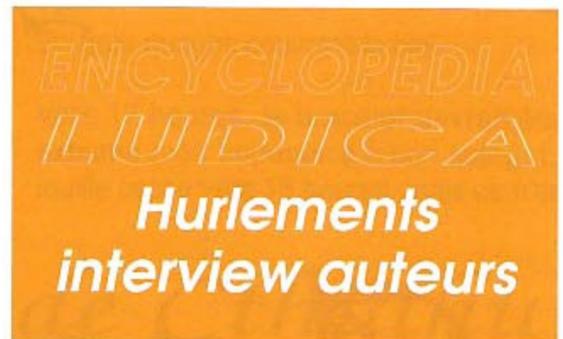
Avez-vous l'intention de continuer à travailler seuls ou préféreriez-vous voir une équipe de travail se constituer autour de "Hurlements" et de ses suppléments ?

J-L : t'as raison de faire un appel au peuple patron. On a besoin de monde. On a déjà deux personnes qui vont travailler avec nous à coup sûr : mon vétérinaire préféré, mais aussi un historien, très compétent... cela va de soi ! Les bonnes volontés sont accueillies à bras ouverts !

Désirez-vous, comme le font certains auteurs, conserver jalousement le droit de créer vos propres scénarios, ou acceptez-vous la collaboration d'autres joueurs ? Si oui dans quelles conditions ?

J-L : oui nous acceptons, avec un droit de regard obligatoire pour le respect de l'esprit du jeu.

Paul & Caly



Voilà deux mois s'ouvrait pour la première fois à LYON une boutique de jeu !!!

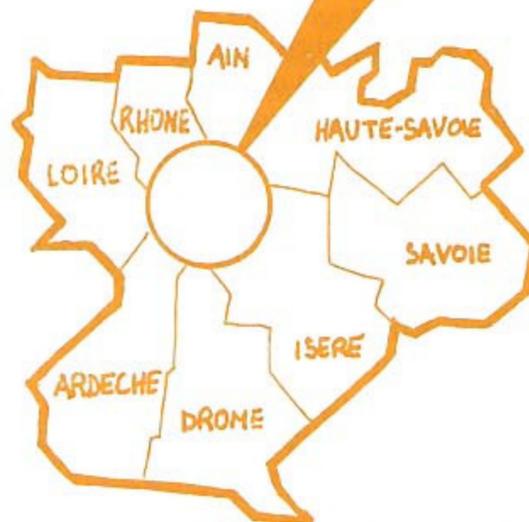
Sa particularité est d'avoir été créée par un groupe de joueurs et ce, pour vous permettre, à vous, joueurs solitaires, et vous, joueurs de clubs, de vous rencontrer, de pouvoir discuter et échanger toutes sortes d'informations ludiques et autres, le tout dans un cadre sympa et un esprit de camaraderie.

Certes une boutique doit vivre et nous ne sommes ni moins cher ni plus cher qu'ailleurs; c'est à vous de choisir, nous avons besoin de vous et de vos achats pour continuer, si, si !!!

Voulant faire partager au plus grand nombre notre passion, nous proposons aux clubs une convention de réduction-achat, réduction également à nos clients les plus fidèles et nous mettons en place un dépôt vente de jeux d'occasion.

Nous organiserons des animations, des démonstrations, ainsi que des concours de figurines; à bientôt, Bonne Année !

LYON PERRACHE



UNE BOUTIQUE

POUR LES JOUEURS

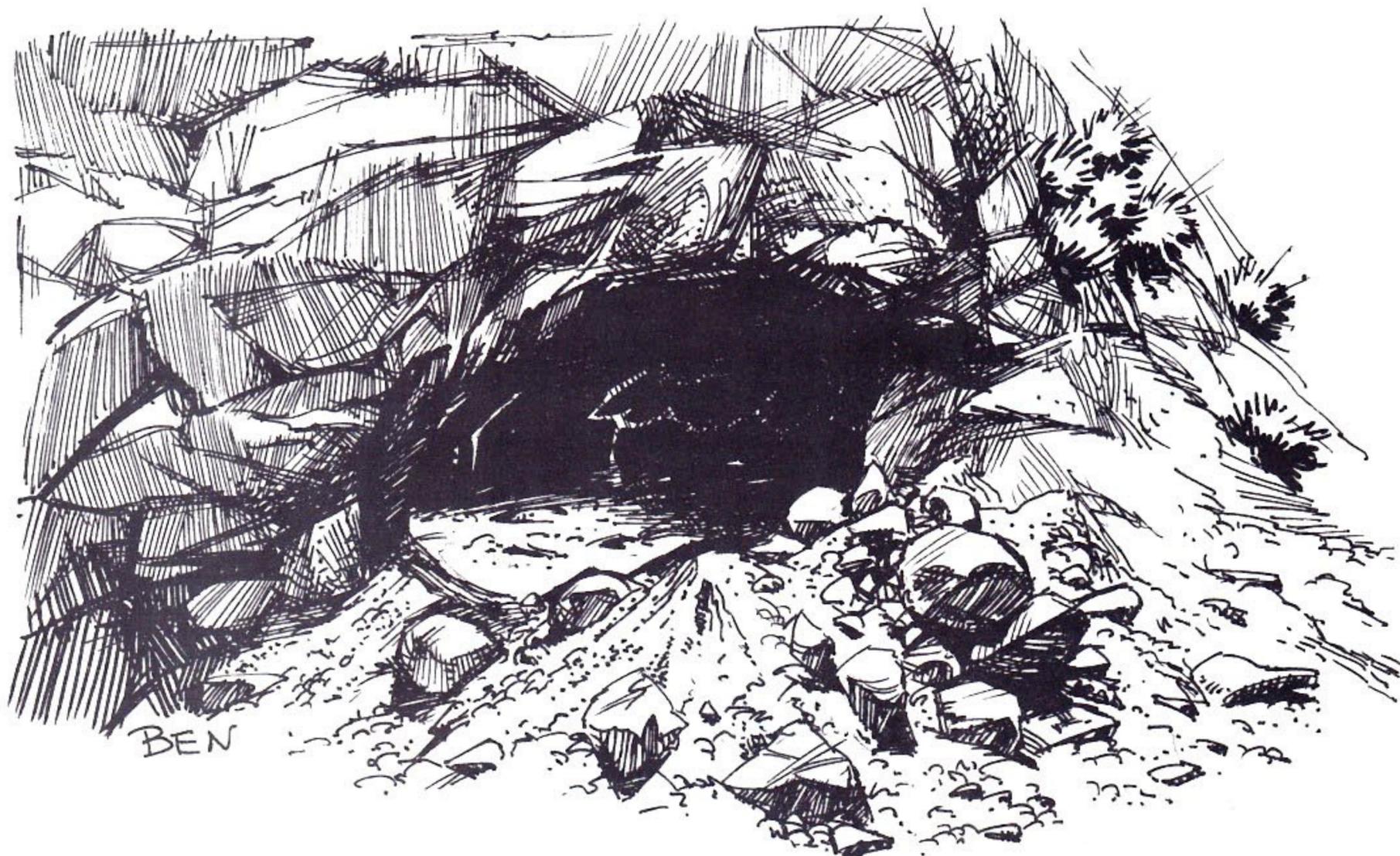
CREEE PAR DES JOUEURS

L'EPINGLE DU JEU

GARE ROUTIERE PERRACHE - CENTRE D'ECHANGE NIV.1
69002 - LYON - TEL. 78 38 25 41 ou 78 37 92 78

JEAN PIERRE ET SON EQUIPE
des spécialistes figurines
des testeurs de jeux
des discussions à bâtons rompus
les événements du jeu
"Une ambiance jeune et sympa"

JEUX DE ROLES - WARGAMES
TOUS JEUX DE SOCIETE
CARTES - REVUES
FIGURINES ET ACCESSOIRES
MOULES
VENTE PAR CORRESPONDANCE



Archeodrame

Ce scénario est conçu pour un groupe de 4 à 6 personnages n'ayant aucune expérience du Mythe, et peut donc constituer un départ pour une campagne.

La Maître de jeu pourra utiliser les règles "de base" et se référer alors au chapitre "Les Enquêteurs", ou bien il jouera avec les aides de jeu actualisant AdC.

Toute ressemblance avec des personnes existant ou ayant existé serait purement fortuite et involontaire.

Avec mes remerciements à Pascale, Brigitte, Christine, Joseph, Olivier, Jean-Michel, Samuel, Gilles, Solange, Alain et tous ceux ou celles que j'oublie...

CONCOURS : SCÉNARIO C 15

Petite chronique récapitulative

1974 (septembre) : poursuivant un sanglier sur la ligne de crête dite "Crête des Aiguilles", Gustave Essougir découvre une petite grotte cachée par les buis.

1975 (mars) : un ressortissant hollandais du nom de Tylho Van Dynken achète, pour une bouchée de pain, la maison de Louis Montier, à moins de deux kilomètres de Montmorin. Les travaux de restauration sont entrepris dès le mois de juin, Van Dynken faisant de fréquents voyages pour en superviser l'avancement.

1981 (juillet) : début des fouilles archéologiques du Col des Tourettes sous la conduite de Alain Murel. Ces fouilles se poursuivront chaque été jusqu'en 1987, suivies avec intérêt par Gustave et Tylho.

1984 : Gustave Essougir s'est lié avec les fouilleurs qui ne font pas mystère de leurs découvertes. Cette année-là, la fouille éclate en trois sites (voir appendice "fouilles"). Intéressé par les découvertes dans la grotte "des Aiguilles", Gustave décide en septembre, juste avant l'ouverture de la chasse, de monter fureter dans la cavité qu'il avait remarquée en 1974. Il fait chou-blanc.

Détail des événements de l'année 1986

Juin : ayant précédemment rencontré Alain Murel, et ayant appris ainsi que celui-ci projetait de faire un sondage dans "sa" grotte, Gustave décide d'y remonter et de faire une seconde exploration du lieu, avec, cette fois-ci, son détecteur de métaux. Il découvre assez rapidement un médaillon bizarre et peu oxydé, qu'il nettoie de retour chez lui. Passant le médaillon à la chaînette qu'il porte au cou, il tombe presque immédiatement sous le charme de l'objet maléfique.

Juillet

Mardi 1 : arrivée, dans la matinée, d'Alain Murel au Col des Tourettes. Il est rejoint, en cours d'après-midi, par trois fouilleurs : Gilles Bertrand et Sylvia Salong, deux "anciens" qui logent à l'auberge, et de Gertrude Horheim, Belge, qui plante sa tente pendant que le reste de cette petite équipe prépare le chantier.

Mercredi 2 - Samedi 5 : l'équipe procède à la remise en état du site, au débroussaillage, et évacue les éboulis consécutifs à une année d'intempéries. Un marabout est installé sur la terrasse située à côté du

campement. Il servira de dépôt pour le matériel et les vestiges, de laboratoire pour le nettoyage et le marquage, et aussi d'abri pour les petits déjeuners matinaux en cas de mauvais temps.

Lundi 7 : les cinq fouilleurs attendus (incarnés par les joueurs) arrivent comme ils le peuvent. Peu de trains s'arrêtent à Serres, la localité la plus proche. Aussi Alain Murel, peu décidé à faire la navette, a-t-il collé une affichette à l'intérieur de la gare ; cette affichette précise qu'il passera vers 11 h 30 et 17 h, heures probables d'arrivée des fouilleurs. En cas d'absence de sa part, ou d'arrivée à d'autres horaires, l'affichette donne le nom d'un bar, sur la place, qui peut servir de point de ralliement et où on peut éventuellement obtenir des renseignements utiles sur la situation du Col des Tourettes.

Les adeptes de l'auto-stop devront réussir un jet de "baratin" pour trouver un véhicule acceptant de les prendre ; mais il n'y a que 20% de chance que ce véhicule emprunte justement la route du col (voir carte), déposant le ou les fouilleurs à moins de 50 mètres du campement. Dans le cas contraire, il faudra marcher de l'embranchement jusqu'au site, en espérant que les sacs ne soient pas trop lourds, ni le temps trop orageux !

Il s'avère que Gertrude Horheim souffre de claustrophobie...

Un jet "T.O.C." permettra de simuler les découvertes importantes (perles, os, silex...) à raison de une par heure, ou à peu près. La grotte 2 ne livre cependant rien pour le moment.

Vers midi, alors que tout le monde se prépare, on voit se pointer au campement un autochtone, casquette délavée, bleu de travail rapiécé, gros souliers, bâtons... C'est Gustave Essougir qui vient dire bonjour. Alain Murel lui offrira un pastis (un peu tiède), fera les présentations, et, après quelques paroles sans importance, Gustave reprendra sa route. Ce jour-là, les fouilleurs seront en retard pour passer à table ! L'après-midi : fouilles.

Mercredi 9 : idem. Mais pas de visite de Gustave. Vers 14 heures, une colonne de fumée montant au-dessus des crêtes signalera un début de feu de forêt (qui ne menacera pas les fouilleurs). Pompiers, gendarmes... Le soir, on accusera bien sûr le vagabond...

Il n'y a aucune distraction, le soir à Montmorin, et, pour trouver un bar fermant tard, il faut aller à Serres. C'est loin. Des discussions ou des parties de cartes, à la

Murel. Le travail reprend vers 15 heures, après son départ. Temps lourd, orageux.

Le soir, il faut se tasser à sept dans le véhicule d'Alain pour descendre manger. Et pas question d'aller à Serres ainsi ! On peut cependant tenter de convaincre Léon Essougir de prêter sa vieille moto pour dépanner (éloquence).

Vendredi 11 : Gertrude est malade (une "turista" bénigne) ! Elle doit s'aliter trois jours. A midi, Marie Essougir lui propose une chambre. Un des fouilleurs lui descendra ses affaires dans la soirée.

14 heures : coup de fil pour Alain : il doit rejoindre Gap pour une histoire de pape-rasse, il pense partir vers 15 heures et être de retour vers 18 ou 19 heures.

15 heures : le fouilleur de la grotte 2 met à jour le sommet d'un crâne et les phalanges d'un individu. Alain, s'il est prévenu, remarquera la posture anormale des vestiges (jet sous "Archéologie" pour faire une telle remarque).

De gros nuages couvrent le ciel.

Vers 17 heures, le bracelet devrait être exhumé (voir appendice à son sujet). La fouille cesse vers 18 heures, mais ce n'est

un scénario pour l'Appel de Cthulhu

conçu et réalisé par Michel Maximin

ayant pour décor somptueux les Alpes de Haute-Provence

Vers 17 heures, un fourgon de la gendarmerie s'arrête : les représentants de l'ordre recherchent un individu susceptible d'errer dans le coin. Rien à signaler ?

Les mêmes pandores paraîtront au restaurant vers 19 heures, pour les mêmes raisons.

Mardi 8 : début des fouilles proprement dites : Alain Murel répartit les tâches dès le petit déjeuner. Quatre fouilleurs sur le site du bas, et parmi eux, obligatoirement, Gilles et Sylvia, que leur âge et corpulence interdisent de grotte. Deux fois deux fouilleurs aux grottes, avec pour mission de prendre photos, plans, coupes et relevés les plus précis possible (compétence "savoir dessiner une carte"). L'un fouille, l'autre tamise. Pour la grotte des Aiguilles, le fouilleur doit s'occuper d'une bande de terrain réservée les autres années, située dans le premier coude. Le tamiseur aura la charge de veiller au bon fonctionnement du groupe électrogène qu'il va falloir monter là-haut, mais dont la grotte des Aiguilles est la seule à bénéficier.

Ce groupe ne sera redescendu qu'à la fin des fouilles, soit à la fin du mois.

lueur des lampes à gaz, peuvent meubler les soirées. Alain Murel se fera un plaisir de faire l'historique des recherches, ou d'améliorer les connaissances de ses fouilleurs (+5% en fin de mois en archéologie).

Les inconditionnels des plaisirs citadins peuvent décider les conducteurs à emmener tout le monde boire un verre (jet d'"éloquence").

Judi 10 : fouilles. Vers 9 heures, visite des gendarmes : ce feu, hier : vu personne ? Les gendarmes partis, voici venir Gustave, qui monte à la grotte des Aiguilles. Il est visiblement impressionné par les conditions de travail, mais paraît peu touché par l'importance des vestiges.

13 heures : coup de téléphone : un décès oblige Sylvia et Gilles à repartir pour Douai. C'est la tuile : une voiture de moins, et deux fouilleurs manquants. Il n'y aura qu'une personne à la grotte 2, qui semble moins importante que prévue.

14 heures : en arrivant au campement, les fouilleurs y trouvent Tylho Van Dynken qui les y attend. Présentations par Alain

pas Alain qui s'arrêtera au campement, c'est Gustave. Il s'enquiert des découvertes récentes, et un jet sous "psychologie" permet de s'apercevoir que son désintérêt pour la mise à jour de ce qui semble être un squelette est feint.

Lui montrer le bracelet suscitera un réel intérêt de sa part, le rendant anormalement bavard (et surtout questionneur).

Un jet sous T.O.C. permet d'entrevoir le médaillon qu'il porte sous sa chemise, à un chaînette qui maintient aussi une médaille de la Vierge.

19 heures 30 : Gustave est parti, arrive enfin Alain Murel. Il examine rapidement le bracelet dès qu'on le lui montre, s'intéresse à la découverte du jour.

Il en reparle à table, en présence de Tylho Van Dynken, alors qu'éclate un violent orage. On reparle du vagabond.

Nouveau coup de téléphone pour Alain, qui n'a que le temps de rapatrier tout le monde sous un déluge torrentiel, avant de filer pour Rosans, en emmenant le bracelet, maintenant rangé dans une boîte.

Vers 23 heures (ou plus tard si les fouilleurs veillent), Gustave arrive au campement, sous la pluie, pour dérober le bracelet. Il commence ses recherches par le marabout, couvert par le bruit de l'orage. Il ne prend pas de précautions, et, ne trouvant rien, "fait" la tente de Murel. Un jet d'écoute permettra à ce moment-là de l'entendre ; ou plutôt d'entendre marcher entre les tentes, coulisser une fermeture-éclair...

Jet d'idée (réussi) : il ne s'agit pas d'Alain, il n'y a pas eu de bruit de moteur, ni d'un autre fouilleur venant chercher de la lecture : il n'y a eu aucun autre bruit de glissière.

Quiconque sort prévient bien sûr Gustave par ce même bruit et découvrira la canadienne ouverte et un joyeux désordre.

Avec de la chance, on peut entrevoir, à la lueur des éclairs, une sombre silhouette disparaissant dans le noir. Jet sous SAN réussi : rien, échec : -1 point.



Samedi 13 :

7 heures : Léon s'arrête en allant à Serres et appelle jusqu'à ce que quelqu'un se montre. Alain ne rentrera pas avant lundi matin, tel est son message. Il rajoute qu'il reviendra de Serres vers 11 heures 45, et se déclare disposé à véhiculer l'équipe. La fouille du marabout et de la tente est évidente.

Chez lui, Tylho trouve une description du bracelet dans le "De Gallis..." ainsi que son rôle, et apprend l'existence du médaillon.

Toute personne du village avertie de la visite nocturne déclare que c'est l'œuvre du vagabond. Idem pour les gendarmes qui descendent vers Montmorin aux alentours de 10 heures 30. Qui veut porter plainte ? Qu'a-t-on volé ? Telle sera en gros leur réaction.

Midi : Marie demande s'il faut qu'elle prépare des repas froids pour le lendemain.

13 heures 45 : Léon remonte l'équipe et visite le chantier.

Visite de Gustave vers 16 heures ; il est étonné de l'absence de Murel, et tente habilement de savoir où se trouve ce fichu bracelet. Si, en retour, on l'interroge sur son médaillon, il le montrera avec réticence, déclarant que c'est une babiole sans importance.

Un jet sous "Archéologie" réussi permettra de soupçonner l'antiquité de la babiole,

alors qu'un jet sous "Psychologie" réussi permettra de deviner que Gustave tient à ce médaillon, et qu'on vient de toucher là un point sensible. En aucun cas, Gustou n'acceptera qu'on ne fasse même qu'y toucher.

Le soir, au restaurant, on peut apprendre que le vagabond a forcé les volets d'une maison inhabitée non loin du village, la

nuit précédente. D'autre part, du baratin ou de l'éloquence peuvent suffire pour trouver parmi les nombreux convives l'âme charitable qui accepterait de "remonter" les sympathiques archéologues. Une bonne bise se lève et commence à nettoyer le ciel, mais la température baisse...

Minuit (ou approchant) : le Byakhee obéissant à Tylho fouille le marabout, mettant tout sens dessus dessous (-10% au jet d'"écoute" à cause du vent). L'être s'enfuit avant d'être surpris. On pourra seulement deviner son envol (-1d3 de SAN) à moins d'être muni d'une bonne torche (dans ce cas, -1d6). Ces pertes n'ont lieu qu'en cas d'échec d'un jet sous San, bien sûr ! Le Byakhee ne revient pas de la nuit.

Dimanche : vers 10 heures, Tylho accoste Gustou sur la route du col. Lui est en voiture, et Gustave à pied, comme souvent. La vallée ayant la forme d'un cirque, cette rencontre peut être vue de presque partout, mais ce n'est que du camp (ou de ses environs immédiats) qu'on pourra percevoir les éclats d'une vive discussion : Tylho accuse Gustave d'avoir dérobé le bracelet après lui avoir offert 2000 francs pour le médaillon. Les détails de cette conversation ne pourraient être perçus que d'un auditeur proche (moins de trente mètres), et évidemment dissimulé ! Le soir, le restaurant est fermé. Mais on peut avoir un repas froid, si on a pensé à le demander

auparavant !

Vers 18 heures, ronde de gendarmerie, toujours à la recherche du vagabond.

19 heures 10 : épié par Tylho, Gustave part à pied en direction du col. Van Dynken est persuadé qu'il a le bracelet et qu'il se rend à la grotte, et estime qu'en comptant le temps de marche, Gustave a trois bonnes heures devant lui. Dynken se dépêche (prenant quelques risques de conduite) de monter sur Maraysse, sommet facile d'accès (5 minutes de marche à partir de la route forestière).

De là-haut, après avoir à nouveau invoqué le Byakhee, il le lance vers la grotte 2, avec comme ordre : "Tue l'homme qui est dans cette grotte !"

Il est un peu plus de 22 heures. Sans attendre, Tylho rentre chez lui, ignorant que Gustave partait relever des collets et que la grotte abritait bien un homme, mais pas celui escompté : le vagabond.

Lundi 14, 9 heures : Alain Murel réveille les derniers dormeurs et se fait mettre au courant des événements du week-end. Il rapporte bien sûr le bracelet. Ensuite, au boulot !

Une voiture grimpe péniblement les lacets du col : c'est Léon qui ramène Gertrude. En attendant, le fouilleur qui grimpe à la grotte 2 découvre un horrible spectacle : un corps déchiqueté et du sang éclaboussant le rocher (jet sous San réussi : -1, échoué : -1d6. Les personnages prévenus ne perdront qu'un d4 s'ils ratent, aucun s'ils réussissent le jet).

Gendarmerie, enquête... la matinée est fichue. A première vue, les gendarmes concluent à une chute, les rochers très acérés ayant déchiqueté le corps, et un renard ayant sans doute profité de l'aubaine. Le corps pourrait être celui du vagabond, ce qui les débarrasserait bien.

L'histoire, vite connue, attire beaucoup de monde, dont Tylho et Gustave. On imagine la surprise du premier ! (jet sous "psychologie").

19 heures, au restaurant. On apprend que Gustave a été emmené par les gendarmes. On s'en souviendra de ce 14 juillet ! D'accident, on passe au crime, et, autour du comptoir, les langues vont bon train. Certains font même de Gustave le meurtrier (sans trouver de mobile valable).

20 heures : appel de la gendarmerie pour Alain Murel. Adieu le feu d'artifice et le bal à Serres ! Il a juste le temps de remonter tout le monde et de partir. Décidément !... et de constater que le bracelet a disparu. Quand ? Pendant le repas ou à la faveur du remue-ménage du matin ? Le voleur est Van Dynken qui a effectivement profité de cette période pour emporter discrètement la boîte et son contenu. Seul, il

étudie le bracelet, l'examine, l'enfile... et tombe en son pouvoir. Il va maintenant chercher à obtenir absolument le médaillon. Quant à Gustave, facilement disculpé, il rentre chez lui avec les Combal, eux aussi mandés pour témoigner dans cette affaire. Mais Gustave, toujours décidé à retrouver le bracelet, commence à avoir peur.

Mardi 15 : la fouille pouvant continuer dans la grotte 2, Alain décide d'y accélérer les choses en ralentissant le travail sur les deux autres sites : dégagement du squelette, croquis, photos. Il est important que cela soit convenablement fait car cette inhumation unique diffère de celles déjà relevées : c'est en effet la seule où le mort est intact, et, pour les besoins de la science, il est capital de ne rien bouleverser jusqu'à son enlèvement, dans deux ou trois jours.

Sur ces entrefaites se pointe Tylho, essoufflé par la montée. Il est captivé par la grotte 2, pose un tas de questions (théories quant à la singularité de cette sépulture, méthode de fouilles, jusqu'à quand va-t-on laisser le squelette ainsi, protection...).

Un jet sous T.O.C. réussi permet de deviner un objet sous sa manche droite, sur le bras.

Tylho se montre assez bavard, lyrique même, imaginant des cérémonies grandioses dans ce site admirable, ce qui fait dire à Alain, après son départ, qu'il semble avoir pris un bon coup de soleil.

Dans l'après-midi, c'est Gustou qui montera jusque là-haut, lui aussi très éprouvé par le

soleil : il tremble légèrement, transpire beaucoup et parfois semble absent. En repartant, il s'entretiendra quelques minutes avec Alain, loin des oreilles indiscretes.

Avant de faire le taxi pour le repas du soir, Alain apprendra ensuite aux fouilleurs que Gustave invite l'équipe dans la soirée chez lui pour admirer ses trouvailles.

21 heures : la Datsun s'arrête dans la cour de la ferme, et peu après Gustave sert aux volontaires un pastis "maison", puis déballe ses trésors, commençant par des objets anodins, tout en discutant de chasse, pour continuer par des pièces de plus en plus intéressantes, mais la bouteille est vide ! Aussi Alain décide-t-il de faire un saut à Serres, et d'en rapporter de la bière.

Gertrude, se rappelant un coup de téléphone à donner, l'accompagne. Le départ de la Datsun, guetté avec impatience par Tylho, permet à celui-ci d'entrer en action, et d'invoquer son serviteur.

23 heures : Gustave semble de plus en plus nerveux, et Titane ne cesse de s'agiter. Soudain, le chien pousse un gémissement et se terre sous le lit. Gustave s'empare de son fusil (Il a mis ses visiteurs en garde : l'arme est chargée, à cause des renards. Mais si on a examiné les cartouches, on peut se demander pourquoi il utilise des chevrotines). La porte s'ouvre et apparaît le Byakhee. Jet de San pour tous, y compris Gustave (San actuelle : 50). Echec : -1d6, réussite : rien. La créature a l'ordre de prendre et surtout de rapporter par tous les moyens le médaillon magique de Gustave.

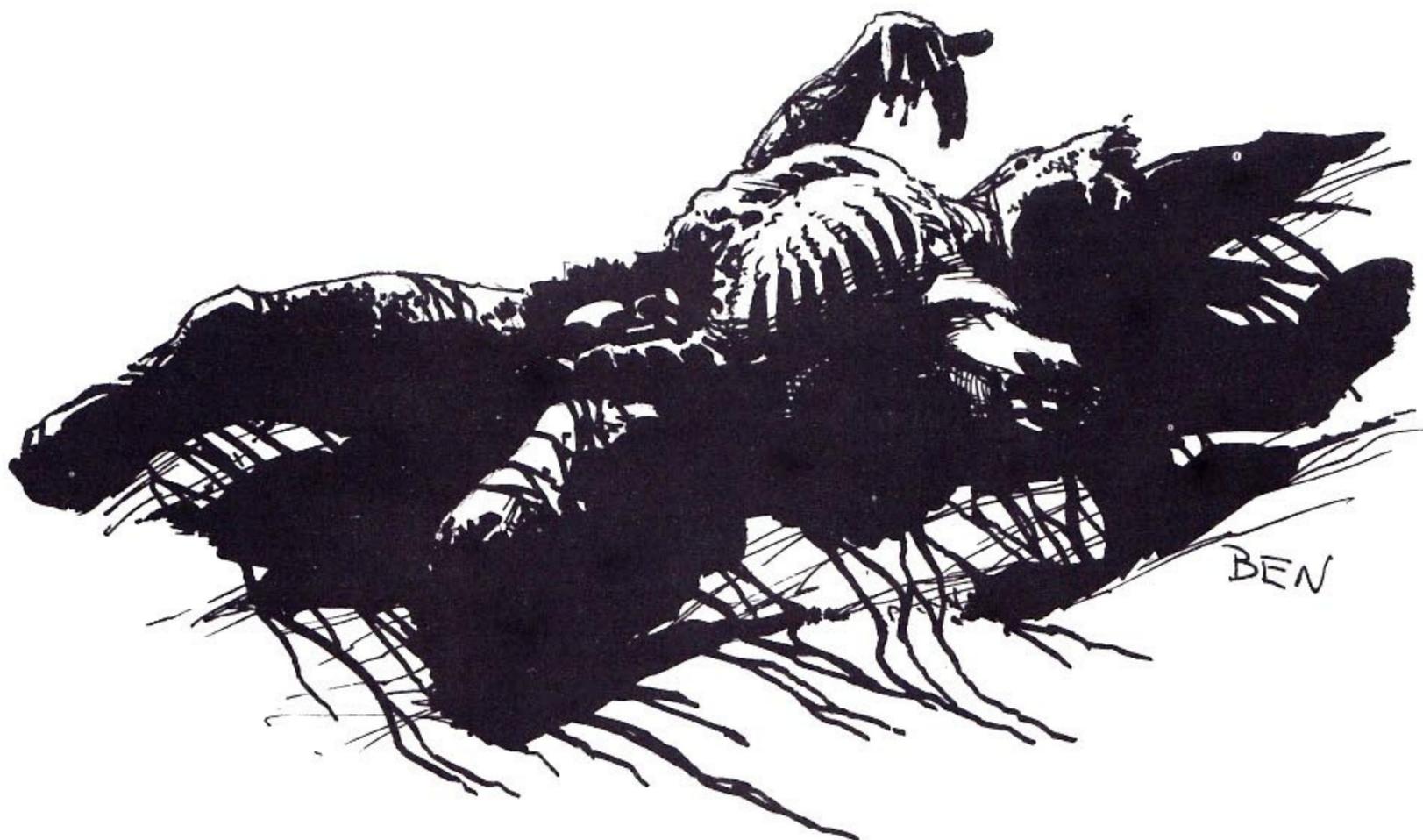
Le MJ règlera le combat qui suivra en gardant à l'esprit que Van Dynken ne peut pas être loin, ne serait-ce que pour contrôler sa créature. Quelle que soit l'issue du combat (sauf mort de tout le monde !), un jet d'écoute puis un jet de mécanique réussis permettront de percevoir le moteur d'un véhicule démarrant en trombe (écoute), et qu'il s'agit d'une Opel (mécanique). Or, Tylho circule au volant d'une vieille Opel...

Il y a peu de chances qu'on croit les gens qui parleront de l'attaque du Byakhee - surtout s'il y a un ou des morts, et le premier témoin sera Alain Murel. Pas question de l'acheter ou de compter sur son silence (non mais des fois...) !

En ce qui concerne Tylho, deux hypothèses :

1 - Il récupère le médaillon et, le plus rapidement possible, il officie. La cérémonie dure deux heures, et réussit à 100%, sauf si les os du sorcier sont déplacés ou brisés. Dans le premier cas, un sorcier d'une ère révolue, complètement fou (San : 00), se réincarne... Dans le second cas, Tylho, fou et frustré, cherchera à se venger de ceux qui ont profané les restes de son "maître"...

2 - Son essai échoue. Il le tentera plus tard : le lendemain, le surlendemain, de jour (en personne) ou de nuit, avec l'aide de son invocation, de préférence en l'absence de témoins... mais s'il y en a peu... Dans le cas où on tenterait de s'emparer du bracelet sur Tylho vivant, celui-ci se défendrait avec acharnement,



deviendrait véritablement fou furieux pendant les deux heures suivant la perte de l'objet, puis sombrerait dans l'abattement. Il est peu probable qu'il montre de la reconnaissance à qui l'aurait ainsi "sauvé". Ces dernières remarques sont valables pour toute personne portant puis perdant un (ou les deux) bijou(x). Le choc de cette perte se traduit par une diminution de la San de 1d6.

Le triomphe des enquêteurs peut leur rapporter 1d6 à 1d10 points de San, au gré du MJ.

APPENDICES

1 - PERSONNAGES NON JOUEURS

ESSOUGIR Gustave, dit "Gustou" pour ne pas confondre avec un autre Essougir Gustave, habitant Montmorin.

For : 16 Dex : 11 Int : 11 Idée : 55% Const : 12
App : 11 Pou : 10 Chce : 50% Tai : 12 San : 53
Edu : 16
Age : 58 ans

Baratin 25% - Botanique 20% - Camouflage 45% - Conduire automobile 30% - Conduire engin lourd 20% - Discrétion 30% - Ecouter 36% - Esquiver 22% - Grimper 45% - Lire/Ecrire français 65% - Mécanique 65% - Nager 27% - Parler français 75% - Parler provençal 40% - Psychologie 30% - Sauter 30% - Se cacher 50% - Suivre une piste 30% - T.O.C. 55% - Zoologie 23%

Fusil de chasse 60% - Bonus de dommages +1d4 Points de vie 12

Retraité des postes et veuf depuis 28 ans, sans enfant, Gustave Essougir mène une existence solitaire dans la ferme familiale. Il a peu à peu abandonné le travail de ses terres, ne s'occupant plus que de ses chèvres et de sa volaille. Un voisin travaille ses champs, et l'aide pour rentrer foin et bois de coupe. Braconnier à l'occasion, il revend à un ami antiquaire de Nyons les pièces de monnaie romaine qu'il trouve parfois, sans tirer monts et merveilles de ce commerce. Il vit au demeurant de peu, avec des habitudes de vieux garçon bien arrêtées. Sa maison est certes un peu encombrée de tout un bric à brac, la poussière n'y est pas faite tous les jours, mais c'est loin d'être un taudis. Chaque semaine, il porte son linge sale chez la voisine, puis passe chez le boulanger de l'Epine où il fait une courte belote avec d'autres habitués de l'unique bar du village. Cette sortie hebdomadaire se fait à pied par beau temps ou à l'aide d'une deux-chevaux hors d'âge.

Homme sans histoire, Gustave fuit les étrangers et utilise "le patois" pour les invectiver, parler avec ses bêtes et dialoguer avec Titane, son vieux chien, berger allemand croisé avec une multitude d'autres races.

A découvrir chez lui :

- un journal d'annonces, en date du 6 Mars 1983, avec cette annonce entourée en rouge "Cse dble emploi vds dét mét peu servi prix 2600 Frs. Ecrire journal"
- une photo noir et blanc de son mariage (les mariés devant l'église de l'Epine).
- un détecteur à métaux en état de marche, presque neuf.
- une photo du chasseur alpin Gustave Essougir.
- une carte postale d'Oran ("Il fait chaud dans

le bled. J'espère que l'eau ne vous manque pas comme ici. Gustave")

ESSOUGIR Marie et Léon

Le MJ devra déterminer les caractéristiques de ces deux importants personnages s'il le faut. Ce sont les patrons de "l'auberge de la vallée". Marie, forte femme, cuisine, veille au grain et à la bonne marche de son établissement, a des idées bien arrêtées sur beaucoup de sujets, le cœur sur la main mais ne tergiverse pas pour dire son fait à qui le mérite.

Léon aide parfois en salle, sert au bar, discute beaucoup (de chasse, surtout) et s'échappe dès que possible avec ses chiens, à la grande colère de sa femme.

Parfois leur fils André, employé à Serres, passe à l'auberge, donnant un coup de main à l'occasion.

Van DYNKEN (Tylho)

For : 9 Dex : 10 Int : 15 Idée : 75% Const : 10
App : 14 Pou : 14 Chce : 70% Tai : 13 San : 30
Edu : 17

Age : 47 ans Points de magie 17
Points de vie 11

Astronomie 23% - Archéologie 15% - Bibliothèque 35% - Conduire auto 35% - Crédit 25% - Dessiner carte 20% - Discussion 35% - Droit 12% - Ecouter 40% - Esquiver 20% - Histoire 40% - Mythe de Cthulhu 30% - Occultisme 45% - Lire/parler/écrire français et anglais 65%

Cet antiquaire ne s'est pas fixé à Montmorin pour la beauté du site : il a en effet trouvé trace de ce très ancien lieu de culte et de magie dans une édition en piteux état d'un livre écrit vers 122 après JC, intitulé "De Gallis Deis".

Après une tentative infructueuse d'achat du site des fouilles en 1984, Van Dynken a changé son fusil d'épaule et passe régulièrement voir les fouilleurs, très intéressé par leurs découvertes. Il a remarqué sans plus y porter attention le manège de Gustave, qu'il connaît depuis l'achat de sa résidence secondaire en 1975. Il réside de plus en plus souvent ici, ne faisant que de courts voyages en Hollande, rendant visite à son ex-femme qui gère son magasin d'antiquités. Il passe pour un original passionné de vieilles pierres et d'Astronomie. Les rares personnes qui sont entrées chez lui ont été impressionnées par sa bibliothèque, aménagée dans une vieille cave, avec une porte blindée (à cause des voleurs et surtout du feu, paraît-il).

Outre un sifflet d'argent qui lui donne un bonus de +30% pour appeler un Byakhee, cet intéressant personnage garde dans sa bibliothèque (et les emmène lors de ses déplacements) des ouvrages particuliers :

- De Gallis Deis (latin) +3% au savoir, -1d3 de San

- Le livre des Sorcières (édition anglaise) +4% au savoir, multiplicateur : x 1, San -1d3. Ce livre en mauvais état contient une page tachée sur trois. Une feuille volante porte, de la main de Van Dynken, la copie du sort "appeler un Byakhee".

MUREL Alain

For : 13 Dex : 12 Int : 15 Idée : 75% Const : 14
App : 12 Pou : 15 Chce : 75% Tai : 9 San : 75
Edu : 16

Age : 38 ans Points de vie : 12

Archéologie 40% - Anthropologie 10% - Bibliothèque 27% - Camouflage 40% - Chanter 12% - Conduire automobile 45% - Crédit 23% - Dessiner carte 25% - Discrétion 30% - Discussion 50% - Droit 7% - Ecouter 30% - Eloquence 40% - Esquiver 24% - Histoire 34% - Lire/écrire anglais 28% - Marchandage 12% - Occultisme 12% - Psychologie 32% - Se cacher 40% - T.O.C. 40%

Chasseur, archéologue amateur, enseignant... Alain Murel touche à tout et ne cesse de jongler pour concilier les obligations de ses multiples activités. Sympa, mais à ne pas prendre pour une poire.

Accessoirement : fusil de chasse 60%

Le vagabond : comme ce personnage n'apparaît pas vraiment dans l'histoire, ses caractéristiques ne sont pas données. C'est un pauvre gars que la rumeur publique fera passer successivement pour un fou échappé d'un asile, un marginal drogué, un pyromane, un truand ayant échoué un casse, ou un membre d'un groupuscule terroriste. Il est à noter qu'il semble que les gendarmes eux-mêmes ne sont pas très au courant de ce qu'ils recherchent, ce qui contribue à entretenir une psychose dangereuse dans la vallée, certains agriculteurs ou vacanciers dormant avec un fusil chargé à portée de main...

Les enquêteurs : leur création est laissée à la discrétion des joueurs (ou du MJ !). Il faudra réactualiser les personnages donnés dans les règles de l'Appel de Cthulhu ; il est en effet conseillé de choisir des professions telles que journaliste, professeur, étudiant... et de considérer, par exemple, que les personnages ont 20% de base dans parler/écrire/lire une seconde langue (français si la nationalité choisie est celle d'un pays étranger, anglais ou allemand si le personnage est issu de l'hexagone). D'autre part, on pourra rajouter la compétence "monter à bicyclette/à motocyclette" avec une base de 20% et introduire aussi la compétence "conduire une motocyclette" à 00%, compétence requise pour faire du trial ou mener un gros cube. Au MJ de voir.

2 - LES FOUILLES

Sans faire ici un cours sur les fouilles modernes en archéologie, il est bon de rappeler que leur but n'est plus de constituer une belle collection d'objets mais de rechercher les modes de vie et de pensée des hommes préhistoriques (grosso modo). Pour cela, l'archéologue fait appel sur le terrain à de nombreuses techniques parmi lesquelles relevés de plan, dessins et photographie jouent un rôle capital.

Chaque site est fortement marqué par la personnalité de son responsable, et s'il existe des constantes, aucun chantier ne ressemble à un autre en ce qui concerne l'ambiance y régnant, abstraction faite que ceux qui y travaillent confondent rarement fouilles et bronzette tranquille, bien qu'il y ait des exceptions.

A Montmorin, les repas étaient pris en charge par le chantier, et, l'hébergement se faisant sous tente, sur place, chacun appréciait les coupures que représentaient les descentes au village pour les repas et une toilette animée au lavoir du village. Le problème des véhicules ne s'était jamais posé jusqu'en cette terrible année 1986 où, fatalité, la liaison chantier-restaurant fut compromise. Heureusement que pour une si

courte distance, Alain Murel a accepté de transporter tout le monde dans sa vieille Dat-sun fatiguée !

Le dimanche étant considéré comme jour de repos, et le restaurant ne fournissant pas les repas des fouilleurs, ceux-ci, s'ils le désiraient, pouvaient bien sûr manger, mais en payant, s'offrant ainsi de savoureux "extras".

Seuls les petits déjeunés avaient lieu au camp, nécessitant une corvée d'eau journalière, pour acheminer le précieux liquide de la vallée en jerrycans.

3 - LES SITES

Ils sont au nombre de trois :

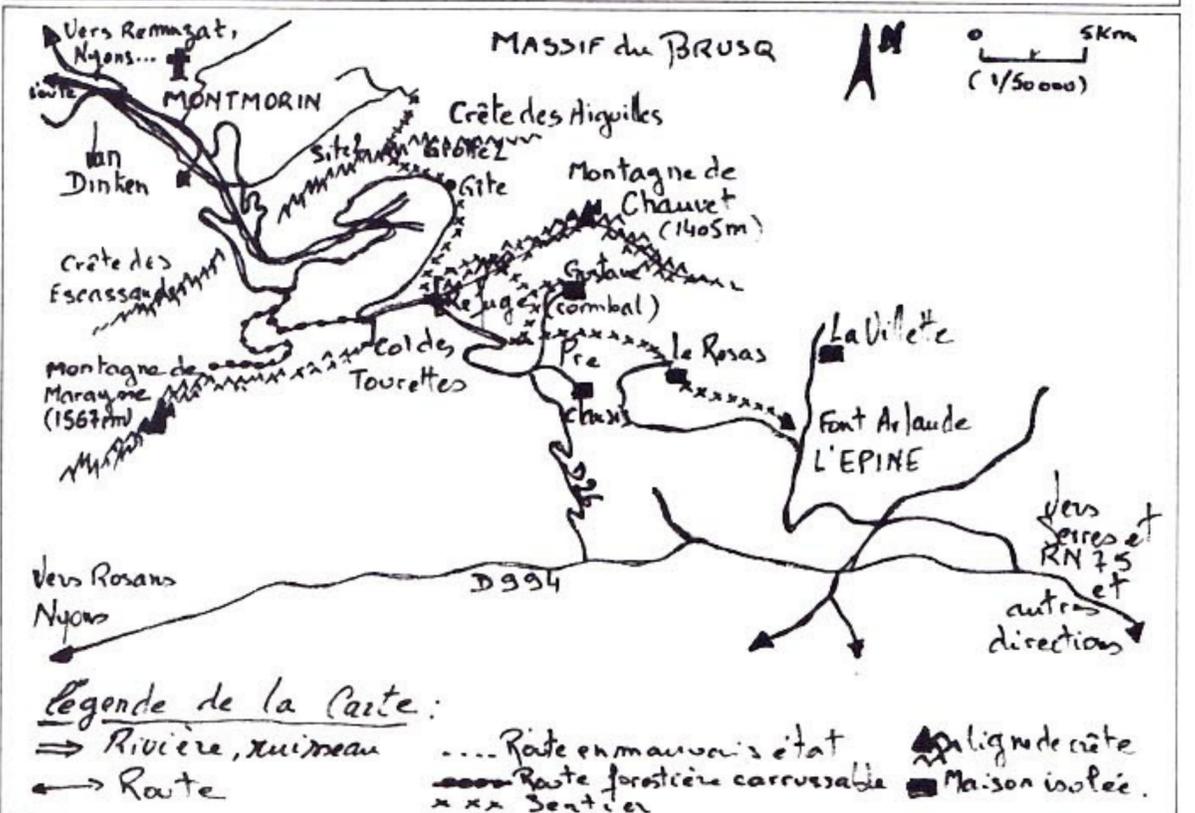
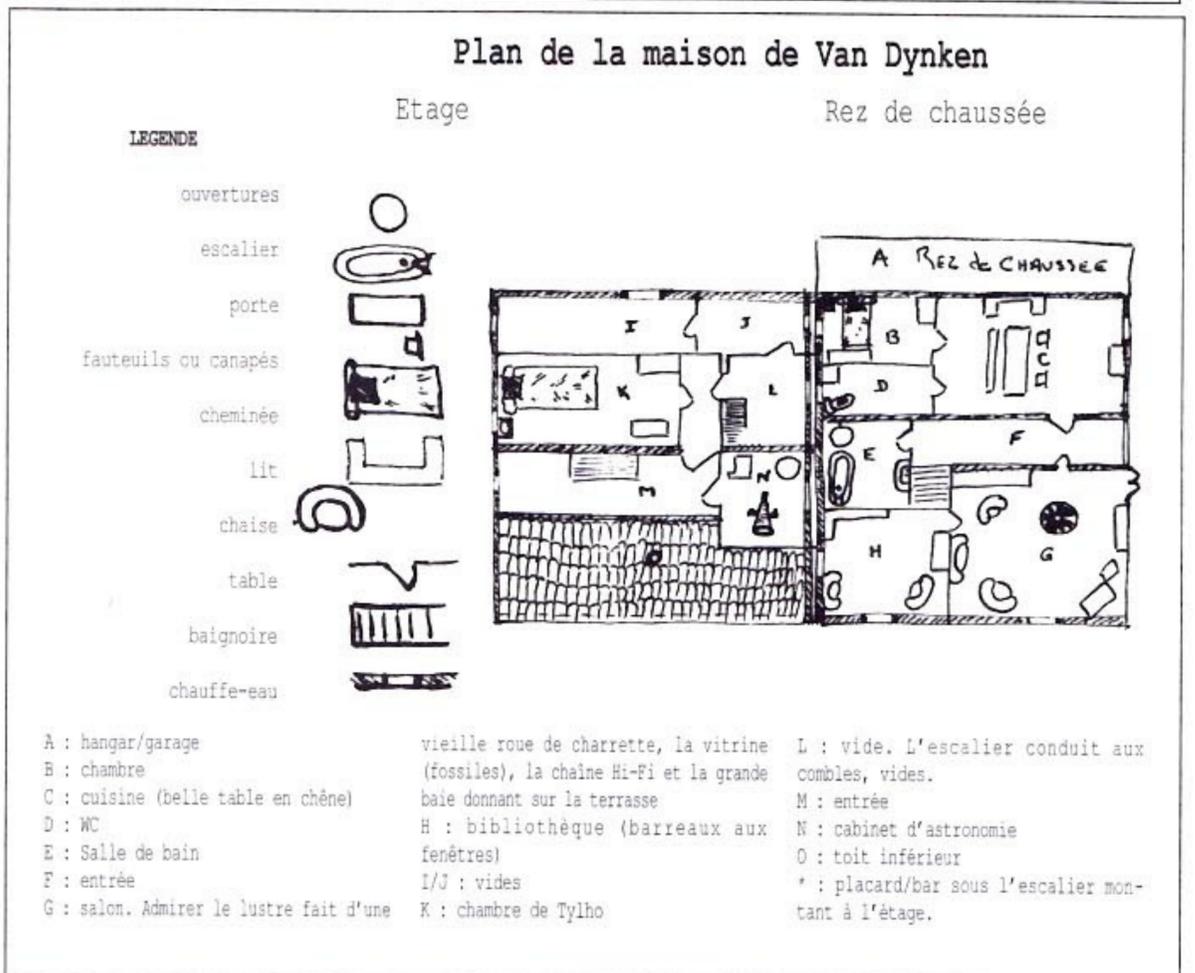
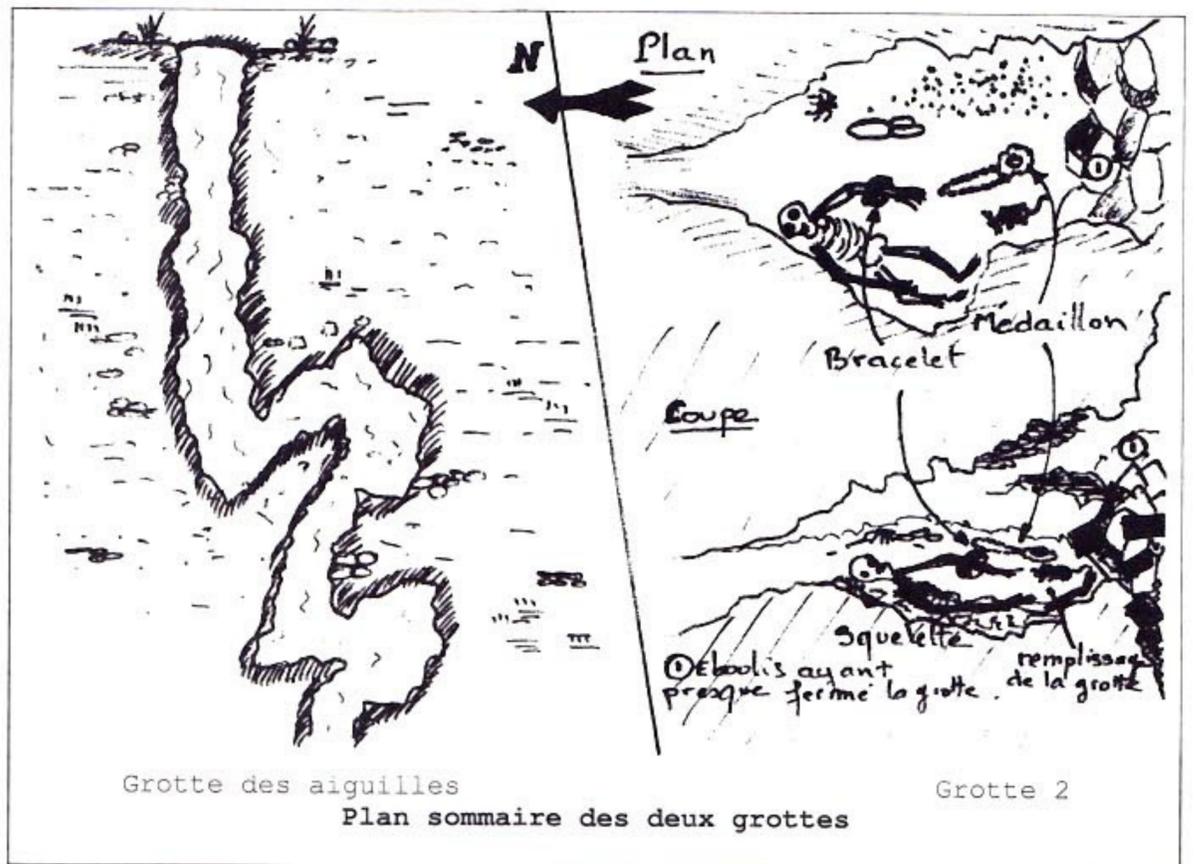
- un sol d'habitats successifs (jusqu'à l'époque gallo-romaine) en terrasse, proche du campement et en partie entamé par la carrière.

- une structure écroulée, entièrement fouillée en 1985, et d'où furent exhumés de nombreux ossements. **NOTE** : tout personnage s'y rendant doit faire un jet sous POU x 5. En cas de réussite, il y ressentira un certain malaise, effet rémanant des antiques pratiques qui s'y sont déroulées. La pierre y est imprégnée de Pouvoir, ce qui rend le site très intéressant pour Van Dynken. Le malaise ressenti sera perçu par Alain Murel, qui met cela en relation avec un magnétisme local particulièrement puissant. Ce malaise cesse sitôt le lieu quitté, mais la personne concernée ressentira toujours un certain trouble à cet endroit.

- deux grottes sépulcrales : la première, dite "grotte des Aiguilles", est en fait un étroit boyau (largeur moyenne : 0,40 m) tortueux et rempli sur 0,80 m d'ossements mêlés de racines, recouverts de cailloux, jusqu'à 12 m de l'entrée. La seconde grotte, plus vaste puisque son entrée fait environ 2 m de large, semble beaucoup moins profonde. Le squelette, adossé à la paroi et faisant face au porche, se trouve à moins de 3 m de celui-ci.

4 - LES BIJOUX DE NYALOTHEP

A l'époque où régnaient les pharaons, le sorcier d'une peuplade aujourd'hui disparue obtint par une puissante conjuration la vie éternelle. Le pacte ne se conclut cependant pas comme il l'espérait, car il apprit que son corps ne pourrait échapper aux outrages du temps. Deux talismans, un pendentif et un bracelet, seraient les réceptacles de son pouvoir. A chaque génération de sorcier, le successeur, portant les deux bijoux, sacrifierait une victime humaine sur les os de son prédécesseur afin que l'esprit de ce dernier soit libéré et passe en lui. Ainsi le signataire du pacte, passant de corps en corps, vécut fort longtemps, accroissant sans cesse sa puissance, et le rite se déroulait toujours immuablement, car dès qu'un être humain se paraît d'un seul des deux objets magiques, il n'avait de cesse de mettre le second et de procéder au sacrifice. Les rites atroces que perpétrait ce peuple sous la conduite de son prêtre fou firent naître une telle aversion chez ses voisins qu'un nuit où tous les individus participaient à une sombre cérémonie, une forte troupe de guerriers vint en silence et entama un massacre sans merci. A la fin de la tuerie, les corps furent rassemblés et décharnés et leurs os broyés pour que les esprits des mourants ne reviennent pas tourmenter les vivants. Puis l'autel de leurs abominations fut renversé. Grièvement blessé, le sorcier se traîna dans une petite grotte où il mourut, sans avoir été décou-



vert. Peu à peu, le temps ensevelit ses restes que nul charognard n'avait bouleversés.

Porter un seul des deux objets fait perdre définitivement 1d8 points de San. Porter les deux fait perdre 2d8+4 points de San.

Le Pouvoir d'un seul des deux bijoux est de 8. En le mettant, tirer un jet de résistance Pouvoir/pouvoir. En cas d'échec, le porteur répugne à quitter l'objet et n'a plus que deux idées en tête : récupérer le second bijou et immoler une victime sur le squelette du sorcier (ce qui présuppose la connaissance de son existence, sinon sa recherche). En cas de réussite, il ne se passe rien, mais la procédure est à répéter chaque jour de port de l'objet.

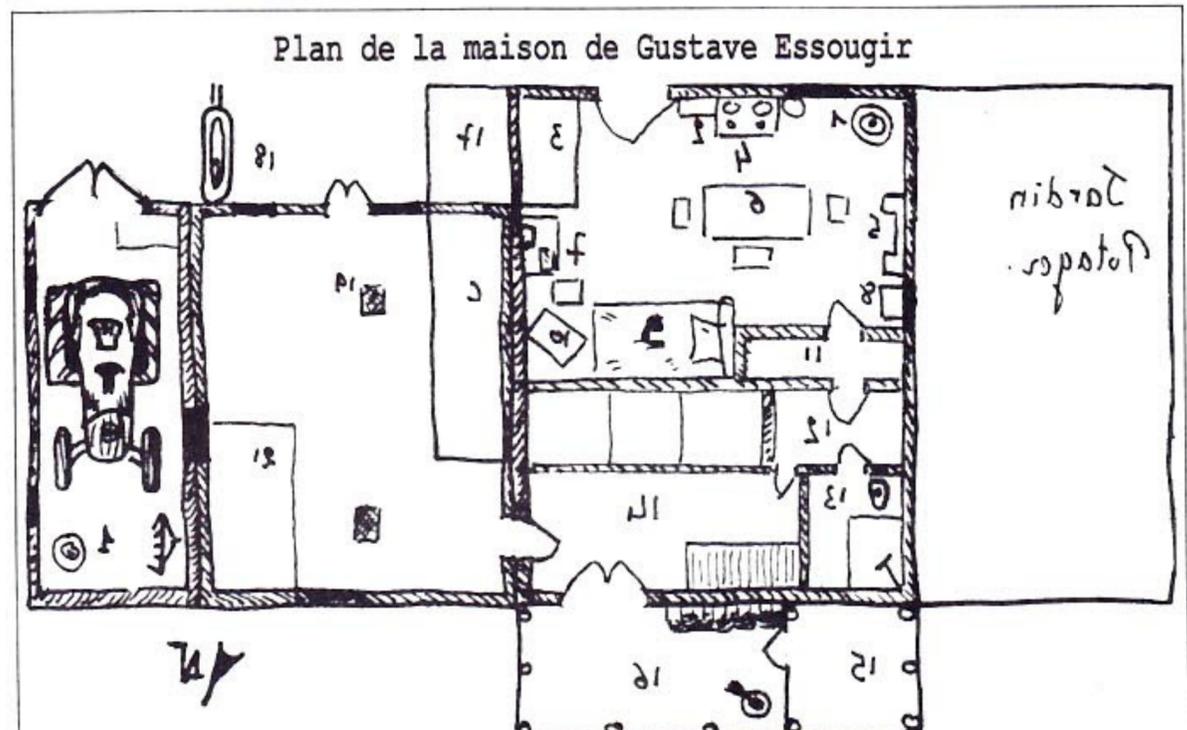
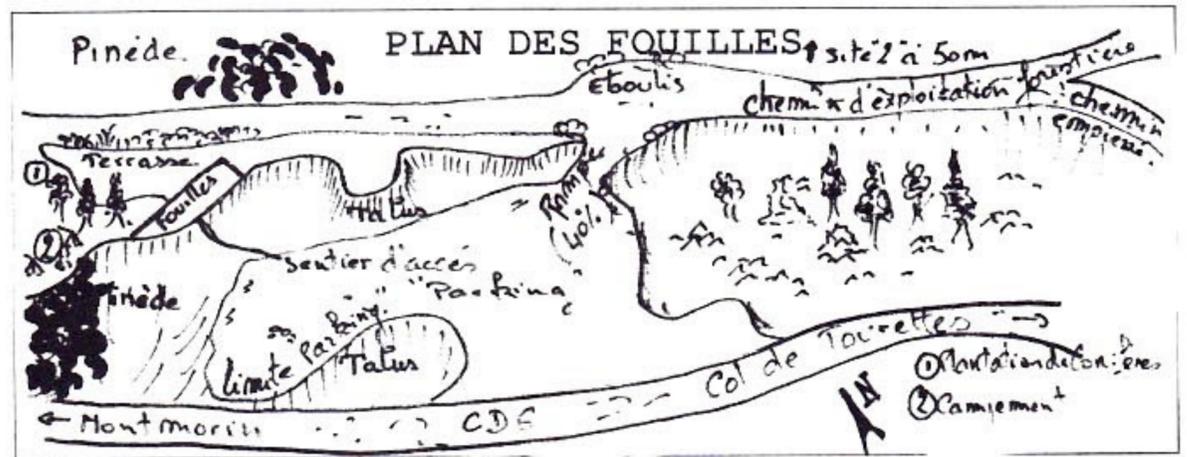
L'individu qui met les deux objets en même temps perd automatiquement 3 points de pouvoir, tant la puissance du couple de talismans est grande, et doit aussitôt procéder au même jet de résistance, mais le Pouvoir des deux bijoux est de 14.

Si le rituel est accompli, le sorcier antique se réincarne dans le corps du sacrificateur. Ses caractéristiques sont à la discrétion du MJ.

Certains écrits mentionnent bien évidemment de tels objets, mais leur savoir en la matière est souvent erroné : s'ils attribuent un grand pouvoir aux bijoux, ils n'en font que des multiplicateurs du pouvoir de leur porteur, insistant cependant sur l'importance de la possession des deux talismans simultanément.

Pour détruire un des bijoux, il faut vaincre sa résistance en tirant sur la table Pou. de la personne voulant le détruire contre Pou. du bijou (alors qu'il fallait tirer l'inverse pour résister à son charme). On peut les détruire en les martelant, les sciant, les fondant...

Dernière bizarrerie de ces bijoux : ils n'apparaissent **JAMAIS** sur les photos, laissant une zone blanche à leur place...



- | | | |
|--|---|--|
| 1 poêle (bois/charbon) | 9 lit. Trois grands sacs et une caisse sous le lit contiennent des vêtements divers. On y trouve aussi de vieux journaux. | en containers à charbon. Eric a crac et escalier d'accès à la grange |
| 2 placard mural (vaisselle) | 10 Téléviseur (N/B) | 15 poulailler |
| 3 armoire (linge) | 11 Cellier (conserves, alcools) | 16 bûcher (billot et hache) |
| 4 cuisinière à gaz et sa bouteille | 12 couloir | 17 lapins |
| 5 cheminée | 13 salle de bain/wc | 18 abreuvoir (fonctionne) |
| 6 table et chaises | 14 ancien local d'entrepôt du grain. Les trois stalles sont reconverties | 19 bergerie piliers de voûte |
| 7 évier, chauffe-eau (bouteille sous l'évier) | | 20 atelier (porte coulissante) |
| 8 caisse à bois (au mur : armoire à pharmacie) | | 21 enclos des chèvres |

L'atelier sert aussi de garage pour le tracteur et la "deuch" de Gustave. Au-dessus de la maison et de la bergerie se trouvent deux granges qui communiquent entre elles. On y accède soit par l'escalier situé en 14, soit par deux portes par lesquelles on rentrait le foin, placées toutes deux sur la façade sud, l'une à la verticale de la porte de la bergerie et l'autre à peu près entre la fenêtre et la porte de la partie "habitation". Trois portes permettent à Gustave de distribuer à ses chèvres le foin que lui rentre un voisin, deux au-dessus de l'ancienne crèche et une au-dessus de l'enclos actuel.

REVUE DE PRESSE

(suite de la page 11)

Les deux plus "pros" dans le palmarès du mois : j'ai nommé en premier **MELUZINE** qui soigne de plus en plus son look avec un numéro 5 au sommaire varié : News (intéressantes), Banc d'essai de Warhammer, Aide de jeu sur la magie dans Chivalry et Sorcellery, rubrique "jeux informatiques" bien conçue, et plein d'autres choses encore. Méluzine coûte 15 F (+ port) et vous pouvez vous le procurer auprès de AMJ, 124 avenue A. Briand, 92120 MONTROUGE.

En second : **SPHINX** No1 bulletin apériodique du 20 Naturel, qui consacre une large place aux productions CROC et SIROZ. Article intéressant sur ATHANOR "la terre des mille mondes", le nouveau jeu de Pierre Rosenthal à paraître chez Siroz, aide de jeu pour Silrin et Koros, scénario pour Bitume. Petite remarque (à ne pas prendre comme une méchante critique, on a trop de sympathie pour l'équipe concernée) : peu de rapport avec un bulletin de club à notre avis... L'intérêt de Sphinx dépasse largement les limites naturelles de Viroflay. Remake de JD+ version "Siroz/Croc associates" ou ouverture réelle à tous les auteurs-créateurs français comme le propose l'éditorial (ce qui serait vraiment génial) ? L'adresse pour finir : 20 Naturel, 8 rue Général Gallieni, 78220 Viroflay. Le prix du numéro : 12 F (+ port !!! les timbres coûtent cher).

Le plus original du lot, **L'ECHO ROLES** No4. L'équipe qui réalise ce sympathique fanzine (dont le look est aussi fort agréable) persiste et signe dans sa volonté de sortir des sentiers battus. Pas de news, pas de scénarios, pas de critiques, pas d'aides de jeu dans l'Echo. Mama mia

mais il reste quoi alors : de courts textes très littéraires, vécu de personnages, nouvelles, récits divers. Intéressant et en tout cas pas l'impression d'"avoir déjà lu ça quelque part". Contact : Echo Rôles, 2 rue du Point de Vue, 92310 Sèvres.

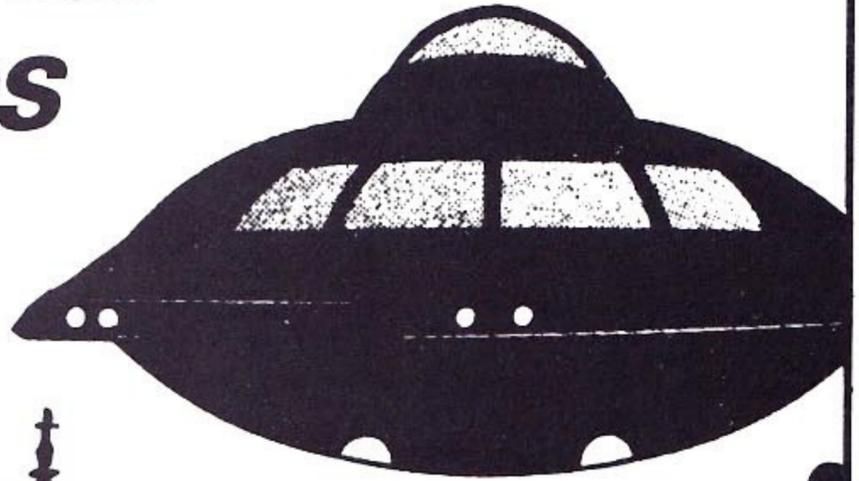
Le plus belge de tous : **LUDOZINE** et c'est bien normal puisqu'il nous parvient de la Fédé LUDUS en Belgique. Le No2 contient des adresses de clubs (Où jouer), une présentation de divers zines, des infos émanant de la Fédé, et ce pour la partie "news". Au sommaire de la partie magazine nous avons noté un scénario pour Pendragon, une intéressante aide de jeu historique sur le moyen-âge et une brève présentation du jeu Kings & Things (NDA : très bon jeu dont on ne parle pas assez à mon avis). Pour recevoir Ludozine, il faut vous adresser à D. JACOB 12 Avenue du parc, 4920 Embourg.

Encore une fois la place va me manquer pour vous parler plus en détail de deux zines qui le méritent bien :

CAHIERS LUDIQUES No1 - irrégulomadaire édité par Régis Jaulin, 12 Place Viollet Le Duc, Appt 33, 85000 LA ROCHE s/Yon. Précisons quand même que ce zine ne coûte que 6 F et contient une interview de deux spécimens intéressants de créateurs de jeux, à savoir PDP (Patrick Durand Peyroles) et PNL (Pierre Nicolas Lapointe), deux zigs qui n'ont pas fini de faire parler d'eux.

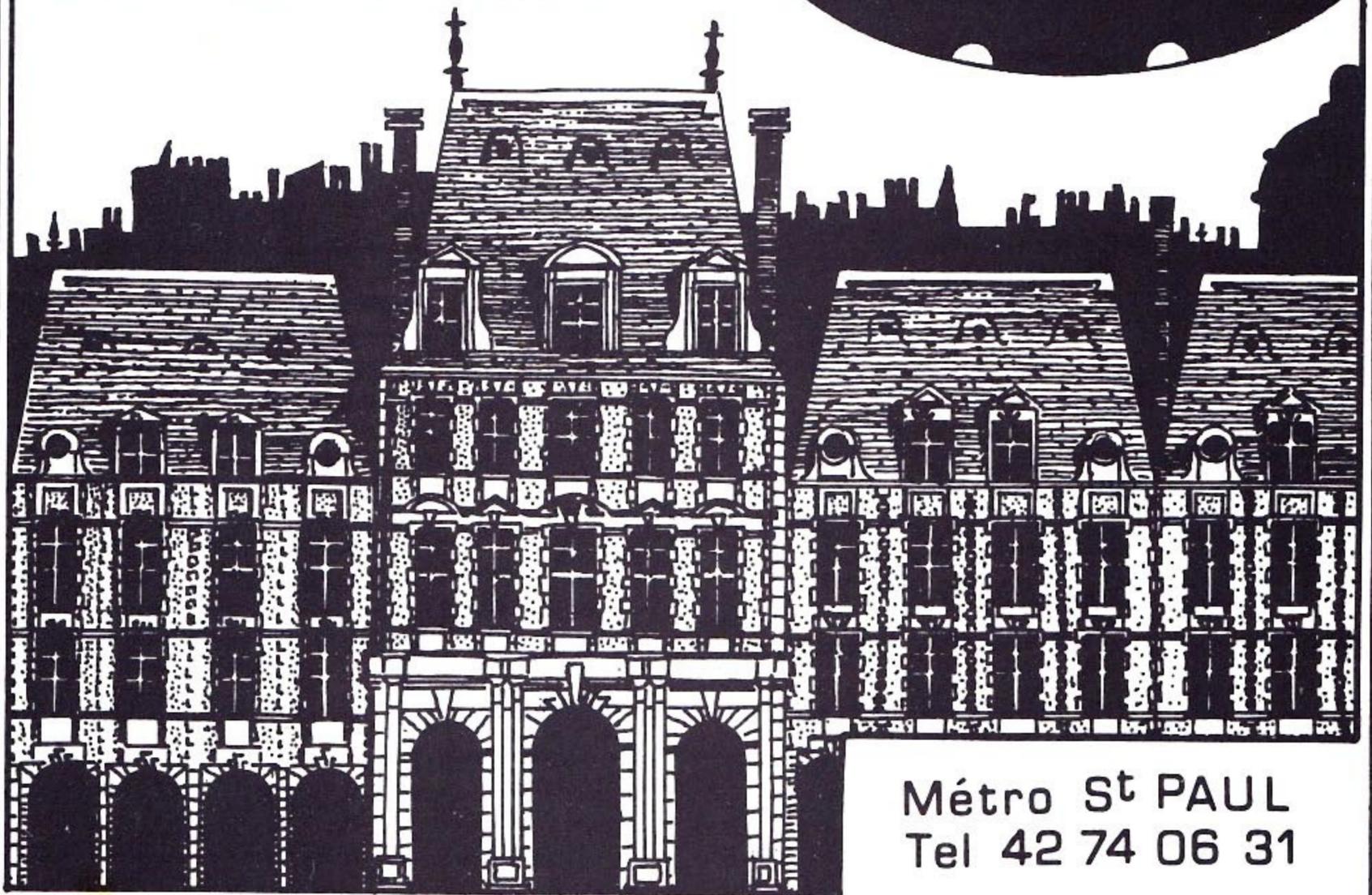
GALACTIC NEWS No3 - Stéphane Gaudet son éditeur aime la SF à la folie, et vous convie, de manière fort agréable à partager sa passion. Galactic est de dimensions réduites (4 pages) mais son auteur a le mérite de ne pas faire de remplissage. Si vous êtes branchés Jeux SF, entrez en contact avec Stéphane, vous ne serez pas déçus... St. Gaudet 120 rue de l'Ouest, 75014 PARIS. (Galactic News, par abonnement, 5 num. 24 F).

TEMPS LIBRE



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

WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES



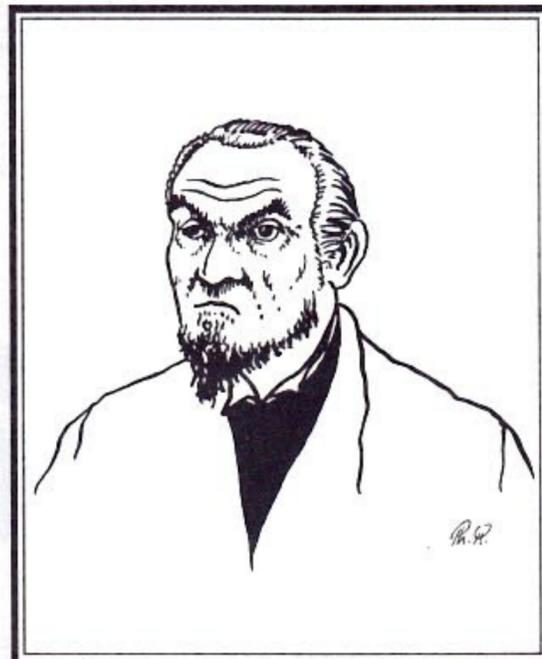
Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

Opinion-Réflexion...

Le murmure des ténèbres

Christian Lehmann



“Permettez-moi d’introduire mon client, Monsieur Louis Cypher...”

CHILL...MALEFICES... L’APPEL DE CTHULHU... trois jeux de rôle qui ont en commun une certaine atmosphère, une ambiance a priori similaire, faite d’angoisse, de terreur... Et pourtant certains joueurs ne jurent que par Maléfices, réclamant à corps et à cris de nouveaux scénarios pour leur jeu-fétiche, d’autres viennent hurler à la lune sous nos fenêtres pour obtenir un nouveau scénario pour Chill, et le troisième groupe, vomissant une bile verdâtre sur ses adversaires, entonne des invocations blasphématoires sur notre palier, nous vouant aux attentions des chiens de Tindalos si nous ne faisons pas paraître rapidement une nouvelle aide de jeu sur “Nyarlathotep dans le Nécronomicon, sa vie, son œuvre.” C’est dire que sous une apparente uniformité, ces trois jeux diffèrent énormément, et que rares sont les joueurs qui passent indifféremment de l’un à l’autre. Et il ne s’agit pas ici simplement de problèmes de règles, mais bien d’un problème d’atmosphère. La plupart des scénarios de Maléfices sont inadaptables pour l’Appel, par exemple (et vice-versa)... Cela tient à la cohérence particulière de leurs univers, fort différents, et au système de croyances religieuses qui les sous-tend.

De ces trois jeux, CHILL est sans conteste le moins abouti au niveau théologique. Ce n’est d’ailleurs pas là le propos des auteurs. Nous nous trouvons ici dans un univers strictement superposable au nôtre, mais où cohabitent des créatures abominables sorties de déchirures entre nos monde et l’INCONNU.

Pour combattre des monstres, les personnages peuvent faire appel à l’Art, faculté de percevoir cet autre monde, de communiquer avec lui et parfois même de l’influencer. *“L’Art n’est pas magique de nature. C’est une discipline qui respecte ses propres lois physiques. Elle exploite les sources d’énergie de l’Inconnu et transforme la personne qui utilise l’Art en une sorte de catalyseur afin de permettre le passage de ces énergies dans le Monde Connu.”* La naissance de la fondation S.A.U.V.E. est liée à la découverte qu’*“une source très organisée de Mal, qui n’était en aucun cas perçue ou reconnue par la société scientifique, s’écoulait régulièrement dans notre monde pour y semer le désordre.”* Les dragons, vampires, goules, loup-garous, poltergeists etc, qui forment l’essentiel du catalogue de CHILL sont donc au service de cette forme organisée de Mal, et le

but des joueurs, membres de la S.A.U.V.E., est de poursuivre ces créatures et de les détruire, sans toutefois céder *“au côté obscur de la Force”* cher à Luke Skywalker. Tout cela est clair, net, sans bavures, mais se révèle très sommaire à l’usage. Ainsi les disciplines de l’Art, bien que de nature non magique selon les auteurs, ne sont qu’une longue liste de sorts, ayant chacun un coût d’utilisation, une portée et une surface...

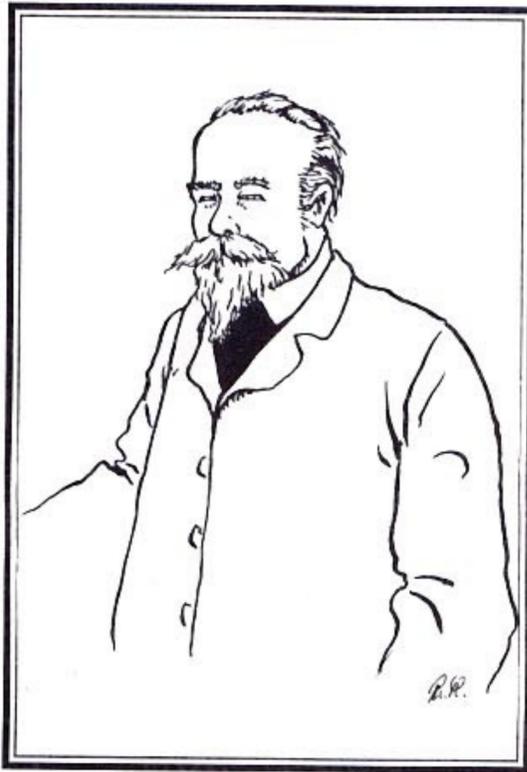
Quant aux créatures abominables que combattent les joueurs, leur rapport à la “source organisée de Mal” est loin d’être évident... Il n’existe pas dans CHILL de conspiration du Mal, de confrérie de la Ténèbre, mais une multitude, que dis-je, une véritable marée inhumaine de monstres disparates, chacun évoluant pour son propre compte, sans But Ultime que celui de survivre ! Les rares créatures dont le but n’est pas simplement de dévorer le plus grand nombre

de PNJ ont des motivations qui feraient écrouler de rire le moindre occultiste un peu sérieux. Ainsi le Poltergeist ou esprit frappeur est *“le Fantôme d’une personne morte, pensant avoir laissé derrière elle un jeune enfant ou un adolescent dans le besoin”*, et qui vient hanter une famille ayant un enfant en bas âge dans le but de tenir ses promesses envers l’enfant qu’il a décidé d’adopter. Merveilleuse explication du phénomène poltergeist pour un enfant de six à huit ans, cette conception très suave, pour ne pas dire dégoulinante de guimauve, a peu de chance de faire naître autre chose que des fous-rires chez un investigateur de l’occulte. Malheureusement, ce genre d’explication bêtifiante est la règle dans Chill plutôt que l’exception. D’où le côté très haché des campagnes, et l’impression pénible de rejouer éternellement le même scénario, seul le protagoniste principal changeant d’une histoire à l’autre. Pour les auteurs de CHILL, le Mal, c’est par définition ce qui est laid et fait peur la nuit aux petits américains...

MALEFICES, le jeu de rôle français basé sur la tradition littéraire fantastique européenne, est un travail d’amoureux avant tout. Les auteurs sont visiblement épris de leur sujet, et montrent une connaissance remarquable de la France de l’entre deux guerres (je parle bien évidemment de 70 et de 14-18, la der des der !), ainsi que de l’évolution des courants de pensée de l’époque. Entre le matérialisme ambiant et les relents de croyances occultes, le début du vingtième siècle hésite, et les personnages de Maléfices aussi... Leur Ouverture d’Esprit (capacité à appréhender facilement une situation nouvelle même en l’absence d’explication rationnelle) et



leur Spiritualité (la force de la Foi opposée aux pièges de Satan) les feront-ils basculer du côté des défenseurs du Surnaturel ? Ici Satan mène le bal, et son plus grand plaisir est de corrompre les innocents. Bien sûr, les scénarios de Maléfices regorgent de maîtres du monde, de savants fous et autres épouvantails du roman populaire de l'époque... Mais derrière eux, le Diable, relégué dans l'ombre par ce siècle trop avide de lumières, tire les ficelles, poussant vers l'abîme ceux qui ont le tort de ne plus se méfier de Lui.



Les monstres de Maléfices sont très souvent des êtres humains voués au Mal. Ce Mal personnifié par le Diable, qui faisait se signer nos arrière-grands-mères... Maléfices est à la croisée des superstitions païennes et de la religion catholique. Son univers y gagne en profondeur et en crédibilité, même si jusqu'à présent les scénarios proposés ont été de valeur très inégale, et si les principes de base énumérés par les auteurs dans les règles de départ ont été un peu oubliés au fil d'intrigues parfois fort rocambolesques.

Le Mal, dans Maléfices, c'est la tentation toujours présente de passer de l'autre côté, de sombrer aux machinations du Démon. Une vision manichéenne, certes, mais qui permet de poser un univers de jeu crédible, où les joueurs se retrouveront instantanément à l'aise.

L'APPEL DE CTHULHU diffère des jeux précédents par ses origines même, puisqu'il s'agit ici de l'adaptation au jeu de rôle de l'univers d'un écrivain fantastique. Le jeu y gagne en cohérence, mais rebute totalement ceux qui sont indifférents au talent très particulier de Lovecraft. En effet, voici le seul écrivain fantastique qui base son œuvre sur l'INEXISTENCE du surnaturel... Pas de fantômes ou de vampires dans l'univers de Lovecraft. Pas de malédiction inca, pas de poltergeist... Sous un apparent polymorphisme, le MONSTRE chez Lovecraft est unique : magma ignoble et incompréhensible de tentacules gluants, d'antennes vrombissantes et d'yeux glaireux... La plupart même des déités majeures sont totalement dénuées de raison, et seul Nyarlathotep semble utiliser par instant une logique comparable à la nôtre... Le catalogue des monstruosité de CHILL serait ici tout-à-fait déplacé.

Il en est de même des notions religieuses du Bien et du Mal. Pour Lovecraft, ces deux notions sont des concepts humains aussi insignifiants que nos propres vies. Le Bien n'est que ce qui est bénéfique à l'humanité, le Mal ce qui tend à la détruire. Et comme les Grands Anciens de Lovecraft sont aux humains ce que nous sommes nous-mêmes aux fourmis, rien ne permet de porter de jugement moral sur eux lorsque, d'un coup de tentacule négligent, ils anéantissent quelques centaines de milliers d'être humains comme on renverse une canette de bière...

Pas de monstres surnaturels, pas de valeurs morales, et surtout pas de monde spirituel. Au bout de la route des investigateurs, une mort certaine... et le néant. Leur vie était un accident, un jet de dés heureux (?) du destin, leur mort un événement biologique mineur... Vision terrible, angoissante de notre vie... Les investigateurs de l'APPEL mènent un combat perdu d'avance contre des entités incompréhensibles à l'esprit humain, dont la seule vue peut

rendre fou. L'existence même des Grand Anciens nous condamne à plus ou moins courte échéance à l'anéantissement. Et certains humains, parmi les plus pervers ou les plus lucides... ont décidé de hâter le Grand Jour...

Cette fatalité est quelque peu adoucie dans le jeu par rapport aux nouvelles de Lovecraft, dans lesquelles le narrateur, au bord de la folie, acculé au suicide, griffonne sur quelque misérable papier des révélations terrifiantes avant de sombrer définitivement... Les investigateurs de l'Appel confrontés à des horreurs cyclopéennes, peuvent infléchir le cours des événements, tenter de repousser l'inévitable encore quelques mois, voire quelques années. Mais ils savent au fond d'eux-mêmes que s'ils peuvent remporter une bataille, la guerre à long terme est perdue. La plupart des Gardiens des Arcanes et des joueurs sont rapidement confrontés à cette réalité au fil des excellents scénarios de Chaosium... Et de nombreux joueurs sont rebutés par ce qu'ils considèrent comme "une machine infernale tournant sur elle-même où les personnages, non contents d'être obligatoirement confrontés à un univers de cauchemar, ne peuvent espérer, à long terme, qu'une vie cloîtrée et angoissée où la seule consigne est : surtout ne pas regarder, surtout ne pas savoir..."

Cette remarque d'un joueur émérite, lui-même créateur de jeu, est fort juste. Il ajoute : "Par définition, l'Appel est un jeu noir, où la terreur apporte des sensations et peut-être des satisfactions, mais elles ne peuvent remplacer celles d'une réussite, d'un accomplissement total et définitif." Pourtant, l'APPEL a ses inconditionnels... Comment l'expliquer, alors que la notion même de fatalité, l'absence de satisfactions personnelles, sembleraient devoir condamner ce système de jeu au néant ?

Outre l'attrait indéniable de la terreur, il me semble personnellement que l'APPEL tire son originalité et sa fascination de cette apparente anomalie... A la différence de la plupart des systèmes de jeux "fantastiques" (en y incluant le médiéval fantastique), l'APPEL est le seul jeu qui n'utilise pas de références au Bien et au Mal. Pas d'alignements ici, pas de références mythologiques mal digérées à la Loi et au Chaos. Simplement des hommes et des femmes, seuls, debout face à l'Innommable.

A cet égard, l'APPEL est sans doute le premier jeu existentialiste ! Personne au-dessus ou au-dessous de nous pour nous pousser vers le Paradis ou l'Enfer. Paradoxalement, le personnage, et à travers lui le joueur, est libre dans cet univers angoissant et fermé. A lui de définir ses buts, de tracer sa vie, à la force de ses poings et de son imagination. Hors du jugement de Dieu ou Diable. L'esprit humain triomphe même, au bout du compte, de la pire des fatalités, du néant de la mort.

Loin d'un morne Paradis où voleraient des anges asexués, Lovecraft et Sandy Peterson offrent aux investigateurs, aux portes de la mort la plus tragique, le passage vers les Contrées du Rêve, et un éternel recommencement.



Le Monde Gris...

La couleur est contagieuse !

Nouvelle Inédite

Philippe Meyer

Passées deux semaines, à parcourir les vastes domaines de Sumak seigneur d'Antrepages, à observer, écouter les dires des gens de la terre, la patrouille s'en revient au château.

Les nouvelles sont excellentes : les barbares des territoires d'Aral, au nord, écument d'autres contrées. Le pays va à nouveau connaître la prospérité.

Alentek est ce jeune guerrier, vigoureux et hâbleur, qui chevauche en tête. Il commande la troupe des dix hommes qui chemine maintenant à travers la plaine, à trois lieues de sa destination. Chacun a le cœur léger et traverse déjà, en songe, les portes de la Cité. Le chef de la patrouille, inspiré, fait vibrer sa belle voix, aux intonations riches et sonores et se lance dans une ballade improvisée où il est question de chasse et de femmes. L'ardeur des hommes se réveille et ils s'interpellent bientôt joyeusement. L'humour et la vantardise la plus éhontée sont au rendez-vous !

Soudain, parmi les hautes herbes blanches qui viennent battre les jambes des cavaliers, un chevreuil se débusque. Il a imprudemment quitté le couvert de la forêt, peut-être effrayé par quelque carnivore. Le jeune mâle s'enfuit en poussant son cri semblable à un aboiement. Son pelage gris porte encore des traces de la livrée hivernale de teinte plus claire. Sa tête, qui dépasse tout juste dans les hautes herbes, est ornée d'un bois naissant. On est en Avril et le printemps rayonne sur les domaines d'Antrepages. L'animal, craignant pour sa vie, s'éloigne en bonds rapides, gêné dans sa progression par la prairie qui semble vouloir l'engloutir.

Dans une suite de gestes vifs et précis, Alentek saisit son arc, sort une longue flèche de son carquois et tire sur le chevreuil. Le trait file vers la bête et se fiche derrière la nuque. "Le gris l'avale" et elle s'abat sur le flanc.

Le chasseur exulte, à cent pas ! Par cette action, il resserre son emprise sur les hommes. D'abord, parce qu'en tant que patrouilleur en chef, il possède le droit de chasser et s'en sert ; ensuite parce qu'il montre qu'il est le meilleur !

"Nous allons faire bombance mes amis ! Je vous invite tous à ma table dès que cette viande aura convenablement mariné dans le vin et les sauces !" Ces paroles accueillent une véritable ovation. Tandis qu'on charge la bête sur le col de son cheval, Alentek range son arc



à l'arrière de la selle. Au cours de sa jeune vie, il a connu la confusion de quelques batailles, qui ne l'ont pas beaucoup marqué : il tirait sur des cibles mobiles, suffisamment lointaines pour ne pas trop ressembler à des hommes. C'est à son habileté à l'arc et à un certain sens tactique, qu'il doit d'être parvenu à ce poste de commandement à l'âge de vingt cinq ans.

Au retour, chacun rejoint ses quartiers, tandis qu'Alentek va faire son rapport. D'après Maître Torril, l'architecte du comte Sumak, la construction du château devrait s'achever en même temps que celle de la ville, avant la fin de l'automne. Déjà, le Seigneur et sa famille se sont installés dans les nouveaux bâtiments de la cour intérieure. Le jeune patrouilleur a vu toutes les étapes de l'édification. Depuis le choix de l'emplacement, sur un vaste promontoire rocheux surplombant l'océan à l'estuaire du fleuve "La Basaltine". Quatre années durant, des milliers d'ouvriers ont œuvré sous la direction de dizaines de contremaîtres : carriers, tailleurs de pierres, gâcheurs de mortier, maçons, charpentiers, terrassiers...

Petit à petit, les colons sont venus s'installer dans la ville naissante. D'abord timidement, puis de plus en plus nombreux, lorsque ses remparts eurent été presque terminés : six mètres de haut pour près de deux de large, crénelés d'un bout à l'autre, avec des tours de guet tous les cinquante pas. De la belle ouvrage ! Et le château se dressait maintenant, tel un titan face à la mer, preuve tangible de la force et de l'habileté du peuple Talbinois. Défi à la face des hordes nordiques !

Alentek était fier d'avoir participé à cette aventure, en tant que défenseur. Il s'était d'ailleurs passionné pour la construction de ce qu'il appelait désormais : "son château". Il avait discuté avec tous les corps de métier, contrairement aux autres soldats, que seuls le jeu et le vin intéressaient. Les ouvriers, les contremaîtres, l'architecte, surpris mais flattés, avaient toujours tâché de répondre à ses nombreuses questions, ne se défilant que lorsque le jeune homme, changeant de sujet, leur parlait du sens de la vie et de ses interrogations sur un au-delà du gris.

De vieilles plaintes chantaient *la couleur*.

Don des Dieux, elle embellissait toute chose et distinguait les êtres les uns des autres, les sortant de l'uniformité qui les baignait. Car, en ce temps-là, le monde était gris. Et rares étaient ceux qui, comme Alentek, distinguaient le gris-tomate du gris-lavande ! L'unique façon de s'y retrouver consistait à observer les formes et, à un moindre degré, à humer les odeurs... C'est dire si la fonction de patrouilleur était malaisée et importante !

"Gris c'est gris !" avait-il coutume de s'entendre dire.

Pourtant, il savait bien que la puissance et l'intensité du gris-océan ne pouvait se confondre avec la teinte plus éthérée du ciel.

Une fois son rapport effectué, il se lava sommairement, se changea, mettant du linge frais, et sortit pour se rendre sur la place du marché. Deux heures auparavant, durant la traversée de la ville, il avait remarqué l'installation d'une troupe d'acrobates. Il admirait l'agilité et la souplesse et se réjouissait à l'avance du spectacle de ces voyageurs.

Le soir tombe, la place s'illumine de dizaines de halos provenant de torches savamment disposées de façon à éclairer au mieux un vaste portique tendu de cordes, de barres et d'anneaux. Soudain, un acrobate s'élançe et, d'un bond, plonge vers le sol. Il va s'écraser !

Non, se recevant avec force et souplesse sur les mains, il tourne, vrille et virevolte avec une magnifique aisance. A chaque passage sur la piste, un compagnon le rejoint, reprenant le même numéro au tout début, comme un canon qui au lieu d'être chanté serait mimé ! Alentek se réjouit d'être là.

"Ils sont bons, vraiment bons" pense-t-il.

Autour de lui, la foule se presse, dense et excitée. Elle encourage maintenant une pyramide humaine. "Ces gens travaillent durement du lever au coucher du soleil, sans même prendre le repos dominical qui nous est accordé, et ils trouvent encore la force de venir au spectacle !"

Il a lancé une balle, puis deux et trois. Et la foule a applaudi le jongleur. Lorsque sa partenaire lui en a envoyé une quatrième, puis une cinquième, les cris se sont éteints et plus un son n'est venu du cercle des visages étonnés. Maintenant, il jongle trois balles dans une main, deux dans l'autre, indépendamment. Elles s'envolent, pour s'échanger dans un programme compliqué, tantôt se suivant, tantôt se croisant mais sans jamais se heurter. Alentek savoure chaque instant, chaque tour. Il fixe son attention sur la plus foncée, s'émerveille de la voir réapparaître aussi vite au sommet de la boucle.

Un cri vient briser l'harmonie, semer la confusion dans les esprits. L'homme qui l'a poussé est un joyeux ivrogne. Il est entré, le rire dans la gorge, attiré par les lumières et l'agitation. Mais maintenant qu'il s'est affalé sur la terre, il pleure, il pleure, grogne et râle : "Rentrez... cheu... vou-ou !!... Très... tard !!... at... attention..." L'assistance est parcourue d'un grand rire sonore, les plus petits bousculent les plus grands et les mal placés tordent le cou pour mieux voir. Alentek, lui, ne s'amuse pas. D'ordinaire, il aurait joint sa voix aux rires des autres, mais pas ce soir ! "Ça suffit !" Il a crié et les gens, surpris, se sont tus. Les balles retombent sur le sol. Attrapant le clown improvisé par le bras, il le remet sur pieds, malgré ses protestations apeurées.

"Pardon... ma mie... le ferai plus !!!"

"Voilà qu'il me prend pour sa femme !"

D'un coup de reins, le patrouilleur le charge sur ses robustes épaules et va déposer son fardeau vociférant dans la fontaine située trois maisons plus loin. La foule les a suivis ! Elle s'étire en un long ruban, formant de part et d'autre d'Alentek une manière de cortège. Malgré lui, il en est impressionné. A l'autre bout de l'allée ainsi tracée, se tient une danseuse, de noir vêtue, qui joue avec une longue cape et se déhanche en mesure au son du tambourin. La cape qu'elle claque doit être de teinte gris-sang ! Elle se détache sans peine du gris environnant. De grandes boucles noires, enflammées par la lumière incertaines des torches, bougent en rythme sur ses épaules. Tout dans sa démarche exprime la colère, ses grands yeux rehaussés de peinture gris-sang, ne quittent pas Alentek. Une voix, dans l'assistance, s'élève, qu'il croit reconnaître : "Une chanson ! Une chanson l'artiste !"

Ce mot court de bouche en bouche, pour éclater, scandé par tous : "Une chanson !!! Une chanson !!!"

Alors, malgré la peur qui lui bloque la gorge, presque certain de ne pouvoir proférer un son, il s'avance à la rencontre de la belle qui elle aussi se rapproche lentement, avec un air de défi ! Le son d'un Luth s'élève, limpide, joyeux comme une eau claire. La foule amusée l'encourage à mi-voix et bientôt se tait. Il respire profondément et

fredonnant un moment sur l'air que l'instrument égrène, il chante à pleins poumons afin que chacun l'entende, une ode à la couleur disparue :

Vois-tu l'est qui flamboie ?
Le rouge se mêle au jaune,
Sur la tram' bleue du ciel,
Au d'là du gris des bois !

De part et d'autre du gris triomphant !
Se tiennent celles qu'on nomme les couleurs !
Amoureuses éternelles de la vie,
Pourquoi ne venez-vous pas ?

Vois-tu l'est qui flamboie ?
Le rouge se mêle au jaune,
Sur la tram' bleue du ciel,
Au d'là du gris des bois !

Où vas-tu, couleur mon amie ?
Ne t'enfuis pas, oh... ma folie !
Du fond de mon âme je te vois,
Même si mes yeux ne te connaissent pas !

Vois-tu l'est qui flamboie ?
Le rouge se mêle au jaune,
Sur la tram' bleue du ciel,
Au d'là du gris des bois !

Un jour la route je reprendrai
Ne me dis pas de rester là !
Et l'au d'là du gris je trouverai,
Et tu te mordras les doigts !

Ah, si tu n'viens pas !
Viens donc avec moi !

La jolie danseuse est tout près de lui. Son visage s'est vidé de sa colère, pour se remplir de joie et de gratitude. Autour d'eux, les gens applaudissent.

Alentek salue la demoiselle, puis la foule, et se retire en souriant un peu nerveusement. Le spectacle est un succès ! Mais ça ne sera peut-être pas du goût de tout le monde !

"Oublie le comte Sumak pour un soir, Alentek !" songe-t-il, alors qu'il déambule dans les rues de la cité de son maître. Un rire le prend.

"Quelle soirée !"

Sans qu'il l'ait voulu ? Ses pas l'amènent vers les roulottes des saltimbanques, près de la sortie nord de la ville, à l'ombre des remparts. Le spectacle s'est terminé, là-bas sur la place, et les artistes sont rassemblés autour d'un feu qui crépite, et ils devisent joyeusement.

"Mais voilà notre diable de chanteur !"

Il reconnaît le jongleur qui se baisse aussitôt et lui lance...
...deux pommes, qu'il rattrape.

"Serais-tu aussi bon jongleur ?"

Sans aucun mal, il fait tourner les fruits entre ses mains, puis lorsqu'il décide qu'il en a assez fait, croque résolument dans une des pommes.

"J'espère que je n'abîme pas ton outil de travail ?"
"Tu devrais te joindre à notre troupe !"

La voix, très douce, presque sucrée, le fait se retourner. La danseuse est là, appuyée contre une voiture.
"Ta grâce te distingue du gris, ô belle dont j'ignore le nom !

- C'est très gentil à toi, beau chanteur ! Je m'appelle Périgrine, et toi, comment te nomme-t-on ?"

Elle s'est approchée du feu. Un long châle de laine lui recouvre les épaules. Ses gris se teintent de lumière. Il a fait quelques pas et déclare :

"Alentek, et je suis patrouilleur ici à Antrepages !"

La fille a un léger mouvement de recul et il lui semble qu'elle va s'évanouir dans la nuit ! Son corps s'est figé dans l'uniformité de grand gris.

"Qu'as-tu Périgrine ? Vas-tu reprendre ta route et me dire de rester là ?"

- Tu es soldat et ton métier c'est de tuer les autres ! Tu me demandes si ça va ?

- Qu'y a-t-il de néfaste à défendre les siens avec cœur et courage, Périgrine ? Et de livrer ensuite la ville aux joies du spectacle et non aux mains des pillards ?"

Il lui semble que le mouvement de la vie autour d'eux se ralentit et qu'ainsi chaque détail, chaque geste sitôt ébauché, deviennent perceptibles. Il croit voir le monde pour la première fois. A mesure que le mouvement se ralentit, le gris devient palette et des nuances apparaissent... tout d'abord infimes, puis de plus en plus prononcées. Dans l'esprit de Périgrine, une porte s'est ouverte devant les coups de son cœur étonné. Joyeusement, elle s'écrie :

"Vois-tu comme le gris est beau ce soir !"

- Oui, c'est tout gris-couleur !"

Se tournant vers les acrobates, ils les prennent à témoin de la transformation qui s'opère autour d'eux. Leurs mains se sont jointes.

"Regardez-nous, mes amis, et vous verrez la couleur chasser le gris !"

Le premier, le jongleur se lève, bientôt suivi de ses compagnons :

"Je la vois ! Je les vois !!!"

C'en est trop pour Alentek qui s'écrie :

"La couleur est revenue, la couleur !"

Oh ! Qu'elle te va bien Périgrine !"

Il la serre bien fort dans ses bras et la soulève de terre, l'entraînant dans une danse ivre et échevelée.

Plus tard, quand ils se furent gorgés de la couleur, qui teinte chaque chose, riant comme des enfants à chaque nouvelle découverte, ils allèrent trouver le Seigneur Sumak, qui dut se rendre à l'évidence : l'au-delà du gris existait bien et c'était dans le bonheur d'une simple danseuse et d'un de ses patrouilleurs qu'il l'avait découvert !

Comment fit-il donc, me demandez-vous ? Il regarda vraiment, car pour celui qui tend son regard et écoute, sans prétendre que toute chose est immuable, sans penser qu'il a tout vu, pour celui-là alors, curieux des autres et de la vie, la couleur est contagieuse !

Libéré par le comte (ou était-ce une mission qui lui fut confié ?) Alentek quitta Antrepages deux semaines plus tard et suivit les saltimbanques, afin de répandre la couleur sur la terre toute entière.



LIVRES OUVERTS

ASIMOV : DESTINATION CERVEAU

Destination cerveau: c'est le titre du dernier roman d'Isaac Asimov paru en France. La joie des inconditionnels a pu être quelque peu émoussée lorsqu'ils ont découvert en avant-propos que ce roman n'est qu'une réécriture du "Voyage fantastique", datant de 1966 (1972 pour la version française). Cette première version est, explique l'auteur, la transcription du film du même nom; aussi a-t-il été contraint de suivre la trame du scénario, ne modifiant véritablement que les "inconséquences scientifiques les plus insupportables". Destination cerveau constitue donc la version 100% "Asimovienne" du thème de la miniaturisation.

L'histoire, bien que similaire par le thème, s'avère différente de la première version par bien des points. Tout d'abord le contexte géopolitique change (de la guerre froide l'on passe à une situation de "rivalité pacifique" américano-soviétique représentée par une sorte de course au progrès scientifique. Ainsi Morrison, chercheur américain spécialiste en neuropsychologie, dont les travaux n'ont jamais pu aboutir totalement, est contraint de se rendre en union soviétique pour collaborer à une expérience de miniaturisation, domaine privilégié de la recherche soviétique. Malgré ses réticences, il va être intégré à une équipe de spécialistes qui devra être miniaturisée à bord d'un sous-marin de poche et injectée dans le corps d'un très grand savant soviétique plongé dans le coma à la

suite d'une expérience ayant mal tournée, afin de tenter de le sauver. Un des points forts réside dans la description du principe de miniaturisation, détaillé avec minutie par l'auteur de manière à le rendre "plausible" (on y croirait vraiment). Vient ensuite la description du périple qui est un régal de réalisme, on a vraiment l'impression de suivre la progression du sous-marin au microscope ! De nombreuses péripéties attendent les explorateurs: obstacles divers, assauts des globules blancs et anticorps, etc...l'imagination d'Asimov fait merveille, et son récit est agrémenté de nombreuses notes d'humour, sous la forme notamment des aphorismes de Dejhnev père, qui sont un régal. En voici un échantillon:

-La vie est agréable. La mort est paisible. C'est la transition qui est pénible.

- Celui dont on a besoin doit apprendre à endurer la flatterie.

- Aucun voyage n'est dangereux pour celui qui, du rivage, fait des signes d'adieu.

Je préfère pour ma part la fin à celle de la première version, car d'une part elle n'est pas triviale, et elle a d'autre part une portée philosophique manifeste, je vous la laisse découvrir...En tout cas, que les amateurs d'Asimov se rassurent, "Destination cerveau" est une réussite, c'est un modèle type du roman intelligent.

Jérôme DARRIEUS

LA LIGUE DE TOUS LES MONDES : URSULA K. LE GUIN

La tétralogie d'Ursula Le Guin n'est pas un roman linéaire, dans la mesure où chaque livre n'est pas la suite du précédent, mais décrit une planète différente, la ligue de tous les mondes constituant le lien entre chaque volume. La ligue ne ressemble en rien à un empire galactique et n'intervient pas dans les gouvernements des mondes qui en font partie. Elle consiste en une charte qui garantit les échanges culturels inter-mondes qui ont pour finalité le progrès de l'humanité, ou plus précisément "l'accroissement de la complexité et de l'intensité du champ de la vie intellectuelle" (La main gauche de la nuit). L'adhésion à la ligue ne remet donc aucunement en cause le contexte géopolitique des mondes.

Dans le premier volume de la série, "Le monde de Rocannon", un ethnologue de la ligue en mission sur une planète du système de Fomalhaut est victime avec son équipe d'un traquenard des ennemis de la ligue contre lesquels elle est en guerre. Il se retrouve seul, sans ressource, ayant perdu la quasi-totalité de son équipement dans cette embuscade, dans un monde dont le degré d'évolution correspond à un système de type féodal. Il va chercher à se sortir de ce mauvais pas, et, avec l'aide de différents autochtones avec lesquels il se liera d'amitié, va tenter de contrecarrer les projets de ses agresseurs sur la planète. Cette planète est habitée par différentes races (dont les fiia qui ne sont pas sans rappeler une certaine race aux oreilles pointues qui habitent les forêts...).

"Planète d'exil" raconte la vie de descendants de représentants de la ligue oubliés sur un monde lointain au climat très vigoureux. La

lente rotation de la planète fait que les années durent soixante ans, ce qui fait que les habitants ne voient jamais deux fois chaque saison au cours de leur vie. A chaque période hivernale une tribu primitive engage une migration vers le sud pour fuir le froid. Cette fois-ci, c'est une gigantesque horde dévastant tout sur son passage (afin de s'alimenter tout au long du voyage) qui menace la petite communauté, alors qu'habituellement les Gaals n'émigraient que par petits groupes. Le chef de la communauté, Jacob Agat, va tenter de conclure une alliance avec les Hilfes (humains originaires de la planète), afin d'éviter l'anéantissement par les Gaals. Mais les rapports sont difficiles entre les deux groupes, les Hilfes évitant de fréquenter ces étrangers qui ont une réputation de sorciers.

Le volume suivant, "La cité des illusions", a pour sujet la quête d'un amnésique vers son passé (*). Qui est-il, D'où vient-il ? Pour répondre à ces questions, Falk va partir seul à la recherche de sa mémoire, à travers un très long périple qui va le faire traverser la gigantesque forêt pour essayer d'atteindre la cité d'Es Toch, demeure des mystérieux Shings; il espère retrouver son identité. Au cours de sa quête, Falk va faire de nombreuses rencontres (qui ne sont pas toujours amicales), et doit se méfier de tout, puisqu'il ignore tout. Malgré le thème quelque peu "classique", le livre ne sombre pas dans la banalité. Ni les rebondissements ni le suspense ne sont ménagés, ce qui, ajoutés à la qualité d'écriture de l'auteur, ne pourra que réjouir le lecteur.

Le dernier roman de la tétralogie, "La main gauche de la nuit", est une véritable réussite.

Des quatre romans de la série, c'est le plus complet. Un membre de la ligue doit inciter les différents gouvernements de la planète Nivose à adhérer à la ligue de tous les mondes. Mais il est seul, car telle est la règle : un unique représentant de la ligue est délégué sur un monde non affilié, et sa tâche ne sera pas facile, compte-tenu des résistances internes au pouvoir en place, mais aussi du conflit qui oppose les pays de Karhaïde et Orgoreyn. Les habitants de la planète ont la particularité d'être hermaphrodites les 90% du temps, la période correspondant aux possibilités d'accouplement étant appelée "Kemman". De plus, le roman est émaillé de petits contes et comporte en annexe un calendrier très détaillé, avec la description des différents mois, jours et heures...

Les maîtres de jeu en manque d'idées pourront trouver dans ce cycle de nombreux éléments d'inspiration, et cela pour de nombreux JDR, l'échantillonnage allant de Méga aux jeux de type médiéval-fantastique, à condition, pour ces derniers, de faire abstraction de la technologie. On pourra retenir par exemple comme éléments intéressants, les Goules des neiges de "Planète d'exil", l'étrange tribu des apiculteurs de la cité des illusions, les devins de "La main gauche de la nuit". Mais même si vous n'êtes pas Maîtres de Jeu, prenez plaisir à découvrir cette saga !

Jérôme Darrius

(*) Ce thème est courant en S.F. et les plus grands auteurs s'y sont essayés... Asimov : Les courants de l'espace; Farmer : le faiseur d'univers; Silverberg : Le château de Lord Valentin; Vance : Marune, Alastor 933; Zelazny : Les neuf princes d'Ambre.

Chroniques de Trégor :

Les Orfèvres de Nerrulken

Comment ! Vous n'avez jamais pénétré dans un atelier d'orfèvrerie à Nerrulken ! C'est un manque certain à vos connaissances car il faut le voir. Situé entre la seconde enceinte de la ville et la forteresse, le quartier des orfèvres est, selon moi, le plus prestigieux de la cité. On ne peut le manquer ! Il regroupe dans les maisons : les ateliers au rez-de-chaussée, les riches appartements des maîtres-orfèvres au premier et dans l'étage supérieur les chambres des compagnons artisans. Toute cette population se retrouve au sein de la guilde des orfèvres, prestigieuse entre toutes, du moins dans le royaume de Kirkwall et pour une part dans le Fellendar.

Les Ateliers

Ce qui surprend immédiatement le visiteur quand il entre dans l'atelier d'un maître-orfèvre, c'est l'ambiance qui y règne. Là, dans un local de taille moyenne et plus ou moins bien éclairé, sinon par le feu sur lequel chauffe le métal, des compagnons (une dizaine), œuvrent sans relâche. Ils repoussent, battent, forgent, cisèlent, gravent, découpent avec amour, les métaux précieux que sont l'or et l'argent.

Les objets d'art qui en résultent sont beaucoup plus divers qu'on ne pense et généralement d'une facture exceptionnelle. Devant vos yeux se forment peu à peu des boucles de ceinture ou des fibules (ancêtres de l'épingle à nourrice) ciselées servant à agraffer les vêtements. Un peu plus loin, ce sont des gobelets magnifiquement décorés. Ailleurs, l'orfèvrerie se marie avec la joaillerie pour donner de très beaux bracelets et colliers destinés à être portés par les plus belles du royaume. Parfois, c'est avec l'armurerie que la rencontre s'opère afin de parer de l'éclat doré la garde d'une dague ou d'une épée. Les fourreaux ne sont pas en reste car le cuir est souvent tendu par des pièces d'argent aux motifs exécutés de main de maître.

Cela ne s'arrête pas là ! Avec un peu de chance, il est possible d'entrevoir des réalisations encore plus ambitieuses,

comme des chandeliers ou des aiguères ouvragées. Plus surprenante encore est la création d'une reliure de grimoire en or dans laquelle l'orfèvre enchâsse, pour embellir l'ensemble, des pierres aux plus belles couleurs. Enfin, de temps en temps, de véritables sculptures en bas-relief voient le jour afin de décorer l'autel d'un temple ou les portes d'un palais.

Tous ces ouvrages sont partagés entre les compagnons-orfèvres qui sont chacun spécialisés dans certaines techniques ou réalisations. Celui qui travaille l'argent ne touche pas à l'or. Le forgeron est différent du ciseleur, le repousseur n'est pas un graveur. Il existe donc entre les artisans une complémentarité et une hiérarchie dues aux différentes techniques. Seul le maître-orfèvre, propriétaire de l'atelier, a une connaissance complète de son art. Il supervise tous les travaux, les corrige et en assure la conception. C'est un grand artiste responsable de toute la production sortant de l'atelier.



La Condition des Compagnons-Orfèvres au Sein de la Guilde

Après discussions avec quelques compagnons, il apparaît qu'un artisan indépendant n'a pas le droit de travailler à Nerrulken. Chacun, pour exercer, doit rentrer au service d'un atelier dirigé par un maître. Du même coup, le compagnon-orfèvre est alors inscrit dans la guilde. Celle-ci, par l'intermédiaire du maître, se charge de lui trouver un logis, de lui assurer un minimum de nourriture ainsi qu'un petit salaire. Si l'artisan a des problèmes, la guilde tentera de les aplanir. Aussi a-t-elle eu parfois à intervenir auprès des autorités de la cité pour régler des poursuites judiciaires plus ou moins à l'amiable. En contrepartie de cette sécurité, les compagnons doivent obéissance à leur maître et assurer un travail régulier pendant les jours ouvrables. Heureusement pour eux, les diverses fêtes religieuses égrennent dans l'année plusieurs jours chômés.

Les Maîtres-Orfèvres

Ils sont les piliers de la guilde. Leur maîtrise leur donne, à eux seuls, le droit d'ouvrir un atelier et de siéger au conseil qui assure la gestion de la corporation. Cette assemblée est présidée par un grand maître élu à vie par ses collègues. C'est parmi les membres du conseil que sont choisis les représentants des orfèvres quand il faut discuter d'un problème avec les autorités de la ville.

Les maîtres-orfèvres sont, sans nul doute, des notables dans la cité. Les riches vêtements qu'ils portent lors des processions religieuses regroupant marchands et artisans ne peuvent que nous le confirmer. Il n'est d'ailleurs pas rare de retrouver plusieurs d'entre eux au conseil municipal qui s'occupe du gouvernement interne de Nerrulken :

ravitaillement, guet de justice, voirie etc (les relations avec le reste du district regardent le représentant de Mandar Kendek). Bien plus, le Bourgmestre à la tête de ce conseil de cité est souvent l'un d'entre eux. Je vous laisse conclure de l'importance de la guilde à Nerrulken.

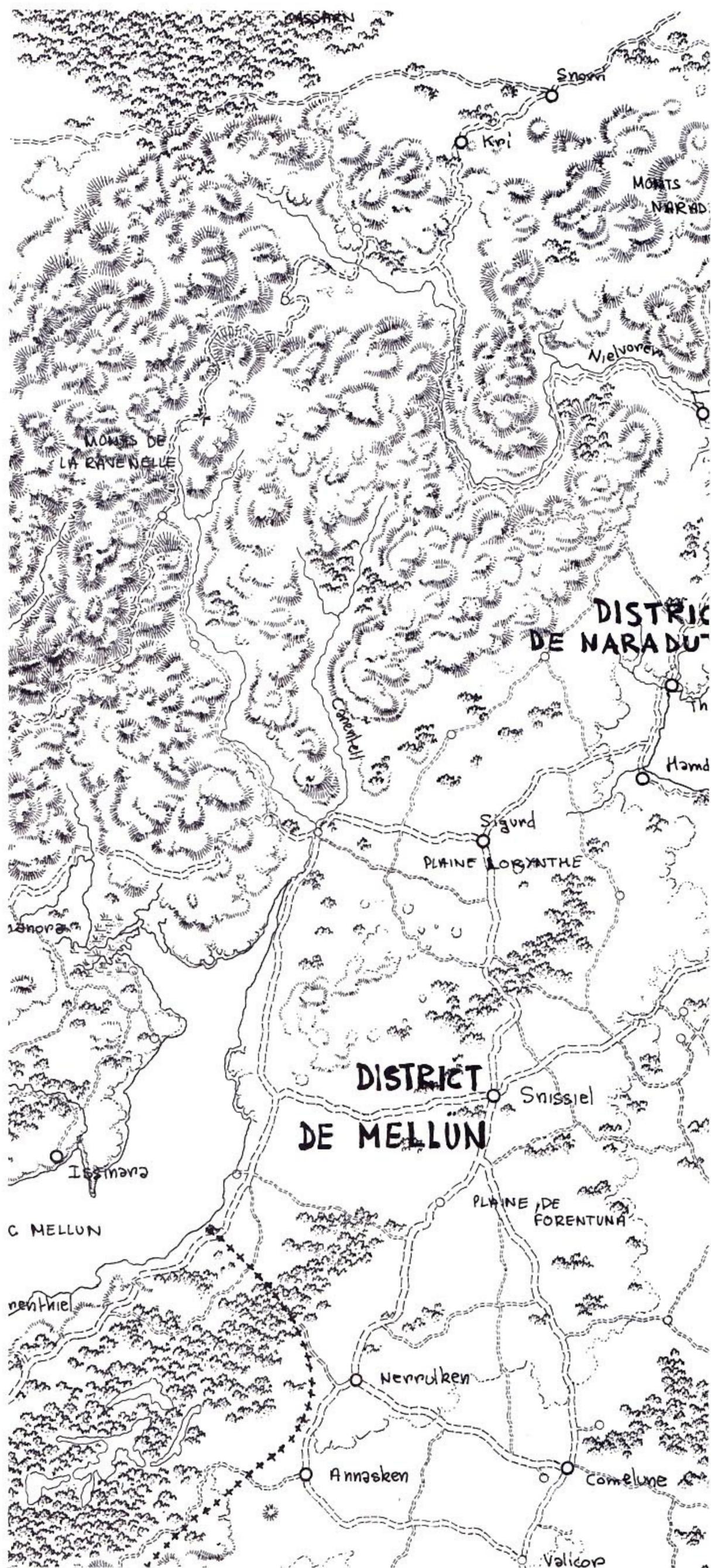
Le Rêve ? Devenir Maître-Orfèvre !

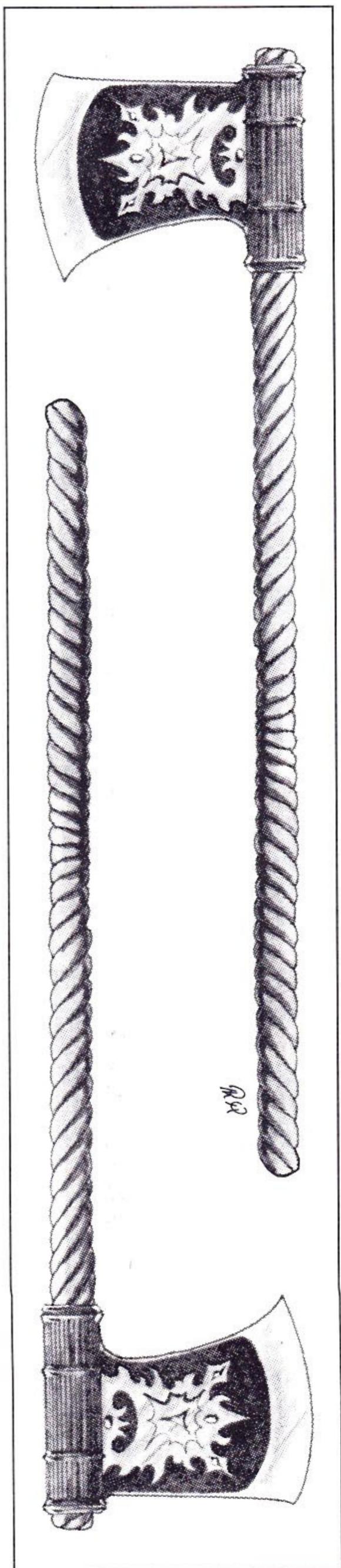
Cela ne semble pas facile. Déjà, il n'est pas question d'accueillir des étrangers. Il faut donc se former dans un atelier de Nerrulken et y résider depuis plusieurs années. Ainsi, un compagnon-orfèvre, comme nous l'avons déjà dit, n'accomplira toujours qu'une partie du travail liée à certaines techniques. Toutefois, au fil du temps, il pourra changer et passer petit à petit par les diverses pratiques de l'orfèvrerie. Cela le fera progresser dans la hiérarchie des compagnons et lorsqu'il aura atteint le haut de celle-ci, il pourra réaliser avec l'accord de son maître un chef-d'œuvre afin de prouver à la guilde ses capacités. Si son ouvrage est jugé recevable, la voie de la maîtrise lui est ouverte. Il ne lui restera plus qu'à payer une taxe d'inscription et à prêter le serment de respecter les statuts de la corporation. Dès lors il sera maître-orfèvre à part entière et aura le droit d'ouvrir un atelier.

Un tel recrutement vise, en théorie, à sélectionner les plus persévérants et les artistes les plus performants en vue de sauvegarder la qualité. En fait, je peux vous assurer que tout le système est plutôt faussé. Voulez-vous savoir pourquoi ? Il suffit de raisonner un peu pour le comprendre.

Premièrement, il est extrêmement facile pour un maître de bloquer la formation d'un compagnon ou, au contraire, d'user de passe-droit envers un autre. De plus, l'élaboration du chef-d'œuvre demande une mise de fonds (achat de métal précieux) que le salaire de l'ouvrier ne permet guère de réunir. Si cela ne suffisait pas, il y a encore la taxe d'inscription qui n'est pas des moindres. Enfin, je le sais de source sûre, les fils de maître, parce qu'ils sont directement formés par leur père, sont exemptés du chef d'œuvre. On assiste donc à de véritables dynasties qui gardent jalousement la direction des ateliers. Il faut avouer que la plupart du temps l'art de l'orfèvrerie n'en souffre pas. Toutefois, il arrive qu'un maître ne soit pas toujours à la hauteur de la réputation de son atelier.

Heureusement, le monde est si bien fait (vous ne le pensez pas ?) que certains expédients permettent de rééquilibrer quelque peu et de réinjecter du sang neuf dans une structure qui, sinon,





serait vouée à la sclérose. Il est arrivé plus d'une fois qu'un maître-orfèvre meure sans héritier mâle, voire sans héritier du tout. Dans le premier cas, le maître a souvent pris la précaution de former lui-même l'un de ses compagnons et de le parrainer pour qu'il acquière sa maîtrise. Une fois cela fait, le nouveau maître épouse l'une des filles de son patron et assure la succession. Dans le second cas, c'est la veuve qui, pour permettre la continuité, se marie en seconde noce avec le compagnon le plus expérimenté de son ancien époux. Il assurera la gestion de l'atelier sous le parrainage d'un maître, ami de la famille, jusqu'à ce qu'il ait effectué son chef-d'œuvre et que la situation ait été régularisée. Pourquoi toutes ces dispositions ? Tout simplement parce que les femmes peuvent travailler à l'atelier mais qu'un maître féminin serait encore assez mal vu dans la guilde. Par contre, l'influence des femmes sur leur mari reste, comme par tout, non négligeable.

La Puissance de la Guilde

La force de la guilde réside dans ses statuts qui font d'elle un groupe soudé, lequel possède une influence dans les affaires que n'a pas un simple individu. Ce n'est donc pas pour rien que chaque maître doit prêter le serment de respecter les statuts. Il en va de la stabilité même de la corporation.

Pour simplifier, les statuts empêchent toute concurrence. En premier lieu cela concerne l'approvisionnement en métaux précieux. Depuis fort longtemps, la guilde a passé des accords avec des mines situées dans les monts Tissnar. C'est elle qui achète les stocks de matière première et les redistribue aux ateliers selon un prix fixe et d'une manière aussi équitable que possible. Les maîtres se sont engagés à ne jamais traiter directement. Il est donc impossible de voir un maître offrir un paiement supérieur en vue de rafler de grandes quantités d'or ou d'argent, au détriment des autres. Cette situation convient à tous. L'absence de rivalité entre les ateliers permet à la guilde d'y obtenir un prix d'achat assez bas tandis que la mine s'y retrouve par l'assurance d'une clientèle sûre et régulière.

L'absence de concurrence apparaît surtout au niveau de la vente. Déjà la guilde contrôle tous les points de vente de la cité puisqu'ils se confondent avec les ateliers. En aucun cas une échoppe ne peut s'ouvrir sans atelier et l'opposition avec des producteurs étrangers est ainsi jugulée. Enfin, la rivalité entre les maîtres n'existe pas. La même pièce d'orfèvrerie placée dans deux ateliers différents gardera toujours le même prix. La guilde a instauré un barème

tenant compte du type d'ouvrage et de la qualité d'exécution de celui-ci, qui est rigoureusement respecté. Le but avoué est d'attribuer à chaque œuvre d'art son juste prix en accord avec la valeur de ses matériaux et la qualité artistique de sa réalisation. En fait, cela permet de pratiquer des tarifs élevés que ne remet en cause aucune guerre de prix, laquelle selon la guilde risquerait de nuire à la réputation des orfèvres de Nerrulken.

En conclusion, c'est grâce à toute l'organisation que je viens de vous décrire que le corps des orfèvres à Nerrulken est dans la possibilité d'assurer une production prestigieuse appréciée par les plus grands (normal ! Ils sont souvent les seuls à pouvoir se l'offrir !). Cependant, tout ce que je vous ai dévoilé n'est qu'un pâle reflet. Si vous avez l'occasion, entre deux aventures, passez par Nerrulken pour visiter un atelier et discuter avec un maître-orfèvre. Vous serez toujours bien reçu, surtout si votre bourse est pleine. Quant à moi, que vais-je faire maintenant ? Il paraît que les rives du lac Mellùn sont des plus pittoresques. Peut-être aurons-nous la chance de nous y rencontrer de nouveau ? Qui sait ?

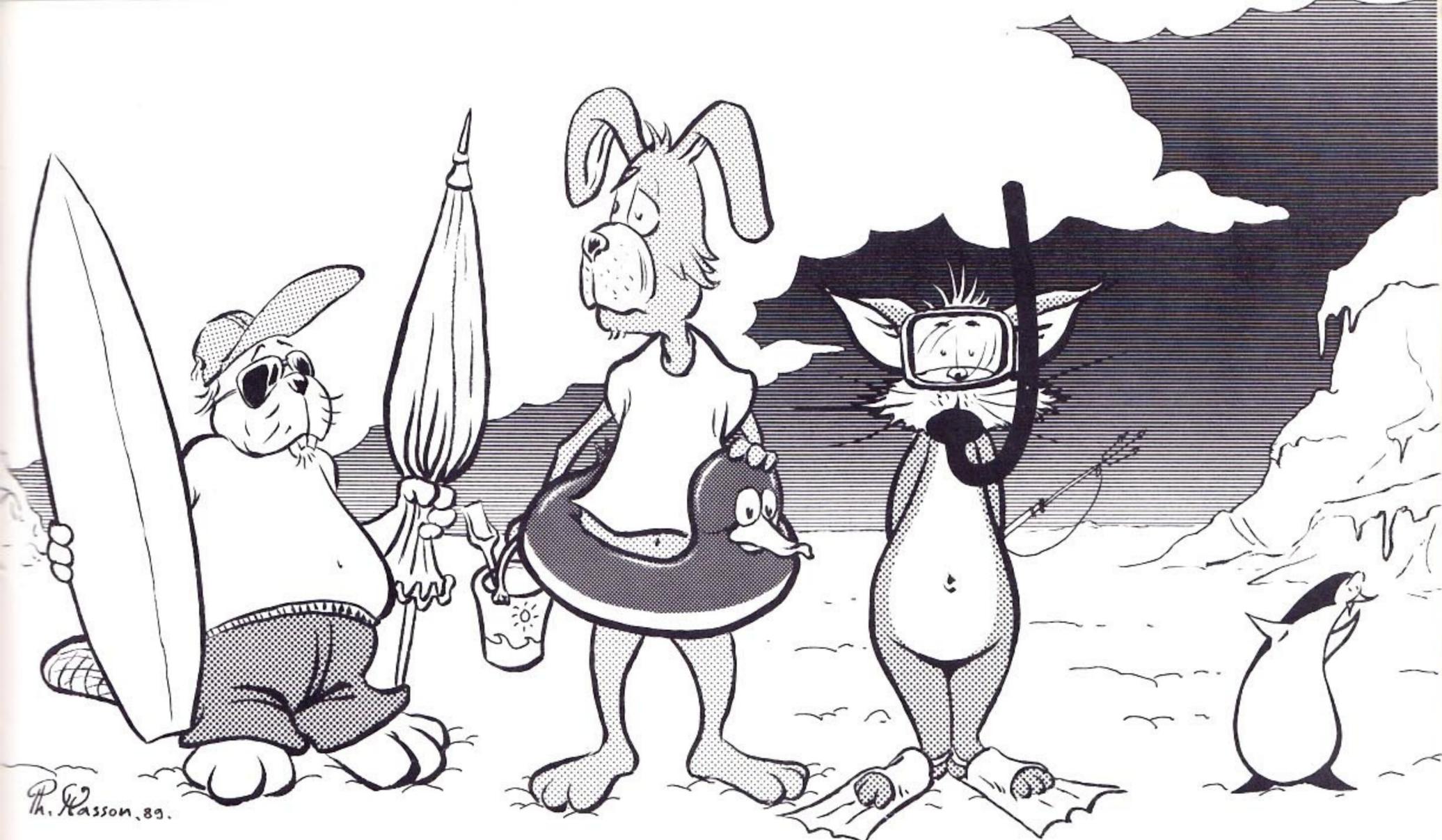
Pour MJ en Manque d'Imagination

1 - Plusieurs femmes ont été assassinées à Nerrulken par un tueur-fou. Un compagnon-orfèvre est accusé. Son maître croit en son innocence et demande aux personnages, qui sont des amis, d'enquêter.

2 - Les personnages connaissent un compagnon-orfèvre en passe de devenir maître et d'épouser la fille de son patron. Cependant, un vol d'or a lieu dans l'atelier et tout semble accuser leur ami. Qui veut casser la carrière de celui-ci ? C'est là ce qu'il faut découvrir.

3 - Un maître-orfèvre, membre du conseil municipal, est assassiné. Un autre maître, craignant pour sa vie, demande aux personnages, qui sont de ses amis d'enquêter.

Roger BARNOUD



Les échelles sans Seychelles gèlent-elles ?

Ce scénario a été écrit pour le jeu "Toon" par l'infâme Jérôme Darrieus. Il participe malheureusement au concours de scénario organisé par notre fabuleux journal, et ce sous le numéro matricule 0000009. Avant de commencer votre lecture, (est-ce bien utile ?), entraînez-vous à prononcer le titre pour épater vos joueurs !

Le principe du scénario s'articule autour du quiproquo que le meneur de jeu va introduire en faisant comprendre aux joueurs qu'ils vont évoluer en milieu tropical (aux Seychelles) alors qu'ils se retrouveront en pleine Sibérie. Les personnages recevront au début l'appel téléphonique suivant.

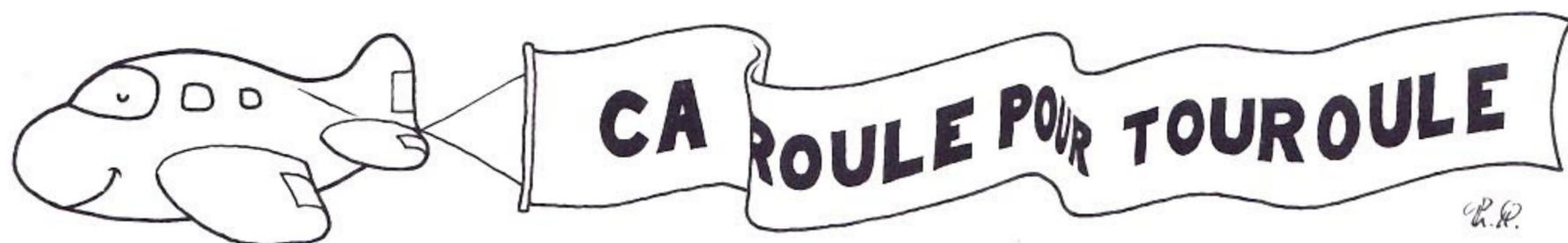
"Nous avons la joie de vous informer que vous êtes l'heureux gagnant de notre premier prix de notre superconcours des petits Suisses 'Touroule'. Petit veinard vous allez profiter des joies du repos, des loisirs et de l'air pur puisque vous avez gagné un séjour aux S-Echelles ! Vous serez enthousiasmé par le site exceptionnel que vous allez découvrir grâce aux petits Suisses "Touroule". Prépa-

rez vite vos bagages, heureux gagnant, et rendez-vous à l'aéroport au quai d'embarquement T ! **Et n'oubliez pas : en toute circonstance, ça roule pour Touroule !**"

Pour les préparatifs, le jeu va s'interrompre quelques instants, le temps de faire modifier la liste des objets des personnages ; ceux-ci doivent remplacer deux objets par trois articles de plage dont voici une liste non exhaustive : parasol, bouée-canard, palmes, masque et tuba, ballon, planche à voile (si !), matelas gonflable, canot pneumatique, skis (nautiques bien sûr), seau et pelle, chaise longue, chapeau de paille, serviette, huile solaire, lunettes de soleil...

Le voyage

Quand cette petite formalité sera accomplie, les joueurs pourront se rendre à l'aéroport où ils seront accueillis par un animateur arborant un magnifique Tee-Shirt 'Petits suisses Touroule' : "Vous voilà, chers et sympathiques gagnants ! Voici votre avion qui va vous emporter sur votre petit paradis ! Et en plus, pour que votre séjour se déroule dans les meilleures conditions, la société 'Touroule' est heureuse d'offrir à chacun de vous une caisse de deux cent petits suisses 'Touroule'. **Et n'oubliez pas : en toute circonstance, ça roule pour 'Touroule' !** Un porteur se chargera de rentrer dans la soute



R.R.



d'un petit avion taxi les bagages des personnages ainsi que les caisses de petits suisses, tandis que l'animateur invitera les personnages à monter à bord de l'avion. Puis celui-ci décollera, les emportant vers une destination dont ils ne se doutent pas : le pôle nord.

Le voyage se déroule sans problème apparent, si ce n'est que les personnages sentiront la température se rafraîchir quelque peu, et ils verront le pilote endosser un énorme manteau de fourrure. En regardant par les hublots, ils pourront apercevoir la banquise à perte de vue. C'est en grelottant que les personnages sentiront l'avion descendre, et pourront voir qu'il se dirige vers une petite piste d'atterrissage, balayées par un puissant blizzard (vous avez dit blizzard ?...). A la descente de l'appareil, les personnages seront accueillis par le gardien de l'aéroport qui est chargé d'emmener les personnages dans leur lieu de résidence. Il les emmènera à bord d'une chenillette, et au bout de deux heures de route, ils pourront voir une grande bâtisse : le pilote de la chenillette leur dira qu'il s'agit de l'entrepôt de fourrure. Puis dix minutes après, ils arriveront enfin en vue d'une petite bicoque en bois : au-dessus de la porte une pancarte annonce : "Les Echelles". Le pilote les laissera là avec leurs bagages après leur

avoir remis la clef. Rappelez aux personnages qu'il fait très froid, et que c'est insupportable.

La Maison "Les Echelles"

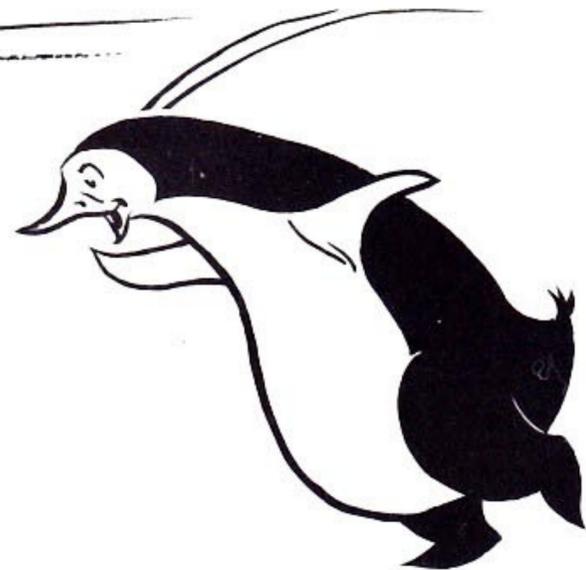
La clef fonctionne sans problème, à condition qu'elle puisse entrer dans le trou de la serrure, qui est gelée. Que les personnages se débrouillent pour rentrer, de toute manière, il fait aussi froid dedans que dehors. En revanche, le meneur de jeu doit être attentif aux faits et gestes des "vacanciers". Au premier bruit intempestif produit à l'intérieur de la maison, un gigantesque ours polaire se ruera sur eux, très fâché d'avoir été dérangé dans sa sieste qu'il faisait dans l'un des lits de la maison. Une fois l'ours mis hors d'état de nuire, les joueurs seront envahis par une ribambelle de pingouins très curieux et polissons qui viendront mettre la pagaille dans la maison, fouillant dans les affaires des joueurs, pillant le frigo de son contenu (cible privilégiée : les poissons...), n'hésitant pas à ouvrir les caisses de petits suisses pour improviser une bataille avec ces projectiles blancs et comestibles, si du moins les joueurs n'ont pas encore gaspillé toutes ces munitions !!!

Remarque : ce petit jeu hilarant a

pour nom "le péril blanc", et n'est pas tout à fait inoffensif puisque les petits suisses sont à demi gelés (à demi seulement car ainsi ils font mal et de plus peuvent s'étaler...). Dommages d'une volée de petits suisses : un dé.

La maison comporte bien une cheminée et quelques bûches, mais dès que les joueurs auront allumé un feu, ils verront une petite flamme grelotter et claquer des dents, et qui pour se réchauffer, brûlera en une seconde toutes les bûches, puis se sauvera, sautant par la porte en y brûlant une petite ouverture. Sur le parquet, on pourra remarquer des traces de brûlures qui forment le message suivant : *il fait trop froid ici, je pars pour le Sahara.*

La maison comporte une pièce principale en bas plus une petite cuisine avec une cuisinière dont la bonbonne de gaz est malheureusement vide, un évier (eau gelée dans les tuyaux), et un frigo (contenant tout un stock de produits congelés : poissons, poulets, et tout un assortiment de glaces. Le bac à glaçons, lui est plein...). A l'étage, il y a une grande pièce unique avec des lits (les couvertures sont toutes gelées, impossible d'y rentrer). Seul le lit qu'occupait l'ours est encore chaud : la place sera chère ! Il est probable que les personnages se livrent à une



R.R.

bataille rangée en vue de la conquête du lit, qui se terminera avec le bris de celui-ci quand les joueurs commenceront à être à cours d'idée.

Le traîneau

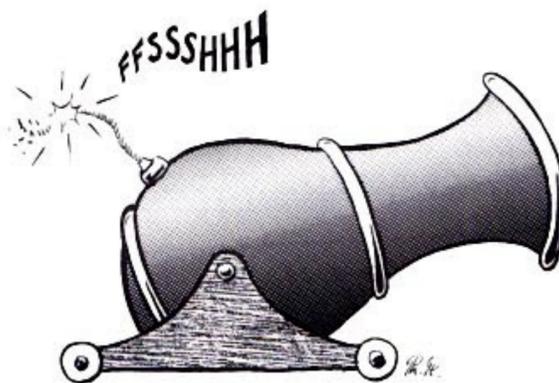
A l'extérieur de la maison, un traîneau attend avec, devant lui, une meute de chiens qui attendent, couchés sagement dans la neige. Si les personnages veulent s'en servir, ils devront vérifier l'attelage avant de donner le signal du départ, sinon c'est avec désarroi qu'ils verront les chiens s'éloigner en aboyant, tandis que le traîneau restera dans une immobilité parfaite... Avec de la chance, et s'ils s'y prennent bien, les chiens sont rattrapables, sinon tant pis, il leur faudra trouver un autre moyen de traction ! S'ils arrivent, d'une manière ou d'une autre, à faire fonctionner le traîneau, ils pourront croiser en chemin le père Noël sur son traîneau tiré par ses rennes, qui engagera aussitôt une course avec eux. Attention, il est très mauvais joueur et n'hésitera pas à recourir à certains procédés malhonnêtes pour devancer nos malheureux vacanciers. Sa hotte lui sert de sac à malices, et, en dernier recours, il soulèvera une couverture qui révélera un petit canon et cherchera à faire exploser le traîneau adverse.

Le dépôt de fourrures

Le problème va être d'y entrer. Le dépôt comporte deux portes, au-dessus desquelles un panneau informe : "interdit au public". Si les joueurs frappent naïvement à la porte, un petit judas s'ouvrira et un



petit bonhomme avec une casquette de gardien leur aboyera de passer leur chemin... Si les joueurs insistent, c'est le deuxième gardien qui leur ouvrira, mais il donnera un solide coup de batte de baseball au personnage se



trouvant devant, puis il refermera la porte précipitamment. Enfin, à la troisième tentative, c'est en dévoilant un mini-canon prêt à faire le feu que la porte s'ouvrira... et BOUM ! Hormis par la porte, les différentes

voies d'accès sont : la cheminée, et un soupirail qui donne accès dans le sous-sol. Les fenêtres, elles, ont des barreaux et de plus les volets sont très solides.

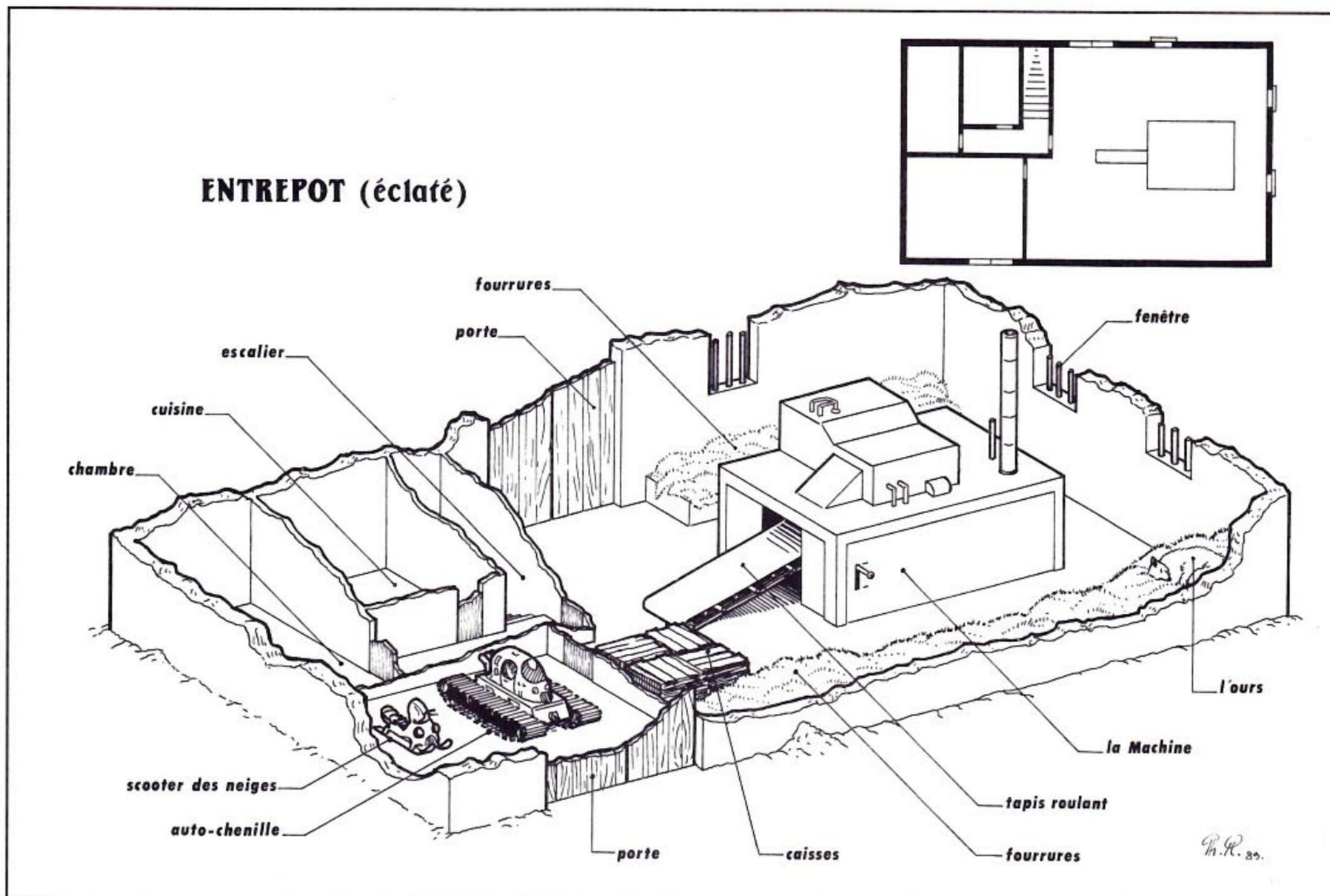
L'entrepôt comporte quatre pièces : une chambre, une cuisine, un garage et un grand magasin, équipé d'une machine infernale qui fabrique les fourrures automatiquement.

- **La cuisine**, bien qu'assez exiguë, est équipée de façon très complète, et comporte à peu près tout ce qui peut exister en équipement électro-ménager : cuisinière (défaillante : lancer 1d6, explose sur 1), micro-onde, un lot de casseroles, gamelles, assiettes... Plus tous les petits appareils ménagers (utiles et inutiles) genre batteur à œufs, robot, bref, tout ce que le meneur de jeu et les joueurs voudront (au prix d'un jet trouver objet) et un stock de nourriture impressionnant (là encore, pas de limitation...).

- **La chambre**, très quelconque, comporte deux lits, une armoire dans laquelle les affaires des gardes sont entassées dans un désordre effroyable, on peut en fait y trouver tout ce qu'on veut, à condition de savoir chercher (le plus difficile...).

- **Le garage**, dont l'accès est fermé de l'extérieur comme de l'intérieur par une grosse porte coulissante en fer cadenassée, contient un Rack-Track (chenillette) et un scooter des neiges, les deux en parfait état de marche, et de ce fait parfaitement utilisable par un petit futé qui aurait envie de faire joujou. Le Rack track est très difficile à manier et requiert un jet de "conduire véhicule" à -2. En cas d'échec, le pilote n'est plus maître du véhicule qui se dirigera





aléatoirement (lancer 1d6 : 1 = marche arrière, 2 = tourne à gauche, 3 = tourne à droite, 4 = tourne en rond, 5-6 = tout droit !). De plus, la chenillette est assez puissante pour passer à travers un mur, mais le dépôt est assez solide pour résister pendant un bon bout de temps aux assauts de cet "assimilé" char du même nom ! Le scooter, lui, était en cours de réparation, mais cela n'est pas décelable sans y faire attention. Le guidon restera dans les mains de l'utilisateur, et les gaz sont bloqués à fond, ce qui fait qu'il ira s'écraser contre le mur avec le pilote.

- Dans le magasin se trouve une machine-à-fabriquer-les-fourrures-le-tout-automatiquement, elle comporte comme commande un unique levier Marche/Arrêt, et fonctionne de manière très simple. Le tout est de faire entrer une quelconque bestiole à fourrure dans une ouverture d'un côté, il ressortira au bout de quelques temps sur un tapis roulant un manteau de fourrure prêt à porter, tandis que l'animal, entièrement tondu, en ressortira par une

trappe, expulsé de la machine sans ménagement par un pied mécanique. Sinon la pièce comporte de nombreuses caisses vides ou pleines, et sur des tables quelques manteaux préparés pour l'emballage. Dans un coin, une très belle fourrure blanche semble oubliée. En fait, c'est l'ours blanc qui s'est installée pour reprendre sa sieste, et qui ne sera pas moins fâché d'être réveillé à nouveau.

- Une unique pièce constitue le **sous-sol**. Elle ne contient en tout et pour tout qu'une grosse chaudière, couverte de boutons et de manettes divers. En actionnant les boutons, on peut recevoir un jet de vapeur, un poing dans la figure, un seau de peinture, gagner au jackpot (leviers uniquement !), recevoir la télé, une bombe (allumée, naturellement), actionner un sifflet à vapeur, une sirène de navire, avoir une boisson chaude, à la discrétion du meneur de jeu (on peut également tirer sur la table d'objets aléatoires *Random Item/Animal Chart*).

Le final

Il est vraisemblable que c'est le magasin qui va servir de champ de bataille aux joueurs (c'est l'endroit le plus pratique pour ce genre d'exercice), car les deux gardiens ne les laisseront pas piller l'entrepôt sans réagir, et n'hésiteront pas à utiliser leur équipement pour les en dissuader (voir fiche de personnage). *Remarque* : il n'est pas interdit de faire intervenir les pingouins qui pourront entrer dans l'entrepôt par le soupirail... Lorsque les gardiens seront tous les deux, ainsi que l'ours, mis hors de combat, les personnages entendront la sonnette de la porte retentir, et, en ouvrant, ils découvriront un facteur sorti d'on ne sait où, qui leur remettra à chacun une lettre recommandée les informant qu'ils ont gagné au concours des balais-brosse Gorok un séjour pour "La Laska" (petite île perdue du Pacifique...).



A LA VARENNE St HILAIRE
RER La Varenne - Chennevières

Ouvert le Dimanche matin
Parking en face

L'ECLECTIQUE

LE Magasin de Jeux

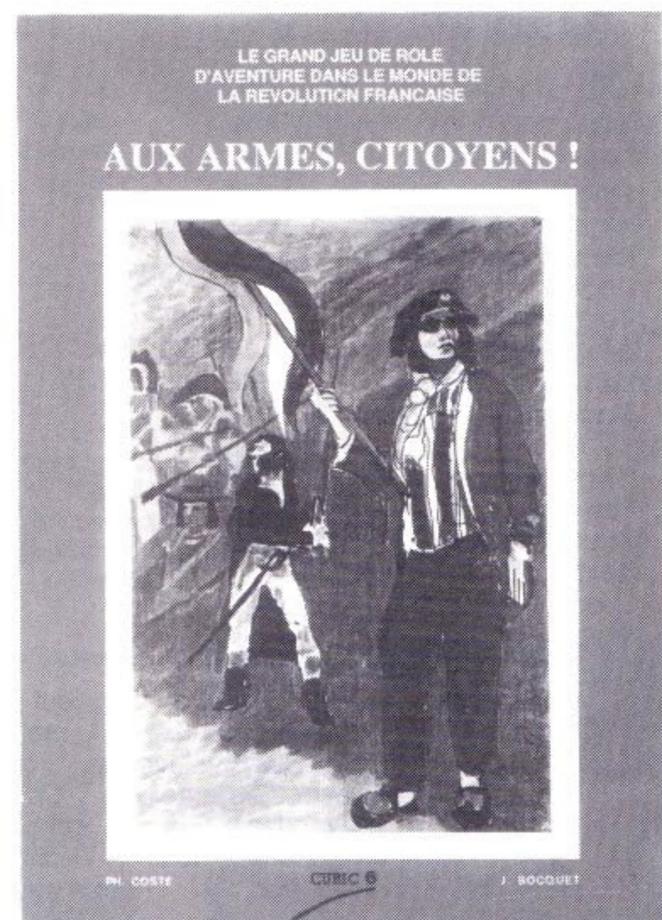
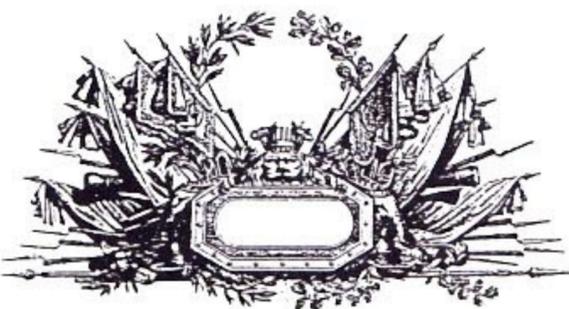
et aussi...
Toute la littérature S.F.
et Fantastique...

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

"AUX ARMES CITOYENS"

72 PAGES, 12 CLASSES DE
PERSONNAGE, 2 SYSTEMES DE REGLES
(BASES ET AVANCEES), UNE FOULE DE
COMPETENCES, DE QUALIFICATIONS,
DE METIERS, ET DE SPECIALITES, 2
SCENARIOS PRETS A JOUER...TOUT CA
NON PAS POUR REFAIRE L'HISTOIRE,
(ON N'EST PAS DES DIEUX), MAIS
POUR VIVRE DES AVENTURES, TOUTES
LES AVENTURES ET ENCORE DES
AVENTURES, BREF, S'AVENTURER
DANS LE MONDE HEROIQUE ET
BRULANT (SI, SI) DE LA REVOLUTION !

JEU OFFICIEL. TOURNOI RHONE-ALPES 89



N'ATTENDEZ PAS LE TRICENTENAIRE POUR RECEVOIR VOTRE JEU

"AUX ARMES CITOYENS" EST EN VENTE DES A PRESENT PAR CORRESPONDANCE, AU PRIX DE 129 F (+ FRAIS DE PORT 15,80 F), EN NOUS ECRIVANT :
CUBIC 6 EDITIONS, 1 ALLEE DES HERONS, 78400 CHATOU.
REGLEMENT PAR CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL A L'ORDRE DE CUBIC 6.
N'OMETTEZ PAS DE BIEN PRECISER VOTRE ADRESSE.

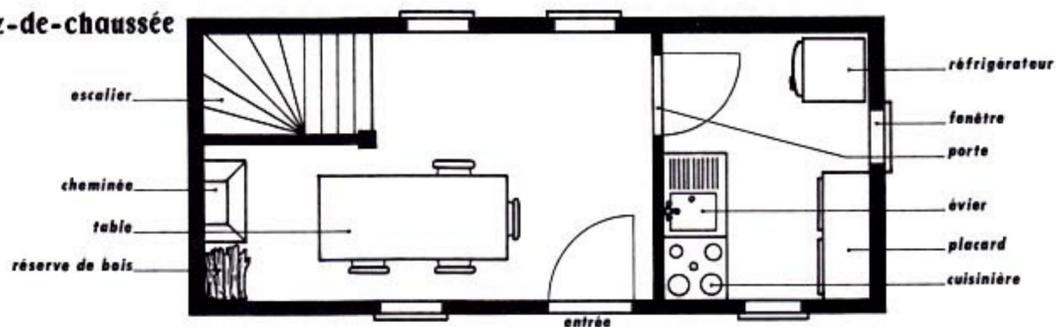
SCENARIO TOON



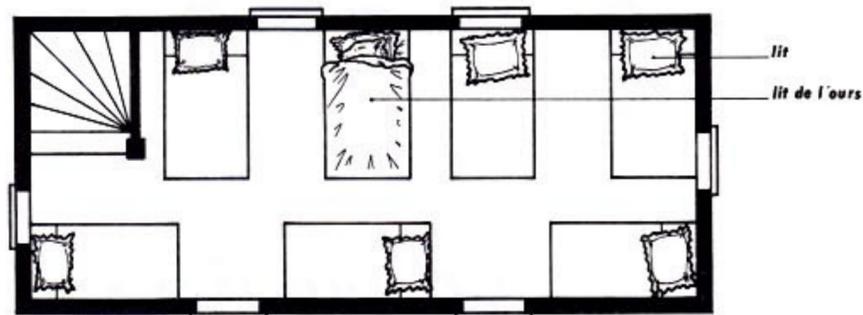
CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Maison « LES ECHELLES »

Rez-de-chaussée



1er Etage



NOM	Joe	Anatole	Albert	Père Noël	
Type	Ours polaire	Pingouin	Gardien	Gardien-Chef	
Ennemis naturels			Comme le chef	Les intrus -	
Hit points	12	4	12	10	
Muscle	6	3	6	2	
Break Down door	8	5	8	2	
Climb	7	6	6	4	
Fight	9	6	8	4	
Pick up heavy thing	8	5	8	2	
Throw	7	6	7	5	
Zip	4	6	4	5	
Dodge	5	8	6	6	
Drive Vehicle	4	6	4	7	
Fire gun	4	6	6	7	
Jump	6	7	5	6	
Ride	4	7	5	5	
Run	7	9	6	6	
Swim	8	9	5	7	
Smarts	2	3	2	5	
Hide / Spot hidden	5	6	3	6	
Identify dangerous thing	5	4	3	7	
Read	4	3	2	7	
Resist Fast-talk	6	5	5	7	
See/Hear/Smell	9	5	5	6	
Set/disarm trap	5	3	4	6	
Track/cover track	8	3	3	8	
Chutzpah	5	4	3	4	
Fast-talk	5	4	3	6	
Pass/detect shoddy goods	5	5	3	6	
Sleight of hand	5	5	3	6	
Sneak	7	4	3	6	
Shticks				Hotte à malice 6	
Croyances et buts	Il fait froid et on s'ennuie, autant en profiter pour dormir mais je déteste être réveillé quand je dors.	Tout ce qui ne se mange pas est amusant. On aime bien s'amuser avec les choses qui se trouvent dans les nids des humains (i.e : les maisons)	J'aime bien le chef, il fait bien la Cuisine. Mais quand il est énervé, il rate tout. Je n'aime pas tout ce qui énerve le Chef	J'aime le bon boulot bien fait. Et je n'aime pas être dérangé dans mon boulot.	J'ai toujours rêvé être pilote de course. Ici, il n'y a pas grand monde. Mais je suis prêt à faire la course avec n'importe qui et à tout faire pour gagner.
Objets	Oreiller	-	Massue Yo-Yo Bazooka Banjo Gants de boxe Boule de bowling Patins à roulettes Bouteille de Rhum	Pétoire Filet à papillon Fly-Tox carnet à pr. verbal Stylo parapluie Réveil Journal	Gâteaux Cric Cadeau piégé lampe à bronzer Bouteille de glu élastique Pièce truquée Champagne

Faites vos



Masters de Supergang

Le plus grand tournoi de Supergang, celui des 15 meilleurs joueurs au monde, ceux auxquels le classement attribue le titre envié d'Ennemis Publics n°1, s'est déroulé cette année au cours du premier week-end de décembre.

Et qui retrouvons-nous parmi ces 15 meilleurs joueurs français ? Non, vous ne devinez pas ? Relisez vos Drag'Rad 17 et 18. Nous trouvons donc *Dédé le Dandy*, *Gus le Jobard* et *Fine Hunter*. Toujours là et toujours inséparables. D'ailleurs, dès la première partie, ils s'insultent tellement que les autres joueurs tenteront de les séparer, en vain. Et la suite ? De belles parties, de très belles parties. Même si quelques joueurs (Le Vieff) préféreraient se précipiter vers un quartier pour gagner à la va-vite plutôt que de faire une partie instructive. Même si certains furent accusés de trahison (mais, est-il possible de ne pas trahir les accords que l'on passe si on les passe un peu à la légère ?), ou, pire, de **tricherie** (Caïus Détritrus a-t-il retourné un dé pour essayer de gagner ? Il le nie, mais deux autres joueurs ont vu ce dé, d'abord indiquant une valeur puis en indiquant une autre. L'échange de vifs propos qui en découla conduisant l'accusé à l'abandon pur et simple). Mais ces quelques détails n'entravent

pas la qualité de l'ensemble. Cela prouve surtout que les joueurs étaient très motivés par le titre de **Parrain** en jeu. Des joueurs mal servis par la chance (pauvre Dédé le Dandy et, surtout, Sex Pistols Hero !), d'autres trop bien servis (comment Fine Hunter a-t-il une chance de cocu ?) et voici deux ex-aequo pour la place de premier et autant pour celle de perdant. Règle du jeu : deux fléchettes chacun, les rivaux vont tenter d'abattre le plus de cibles possibles. Chez les perdants, Blutch fait mieux que Kid Cramoune de Poitiers, 8 à 7. Par contre, chez les gagnants, Peace Maker, fatigué par une dernière partie éreintante (il vient de battre Sex Pistols Hero, sans doute le meilleur joueur du tournoi !) laisse la victoire à Fine Hunter, 6 à 5. Bilan, nos Bordelais emportent 6 victoires et le titre à eux trois. Leur club, le **Bonnie & Clyde** (5, place Léon Duguit à Bordeaux - ne riez pas mesdames, votre fille est peut-être avec eux) est-il vraiment le meilleur club de Supergang au monde ?

Moralité, ce ne sont pas les meilleurs qui touchent le plus de cibles, ou encore, ce ne sont pas les meilleurs qui gagnent, mais ils sont désormais les "**parrains**" et la mafia de Supergang leur fera le peau d'ici l'année prochaine !

Les loups de l'Apocalypse

Notre club "**les loups de l'Apocalypse**" a organisé le 9 octobre son premier tournoi multi-jeux dans l'enceinte de la médiathèque des Mureaux. 14 équipes totalisant 98 personnes se sont affrontées dans une ambiance sympathique aux tables d'AD&D, de l'Appel de Cthulhu, Srombringer et Star Wars.

Nous remercions tous nos sponsors qui nous ont permis de récompenser tous les maîtres de jeux, jusqu'au 35ème joueur du tournoi ainsi que les trois meilleurs peintres de figurines. En fin de soirée, la création du club de jeux de rôle de la ville des Mureaux a été annoncée pour le plaisir de tous les joueurs de la région.

Nous leur souhaitons longue vie. L'enthousiasme et la bonne humeur ayant été une clé du succès de ce tournoi, rendez-vous est pris pour 1989.



Les derniers mégots du cantonnier de Gisors se sont éteints et la centaine de participants au tournoi multi-jeux de rôle des Alchimistes Débonnaires vient de s'engouffrer dans la nuit de ce 11 décembre 1988.

Pour les organisateurs, c'est le moment de faire le point. La première constatation, qui nous réchauffe le cœur, est que le niveau des joueurs et maîtres était très haut, ce qui nous a valu des scènes mémorables de role-playing, notamment lors du *Maléfices* quand les joueurs furent confrontés à l'esprit d'André de Renoir, ou bien lors du *Srombringer* quand ils rencontrèrent les sympathiques et énigmatiques Dobaï. Deuxièmement, de l'avis général des participants, les scénarios étaient de grande qualité, ce qui permit, sans doute, ce haut niveau de jeu.

Les alchimistes débonnaires Villeneuve d'Asq les 10 et 11 décembre 1988

Si tous nous ont promis de revenir l'année prochaine, ce n'était pas uniquement pour les 12 000 fr de lots qu'ils se sont partagés cette année, mais surtout pour l'ambiance qu'ils ont pu y trouver... Or donc, à l'année prochaine...

Classement général

Maîtres : 1 - Jacques Warchalowski (les ch'tis aventuriers I)
2 - Didier Szymanek (chaos all stars)
3 - Frédéric Allard (les ch'tis aventuriers II)
4 - Catherine Paillat (les alchimistes débonnaires)
5 - Pierre Pruvost (les nécromanciens)
6 - David Parsy (les morpions en cotte de mailles)

Equipes : 1 - Agence tous rôles
2 - Les ch'tis aventuriers I
3 - Les alchimistes débonnaires
4 - Chaos all stars
5 - Les chercheurs d'XP
6 - Orcs en barceul



l'actualité du jeu

Forum des jeux de rôle - Annecy



Le forum 89 d'Annecy, centré sur le bicentenaire de la révolution d'une part, et le livre interactif d'autre part, a une nouvelle fois tenu ses promesses.

Un nombre important de joueurs, mais aussi de visiteurs, se sont déplacés au centre Bonlieu, non loin du lac, soit pour venir participer au tournoi Rhône-Alpes de JDR ou au multiples démos de jeux, soit pour visiter l'expo BD - livres jeux ou les quelques stands d'éditeurs et magasins présents.

Le samedi après-midi eut lieu un débat sur le phénomène "livres dont vous êtes le héros", animé par François Thiéry, auteur de nombreux ouvrages de ce type, destinés aux jeunes lecteurs, ainsi que par Gildas Sagot, journaliste, auteur notamment du livre sur les Jeux de Rôle paru chez Gallimard. Tous deux surent rapidement conquérir la sympathie de leur auditoire, par leur présence, et par l'intérêt de leurs propos.

Comme les années précédentes, les organisateurs, Lydia, Marie-Thérèse, Alain... et toute l'équipe de la ludothèque de la MJC des Teppes, se coupèrent en quatre pour faire plaisir à tout le monde. Tant de bonne volonté ne pouvait qu'aider à la mise en place d'une ambiance fort sympathique. Le bruit courut un instant que le forum n'aurait pas lieu l'année prochaine, mais ce n'était qu'un bruit.

Sous la torture, les organisateurs avouèrent que l'année prochaine la MJC allait innover (encore !), pour éviter que la manifestation ne s'endorme sur ses lauriers... (photos Eric BERNATH)



Les clubs ont la bougeotte !

Villeneuve d'Asq

Enfin, la **Guilde du Nord des Jeux de Simulation** est officielle. Son but est de promouvoir les jeux de simulation, et de favoriser leur pratique. Elle proposera des activités à ces fins, mais pourra également aider à la réalisation d'autres projets. La Guilde possèdera son fanzine, disponible pour les membres, une banque de scénarios et tentera de réunir une documentation sur divers sujets pouvant être utiles comme aides de jeux. Son premier projet est un Championnat de Blood Bowl, dont la finale se déroulera pendant un tournoi Squad Leader (base), Cry Havoc, Diplomacy, Junta. Pendant les heures creuses seront proposées des démonstrations. Renseignement : Florent Denimal - 14 rue Adam de la Halle - 59650 Villeneuve d'Asq.

La Ravoire

Les nouveaux saigneurs vous attendent à **La Ravoire**. On y pratique les jeux de rôle mais aussi les wargames. Renseignements : Frédéric Violette, tél : 79 70 07 59

Tarbes Stratégies et Sortilèges

Stratégies et sortilèges s'agrandit ! Qu'on se le dise ! Outre les activités maintenant rituelles du club (JdR, boardgames etc), le club ouvre ses portes au jeu d'histoire avec figurines (ou sans), afin que les inconditionnels de ce type d'activités puissent se réunir et pratiquer leur hobby favori auquel les membres de S et S commencent à adhérer. Oyez ! Oyez ! Généraux de la Bigorre, du Béarn et des alentours, venez sceller le destin de vos Armées au FJT de Tarbes, tous les samedis à partir de 15 h ! Nos locaux vous sont ouverts. Vous pouvez vous renseigner en me contactant au 62 93 35 63, demandez Pascal

Commentry (Allier)

Nous avons la joie de vous annoncer l'ouverture du club **MEGA (Moribonds de l'Écœurant Grouillement Apocalyptique)** à Commentry, dans l'Allier. Nous jouons à Paranoïa, Star Wars, D&D, Chill, Bitume, Féerie, Empire Galactique, Méga, Stormbringer, Runequest, James Bond 007, Empires et Dynasties, Battletech, Samouraï, Car Crash, Blood Bowl, Talisman. Contact : 70 64 98 17, demander Xavier (après 17 h 30).

Dunkerque

Monsieur

Il est de mon devoir, en tant que scientifique, de dévoiler aujourd'hui au monde, la formidable invention qui permet, à mes collègues et à moi-même, d'atteindre la légendaire cité que l'on nomme "**Chronopolis**".

En effet, cela faisait des mois que nous travaillions à ce projet, et, après maintes tentatives, nous en vîmes à la conclusion que la solution résidait sur le fait de reconstituer la structure interne complexe de l'atome et de combiner ses propriétés macroscopiques dans un cercle éphémère qui annihilerait la gravité de la sphère terrestre et deviendrait, par là même, un monde clos de par son espace qui dès lors serait infini...

Et quelle ne fut pas notre joie lorsqu'après de nombreuses expériences, nos efforts furent récompensés, et nous vîmes apparaître sous nos yeux : "**Chronopolis la Magnifique**".

Car si, aujourd'hui, nul ne met en doute le fait que "**Chronopolis la Magnifique**" existe, très peu sont ceux qui ont pu l'admirer dans toute sa splendeur. Beaucoup prétendent qu'elle remonte à la nuit des temps, d'autres laissent même entendre que la cité aurait été bâtie sur l'ordre des dieux...

Nous y pénétrâmes pour la première fois, le samedi 7 janvier 1989 à 14 heures, heure à laquelle la configuration terrestre nous permet d'accéder au Cercle Éphémère des Sphères Infinies, et aucun de nous ne pouvait cacher son appréhension de visiter l'inconnu et d'explorer des sphères parallèles à la nôtre.

Aujourd'hui, nous mettons notre savoir au service de chacun et nous nous permettons ainsi d'entrer dans une nouvelle dimension qui vous mènera dans des mondes tels que :

James Bond, Paranoïa, Chill, Maléfices...
Vous entendrez l'Appel de Cthulhu...

Vos pas vous conduiront dans des contrées sauvages, vers des espaces inviolés où nul n'a jamais posé les yeux ; vous rencontrerez Elric de Melnibonée et son épée Stormbringer, vous chevaucherez avec Hawkmoon à travers l'Europe dévastée du Tragique Millénaire...

Et ensemble nous ferons tout, pour que le légende dure...

Napoléon & Gandalf Le Mans

Le club Napoléon & Gandalf du Mans communique à ses anciens et futurs adhérents que, ayant enfin trouvé une salle pour se réunir, la date du vendredi soir a été choisie pour ce rendez-vous. Inscription annuelle : 50 f. Renseignements : Bertrand Laroche, tél : (16) 43 81 22 56, Philippe Faucher, tél : (16) 43 85 29 17.

Guilde de Normandie des jeux de simulation

Les représentants de 4 clubs étaient présents à cette réunion : le **Barbare en pantoufles** (Vire - Clavados), les **Initiés du 7ème Cercle** (Couseulles sur Mer, Calvados), les **Serviteurs du Dé** (Bricqueville la Blouette, Manche), et le **Temple du Rêve** (Bretteville sur Odon, Calvados). Le club **Trolls et Trolleries** (Bernay, Eure) a manifesté son intention d'adhérer. Ces clubs ont décidé de s'associer afin de coordonner leurs actions, développer la pratique des jeux de simulation dans la région, organiser des manifestations à caractère régional. Sont prévus un tournoi interne de Warhammer Battle, un Grandeur Réel Médiéval en Mars. Président : Michel Coulon - 6 place de l'Eglise - 14760 Bretteville sur Odon, tél : 31 74 01 34. Secrétaire : Jean-Christophe Anne - 7 rue de la Garenne - 50560 Gouville sur Mer, tél : 33 47 19 73.

Petits potins gobelins ou passe moi de l'huile bouillante, le feu s'éteint.

Le Forum de Caen à l'automne a fait grincer les dents à certains, et a en tout cas eu la particularité de faire couler de l'encre dans les colonnes de la presse ludique. Désolé chers confrères, "Dragon Radieux" était à Caen, persiste et signe. L'absence d'organisation sur laquelle certains insistent lourdement ne nous a pas marqués et encore moins traumatisés. Quant à l'ambiance, elle était bonne et elle aurait pu être excellente si la mauvaise humeur de certains n'avait pas ébranlé les organisateurs et ce dès le premier jour. Nous ne nions pas qu'il y ait eu quelques problèmes matériels, notamment en ce qui concerne l'accueil des "personnalités" invitées. Je crois qu'il s'agit là d'ailleurs du fond non apparent du problème, bien que cela ne concerne pas tellement les joueurs dans leur ensemble. Cela ne nous paraît pas sérieux d'assimiler problèmes d'hébergement de créateurs et organisation globale d'un forum. Va-t-on bientôt établir un hit-parade des manifestations françaises d'après le nombre d'étoiles des hôtels offerts ? Un point nous paraît particulièrement important à souligner, et nous l'avons déjà mentionné dans notre compte-rendu du n°8 : la présence tout au long des trois journées qu'a duré la manifestation (et en particulier le samedi) d'un nombre élevé de visiteurs extérieurs au milieu traditionnel du jeu de rôle. Ce phénomène est suffisamment rare dans les rencontres pour être mis en relief, d'autant plus qu'il s'agissait là d'une première. Nous reprochons assez à beaucoup de tournois de n'être que des réunions de chapelle pour être intéressés par cet aspect du forum. Alors... pourquoi cette grogne ? Pourquoi cette

volonté de démolir une manifestation, qui, si elle n'était pas parfaite, était en tout cas prometteuse. Pourquoi s'acharner précisément sur ce forum ? Certes les manifestations sont nombreuses en Province, et elles présentent l'inconvénient d'obliger auteurs et éditeurs, souvent parisiens, à se déplacer... Et alors ? Il fait beau en Province, et on n'y est pas si mal !!! Frais de déplacement et d'hébergement des "personnalités" ? Inutile de pousser un petit couplet larmoyant sur les auteurs "smigards"... Quand les organisateurs ne peuvent, question budget, prendre en charge les "frais de route", ce sont les éditeurs qui assument cette charge...

Plaçons donc le problème sur son "vrai" terrain : ce que coûtent réellement les manifestations aux auteurs et aux éditeurs c'est du temps, et un temps souvent précieux. Il faut donc que les déplacements effectués soient "utiles" c'est à dire permettent une véritable "promotion" des jeux. Mais là aussi la responsabilité des "artistes créateurs" est engagée. Ce n'est pas uniquement aux organisateurs qu'incombe ce travail de promotion, et certains auteurs français devraient prendre exemple sur l'investissement de leurs confrères américains à ce niveau. Il ne faut pas rêver... le jeu de rôle n'en est pas arrivé en France à un niveau où l'on raisonne tapis rouge, dédicaces, et cocktails mondains. Désolé pour "ceux qui s'y croient déjà", on bricole encore beaucoup et c'est tant mieux. En conclusion, "Dragon Radieux" était présent aussi au Forum d'Annecy (notre mérite était moindre que pour Caen puisque nous n'avions que 100 km à parcourir). L'ambiance était sympa, le tournoi remarquablement organisé, mais peu d'auteurs s'étaient déplacés. Nous avons dû, horreur, payer notre note d'hôtel, mais nous reviendrons l'année prochaine.
(anonymement votre : Paul CHION)

calendrier rencontres

11/12 février - Aix-en-Provence

Avis aux bootleggers et autres citoyens ! Face à la corruption grandissante dans les différentes métropoles de France perverties par le démon du jeu, le C.I.A., Club des Incorruptibles d'Aix, et le groupe de choc non violent F & F, Froussards et Faiblards organisent dans les locaux de la M.J.C. de Bellegarde un tournoi de jeux de rôle pour vous aider à revenir dans le droit chemin. Votre intégrité sera mise à l'épreuve les 11 et 12 février sur les jeux suivants : Appel de Cthulhu, AD&D, Stormbringer, Chill, Marvel Super Heroes, Légendes Celtiques, Maléfices, Runequest, J.R.T.M., Paranoïa, Star Wars, Hawkmoon. Le nombre des honnêtes citoyennes et citoyens participants est limité à 100. Les inscriptions seront clôturées le 31 janvier. Renseignements : l'Archimage - tél : 42 38 54 00 ou Librairie des Tanneurs - Tél. 42 26 12 07.

5/10 février - Rupt dt St mihiel (Meuse)

Les "Semaines de l'Hexagone" organisent pour les 12-14 ans, pendant les vacances scolaires, un séjour combinant la pratique d'un sport et celle, assidue, du Jeu de Rôle. Renseignements et inscriptions : Semaines de l'Hexagone - Thierry Chemin - 37 route nationale - 55200 Lérrouville, tél : 29 91 34 88

18 février - Evry

Le troisième tournoi du Pré Vert aura lieu le samedi 18 février 1989 à la Maison de Quartier Jacques Prévert d'Evry (91) - 402 square Jacques Prévert. Le tournoi portera sur AD&D et Cthulhu, thèmes classiques mais les scénarios vous réserveront des surprises. Le concours de figurines peintes commencera dès janvier à Cellules Grises. Résultats en même temps que ceux du tournoi vers 19 h. Il y aura de nombreux lots, grâce à la participation de Cellules Grises et d'autres. Les visiteurs seront bien sûr accueillis au cours du tournoi. Les parties commenceront à 14 h (12 h pour les meneurs) avec des équipes de 5 joueurs et un MJ. Inscription : 30 f (150 par équipe). Renseignements : Philippe, tél : 64 57 47 87, Cellules Grises, tél : 64 97 81 74. Tous les Pieds Poilus impatients de démontrer la débrouillardise de la race Hobbite seront les bienvenus !

PENSE-BETE DU DRAGON

25 février - Saint-Lô

Le samedi 25 février aura lieu à Saint-Lô (Manche) le deuxième tournoi AD&D annuel organisé par le Club Si Vis Pacem. La première manifestation ayant été un total succès (10 équipes de 5 joueurs, de nombreux prix, un scénario très apprécié, la couverture de l'événement par la presse locale...), le club vous attend encore plus nombreux et enthousiastes. Renseignements : Pascal Leudet - Club Si Vis Pacem - 92 rue Jean Follain - 50000 St-Lô, tél : 33 57 48 46.

11/12 février - Marseille

Sur une initiative de Marseille Animations et la Maison des Associations, et dans le cadre d'une semaine d'animation pour les jeunes sur le thème de la Révolution de 1789, un tournoi est organisé les samedi 11 et dimanche 12 février à la Maison des Associations - 93 Canebière - 13001 Marseille. Le samedi il se jouera sur un système du type AdC, le dimanche plusieurs jeux seront proposés. Renseignements auprès de la boutique "Dragon d'Ivoire" - 64 rue saint Sufren - 13006 Marseille, tél : 91 37 56 66, qui participe à l'organisation de cette manifestation.

4/5 février Tarbes

4/5 février Vitrolles

5 février Hénin Beaumont

5/10 février Rupt dt St Mihiel

11/12 février Marseille

11/12 février Aix en Provence

18 février Evry

25 février St Lô

25/26 février Nantes

19 mars Ville d'Avray

25/26 mars Maisons-Laffitte

Avant le 31 mars Highlanders

5/8 avril Aratorix

24 août/17 septembre Corse

25/26 février - Nantes

Les 25 et 26 février, de 9h à 19h, à l'ancienne manufacture des tabacs, s'ouvrira à Nantes, pour la sixième année consécutive, la "Manu", exposition-démonstration organisée par les clubs de la région nantaise. Dans ce cadre, pour la première fois, se tiendront les "rencontres de la Manu", ensemble de tables rondes, colloques et autres débats réunissant différents acteurs du monde ludique (créateurs, éditeurs, presse spécialisée, clubs...). Thèmes envisagés : la presse du jeu, du fanzine au "gros tirage", les problèmes des clubs, la création de jeu en France, les Grandeurs Nature, organisation et évolution. Renseignements : Ph. AMOROS - 25 rue de Bourgneuf - 44000 Nantes, tél : 40 30 12 40 ou 40 89 48 12, ou St. Robin - 12 rue de Candé - 44800 St Herblain, tél : 40 43 72 82.



19 mars - Ville d'Avray

En résumé : la confrérie "Boucherie Intellectuelle" propose "Utopie II, la Fériale des Sept Salamandres" le dimanche 19 mars à la M.J.C. "Le Colombier" - 1 place de l'Eglise - 92410 Ville d'Avray. Renseignements : tél : 47 50 37 50 ou 47 09 66 01, Ligne SNCF : St Lazarre /Versailles R.D.

In extenso, la lettre du Boucher... intellectuel : la salamandre, dans l'iconographie médiévale, signifiait "le Juste qui ne perd point la paix de son âme au milieu des tribulations". Quoi de plus représentatif donc, que ce batracien aux yeux noirs de jais, vides comme ceux de Gollum, pour le Barbare du Nord qu'est le joueur hagar et perdu dans le donjon de la MJC de Ville d'Avray (plusieurs niveaux !).

Dimanche 19 mars ! Telle une symphonie pastorale (en orcs mineurs) interprétée dans de fougueux et fangeux mouvements de bras, habiles et ensorceleurs, par le Maître en transe, ruisselant d'une sueur putride due à l'ingéniosité maligne des démoniaques scénarii, tous doués d'une puissance titanesque atteinte grâce à la foi en notre Dieu : le Jeu de Rôles.

Car Vive Lui ! Le vif succès de Melwip 1er (le 20 mars 1988), a fait que nous sommes passés, au sein du club **Boucherie Intellectuelle** (pour sa seconde année de réelle existence), d'une douzaine d'adhérents ponctuels à la trentaine de jeunes loups assoiffés d'aventures, qui comblent leurs samedis après-midi en massacrant du gobelin ou en disséquant quelques space-orcs ou encore les infâmes goules puantes hantant les paisibles cimetières (bien que nous préférions nous adonner à des jeux moins barbares le samedi soir à la lueur de chandeliers des plus païens).

Nos dernières prévisions, fort sérieuses (et faisant pâlir les plus grands instituts de sondages) avancent les chiffres de 90 à 130 entrées (fort mal) payantes et qui placent maintenant notre club bien haut dans l'échelle des "Rassemblements Barbares pour l'Estropiation des Races dites Dérangeantes" (RBERD, à prononcer enrhumé), en région parisienne.

Melwip a, en une année, fait du chemin et a désormais pénétré le monde fascinant d'Utopie, créé par l'illustre sieur Descartes, seul de l'imaginaire et du fantastique. Car ce sont eux, avec l'Océan, qui sont les bases de l'inspiration des scénarii présentés à la Fériale...

25/26 mars - Maisons Laffitte

Le club **Feathalion** organise les samedi 25 et dimanche 26 mars le **deuxième glaive de Fea**, un tournoi avec au programme : le samedi : Maléfices, l'Appel de Cthulhu, Tank Leader (front ouest), Full Métal Planète, et le dimanche : AD&D, Star Wars, Tank Leader (front ouest, suite), Full Métal Planète (suite). Inscriptions à l'avance : par équipe 35 f, individuelle 40 f, inscriptions le jour même : par équipe 45 f, individuelle 50 f. Renseignements : Philippe Simon - 93 avenue du général de Gaulle - 78600 Maisons-Laffitte, tél : 39 62 14 74 (avant 20h00). Accès RER-ligne A.

Avant le 31 mars,

Les **Highlanders** qui n'ont pas combattu en 88 devront se faire connaître pour indiquer s'ils jouent encore ou non. Au-delà, ils seront considérés comme **morts**. La liste de la quinzaine de survivants pourra être obtenue avec noms et adresses dès le 1er avril auprès de : Semaines de l'Hexagone (Thierry Chemin, tél : 29 91 34 88).

24 août - 17 septembre, Corse

L'Association Corse des Jeux de Simulation propose les séjours ludiques de Corse du 24 août au 17 septembre, près de Bastia et de la mer... Jeux, jeux en grandeur nature, sport et tourisme sont au programme. Renseignements et inscriptions : Séjours Ludiques de Corse - 76 boulevard Magenta - 75010 Paris, tél (1) 40 05 09 28 (le jour), (1) 48 42 49 58 (la nuit), minitel : 36 14 Hexalor - 36 15 Akela (boîte aux lettres : Belphégor).

5/8 avril 1989 - Aratorix

La saga "live" de la **Guilde des Fines Lames** avance dans le temps et entre en pleine période médiévale. Une mauvaise négociation (organisée en grandeur réelle lors d'Aratorix II) avec les dominants - les chevaliers et les évêques - a fait perdre toute autorité au village gaulois d'Aratorix qui a dû se résigner à accepter les conditions du plus fort. De plus, une immense palissade isole le village du monde "civilisé". Il devient en quelque sorte un îlot idéal pour faire des expériences guère scientifiques, ce qui ne peut plaire aux habitants. Aratorix se déroulera du 5 au 8 avril dans les Ardennes belges, entre Spa et Coe, dans une immense forêt, avec une infrastructure "spéciale". Renseignements et inscriptions : Guilde des Fines Lames - C/O Damien Jacob - N° 1 Avenue du parc - 4920 Embourg - Belgique, tél : 19 32 41 65 69 83 (depuis la France), 041/65 69 83 (depuis la Belgique).

PETITES ANNONCES

Après un et demi d'existence, **Chacs**, le jeu par correspondance post apocalyptique, vous attend. Renseignements : Stéphane Gesquière - Montigny aux Amognes - 58130 Guerigny.

FYFOS (Flying Youkies From Outer Space) n° 5 est sorti (30 pages). Envoyez 13 f. à Stéphane Gesquière - 19 rue de la chapelle St Louis - 21000 Dijon.

LE DRAGON ETHYLIQUE RECRUTE aides en tout genre. Nombreux avantages. Contactez Régis au 51 37 91 81 ou Philippe au 43 95 39 40.

Cherche fasc. ou photoc. dragon 90 + ts best of dragon, SF3. Bastin - 27 R. D. écoles - B 4060 Sprimont - Belgique 041/82 11 38

Vds 10 livres-jeux : 5f/1 ou 40f ts, "jeux et stratégie" n° 52 10f, "vs êtes l'as des as" 25f, Xensington 20f, une console de jeux vidéo intellivision avec 3 jeux de SF 200f tout, des scénarios, nouveaux persos pour l'Œil Noir et nouveaux monstres (par 10) pour D&D faits main, Œil Noir MdA 80f, des BD des livres et des posters. Liste contre timbre à 2,2f. Samuel Lebel - 12 rue du moulin du gué de pont - 60300 Senlis

NOUVEAUX MAGASINS

LYON, Ouverture de deux nouveaux points de vente spécialisés, à savoir :
L'EPINGLE DU JEU, Centre d'échange Niveau 1, Gare routière de Perrache (69002)
CELLULES GRISES, 99 avenue des frères Lumière, (69008) - Tél. 78 01 68 92

A MONTPELLIER (34000), c'est DRAGON D'IVOIRE, qui ouvre une deuxième boutique, sise 5 rue des balances - Tél. 67 60 54 14

Après MELUN (le magasin se trouve 5 rue Guy Baudouin), CELLULES GRISES, ouvre un nouveau point de vente 67 rue du Faubourg St Nicolas à MEAUX dans le même département (77)



*Passionnement
Vôtre*

le pion

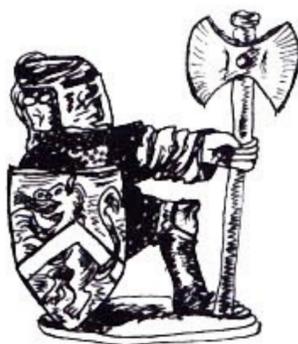
JEUX DE SOCIETE
151, rue St Pierre · 14300 CAEN
Tél: 31 85 17 77

ACHATS PAR CORRESPONDANCE: PORT GRATUIT A PARTIR DE 200 F.

LE DAMIER	JEUX DE ROLES
WARGAMES	LE DAMIER
LE DAMIER	FIGURINES
JEUX CLASSIQUES	LE DAMIER
LE DAMIER	JEUX ELECTRONIQUES
VENTE PAR CORRESPONDANCE	LE DAMIER
LE DAMIER	25 bis cours Berriat 38000 GRENOBLE Tél. 76 87 93 81

Fonderie De Précision Du Vimeu

Vente directe par correspondance
de figurines 25mm



Documentation sur
demande contre deux
timbres à 2,20 F

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

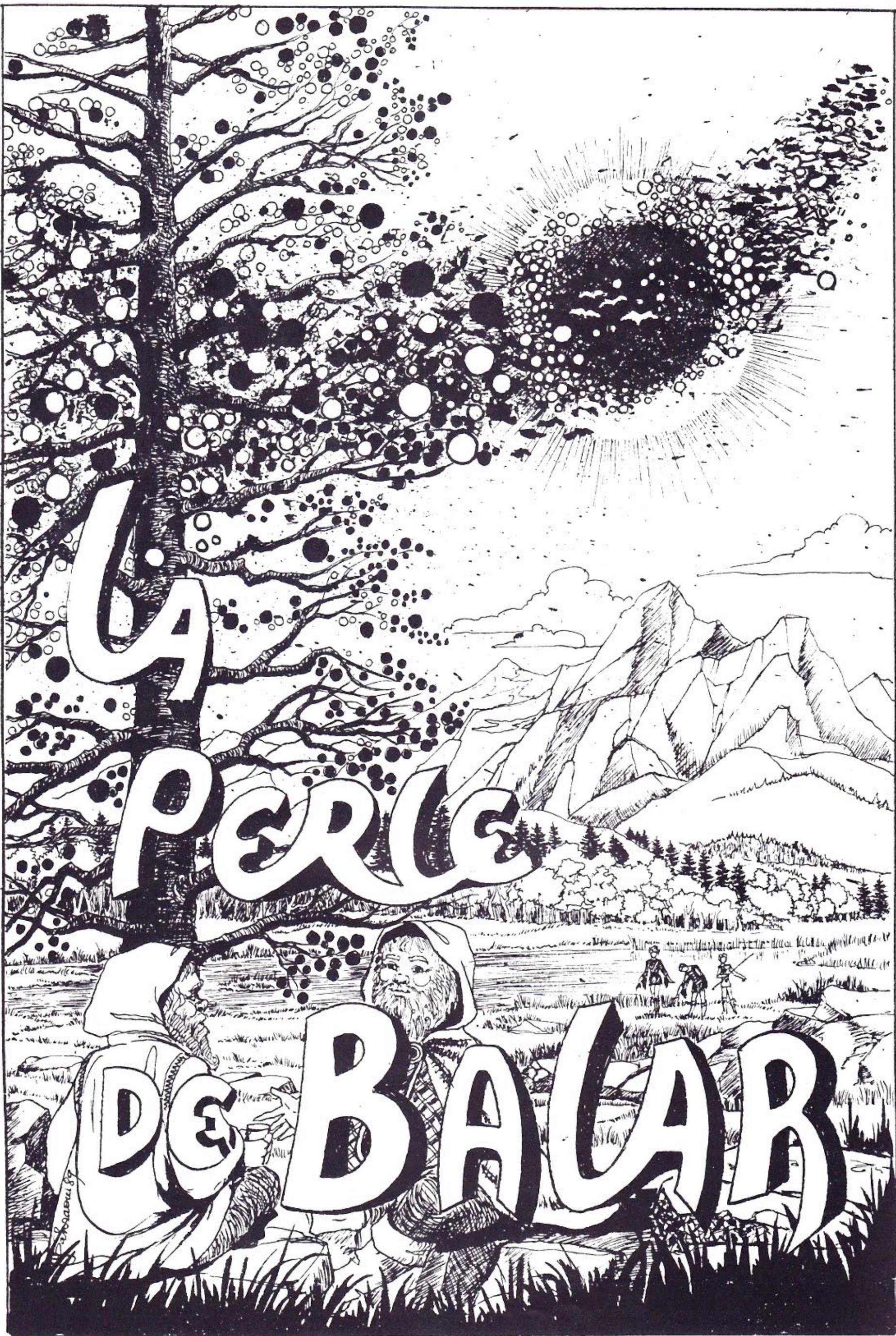
LA BOITE A ROLES

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

TOUT CE QUE
VOUS DESIREZ
A DES PRIX
TRES INTERESSANTS

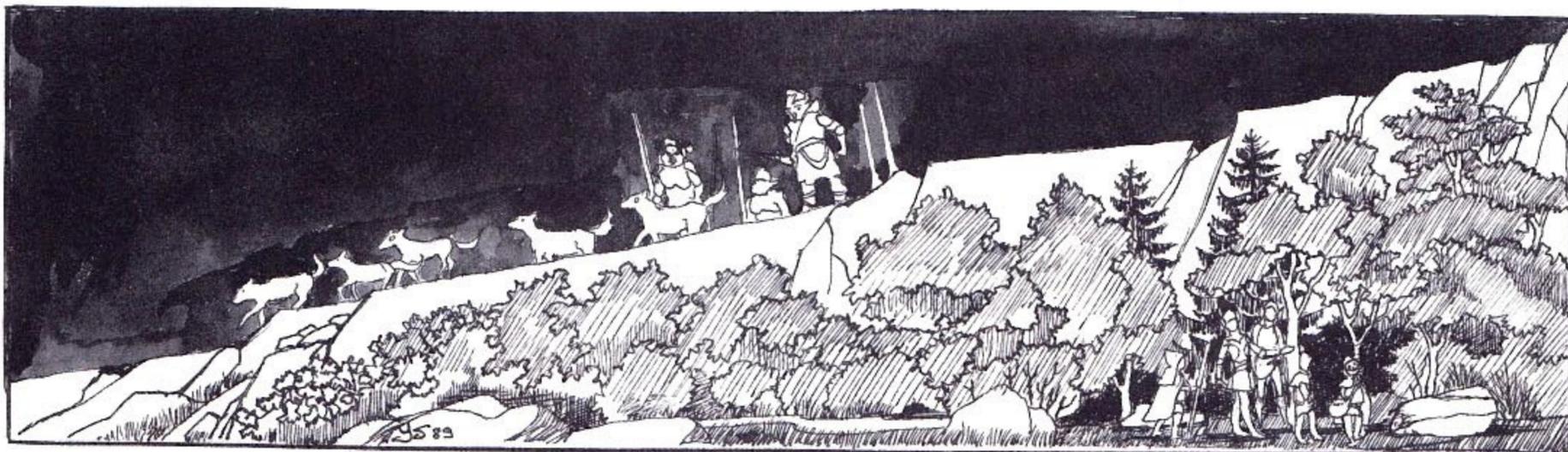
RUE DE VERDUN, FERRIERES
13500 MARTIGUES

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



Scénario pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

écrit par Bruno Thueux



Cette aventure, pour laquelle les extensions Rolemaster et Rolemaster Compagnon I et II seront utiles au maître de jeu, est prévue pour être exclusivement jouée en 1600 second âge, alors que Sauron, sous le déguisement d'Aulendil, trompe les Mirdains d'Ost-In-Edhil. Il est important de faire comprendre aux joueurs que l'anneau n'existe pas et que Sauron n'est mentionné que sur les tables royales de Numéenor comme une puissance maléfique dans le sud (contes inachevés).

Les PJ seront des Elfes et des Nains, ou encore, des Numénoréens de toutes les professions et de niveaux 9/13.

Ce scénario a été testé par le club : "les camps de Rhudaur".

"...et il est dit que Thingol offrit des perles aux nains de Nogrod et Belegost, qui avaient construit Menegroth. Cirdan, le charpentier, les pêchait sur les hauts fonds entourant l'île de Balar. D'une beauté inégalable, ces perles furent perdues durant les guerres entre nains et elfes..."

extrait de : contes inachevés de J.R.R. Tolkien

Début de l'aventure

Les PJ se rendent à Ost-In-Edhil, la cité Eldar, et par une chaude journée du mois d'Ivanneth, le 25 (la température s'élève à 30 degrés ce jour là), ils se trouvent à 40 miles de Maéglos (voir carte), le long de la rivière Bruinen. La végétation est très chatoyante. S'ils cherchent des herbes, ils trouveront les suivantes :

Mousse d'EDRAM (-20) ingestion : ressoude les os.

Mousse d'ATTANNAR (0) application : soigne les fièvres.

Gousse d'OIOLOSSE (-50) ingestion : lifegiving pour Elfes

Baie de SURANIE (+10) ingestion : relève d'un étourdissement 1 rd

Au cours de la journée, ils pourront, si le maître de jeu le désire, rencontrer des elfes venant du sud (Eregion) qui leur conteront les merveilles de la cité, leur parleront du vin de l'Eregion, bref, les feront rêver.

Vers 16 heures, un premier événement va dérouter la communauté. Alors que, jusqu'alors, il faisait beau, un vent glacé se met à souffler depuis les monts brumeux. Il oblige

tout le monde, même les elfes, à se couvrir. Il ne s'arrêtera que le lendemain matin. Qu'ils décident de continuer, ou même de bifurquer vers les monts, vers 17 heures, le destin des terres du milieu va emporter les joueurs, tels des fétus de paille, dans la tourmente.

Les ténèbres

Tout commence par un vol de chauve-souris, une nuée de ces êtres passe au-dessus des joueurs. C'est par milliers que les animaux, suivant une direction sud-nord, vont obscurcir le ciel. Si un des PJ observe le ciel, il verra une nuée partir vers la soleil, et, comme par un effet d'optique, celle-ci sera éclipée, montrant un anneau lumineux. De leurs petites griffes, les "volants de la nuit" vont apporter les ténèbres jusqu'au lendemain matin.

Note : alors que, dans les forges de la montagne du destin, Sauron lance les derniers enchantements sur l'unique, il laisse échapper sa haine, obscurcissant les terres jusqu'à l'Eriador. Le phénomène est long, et les ténèbres sont précédées par des milliers de



chauves-souris (cloud of darkness niv 360).

Un jet, plus bonus intuition, sera permis aux PJ ayant aperçu l'anneau de lumière (-70) pour entendre, en même temps que Célébrimbor, Sauron psalmodier la dernière phrase de son enchantement :

"Ash nazg durbatuluk ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatuluk, agh bruzum, ishi krimpatul."

Signifie en Morbeth : *"Un anneau pour les gouverner tous, un anneau pour les trouver, un anneau pour les amener tous, et dans les ténèbres les lier au pays de Mordor où s'étendent les ombres."*

S'ils ont choisi de partir vers les monts brumeux, lorsque le vent s'est levé, très vite, les aventuriers vont se rendre compte que les ténèbres sont signe de prophétie pour les créatures de Morgoth. Plusieurs clans de trolls et d'orcs descendent de la vallée - ceux-là même qui vont détruire et piller Ancalarié les jours suivants.

Selon la discrétion du groupe, les PJ auront à faire face à plusieurs Warband :

trois à six trolls

niv 7 lge vitesse SL/M hits 120 AT1 (10) 45L cl/35Mbi/60club M&MIO

douze à trente orcs

leader niv 6 hits 70 AT14 (35) bouclier 80sc 50sb M&M 20

guerriers niv 3 hits 55 AT13 (25) bouclier 60sc 50sb M&M 15

pisteurs niv 4 hits 45 AT9 (20) 65sc 55sb M&M 20

Les joueurs subiront les modifications dues aux ténèbres jusqu'à -50 pour les humains.

S'ils ont choisi de poursuivre la route vers Maéglos, les rencontres seront moins fréquentes. Dans les deux cas, à l'heure où tombe la nuit, les esprits tourmentés des terres du milieu, ayant répondu à l'appel de leur Maître, croiseront les aventuriers avant de se rendre à Arc Nen (cf carte). Là, ils se regrouperont et se dirigeront vers Ancalarié pour y ôter la vie. Sous la forme de chiens fantômes aux yeux et à la bouche rouge braise, ils foncent sur tout ce qui vit sans s'arrêter.

"Wild hunts hounds" vitesse de la meute :
base 50m/round en attaque x 5
sort de peur 30 m rayon x nombre

**Scénario concours
N°10**

AT 1 (40), attaque 1pt de constitution/round au toucher undead class 1
 nombre de bêtes : d100 x 20

Le village de Maéglos

Blotti contre la falaise, le village est composé de quelques maisons en pierre aux toits en ardoise. Le village est surtout un lieu de passage et d'arrêt pour les herboristes désireux d'explorer la forêt à la recherche d'herbes rares.

1 - L'auberge du cordial : malgré son nom, on ne sert pas ici de Murivor. Cependant, les vignes d'Eregion se sont donné rendez-vous ici. *Ageir*, le demi-elfe, possède un assortiment, aussi varié que délicieux, des vins les plus fins. La cuisine est exclusivement végétarienne.

2 - Ici loge un humain au nom de *Bakir*, maréchal-ferrand. Il reconnaîtra au premier coup d'œil les qualités exceptionnelles d'*Onglamon* (voir la suite).

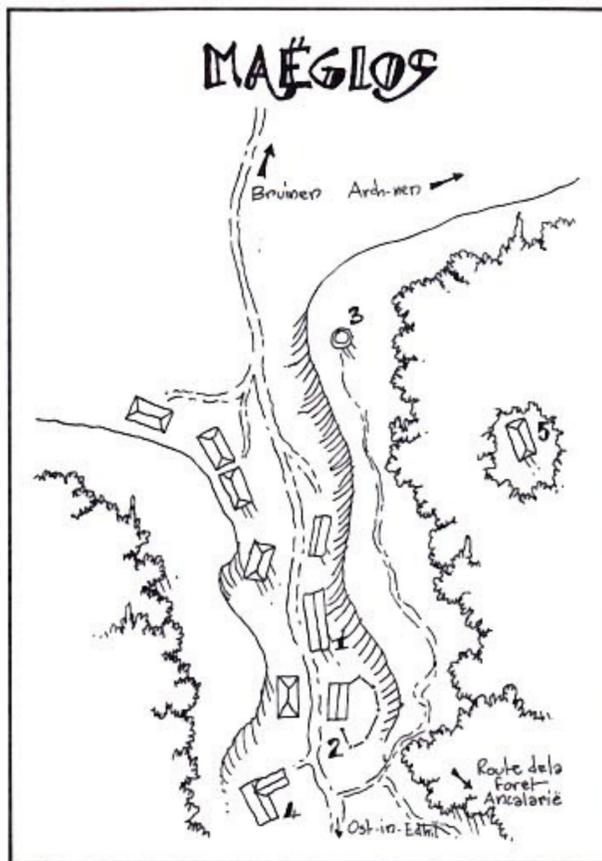
3 - Tour de guet du village, un ermite y réside.

4 - Monsieur Bonpain tient la deuxième auberge du village, où se retrouvent les chasseurs humains de la région. Le sanglier rôti est excellent, il a donné son nom à l'auberge.

5 - L'herboriste du village. Il possède toutes les herbes disponibles sous cette latitude.

A l'aube du 26 d'Ivanneth, les ténèbres auront disparu. Les PJ arriveront vers midi à Maéglos. Ils trouveront le village peu agité vu les événements qu'eux-mêmes auront vécus durant la nuit. S'ils se rendent chez monsieur Bonpain, il reprendront le cours de l'aventure vers 20 heures lorsqu'arrivera le survivant d'Ancalarié : *Laenor*.

A l'auberge du cordial, les discussions vont bon train sur les nouveaux chants des bardes d'Ost-In-Edhil ! Cependant, si on aborde les faits de la veille, *Sirion* (voir historique) lancera les PJ sur le sujet. Si un de nos aventuriers parle d'une étrange phrase entendue lors de l'arrivée des ténèbres, il racontera alors, en particulier, sa mission.



Plusieurs fois les conversations seront interrompues par *Ageir* et les trois bardes Sylvains présents, qui prétexteront vouloir alléger les cœurs tourmentés par des chants. *Ageir* lancera une ode à Galadriel de sa composition, dont voici un extrait :

...elle se présenta à la porte d'*Hadhodrong*
Brohir capitaine de la porte
 s'agenouilla
 il venait de refuser le passage à *Celeborn*
 "puisses-tu traverser sans encombre
 Dame Elfe
 - pour cela tu seras mon Héraut
 et m'accompagneras jusqu'en
Laurelinloredan"
 ses cheveux miroitaient tel l'*Ithiglin* à la lune
 Sa beauté évita le massacre
 et *Celeborn* partit vers le nord.
 Il est dit qu'arrivant
 en *Lorien*
Brohir pleurait
 ...

Vers 20 heures une cavalcade et des hennissements se feront entendre à l'extérieur. En sortant on pourra voir un elfe allongé sur un magnifique cheval blanc (*Onglamon*). De tous les coins du village des gens s'approcheront. *Sirion*, le premier sorti, prodiguera rapidement des soins. Cependant aucune blessure apparente ne sera visible. Deux heures plus tard, *Laenor* pourra faire son récit :

"(en betheur)...ils sont arrivés vers minuit, toute la ville était rassemblée devant le palais sur ordre de la reine... On avait allumé de grands feux... Bientôt, des hurlements se sont fait entendre. Ils ont traversé les portes de la ville comme des esprits. Leurs yeux rouges paralysaient la plupart de ceux qui se trouvaient dans les rues. D'autres, plus près de moi, tombaient sous des crocs invisibles... Un cheval passa à ma portée, je sautai dessus et m'élançai à travers ces chiens... Plusieurs s'accrochèrent à moi et je tombai dans l'inconscience... Le reste, vous seuls le connaissez..."

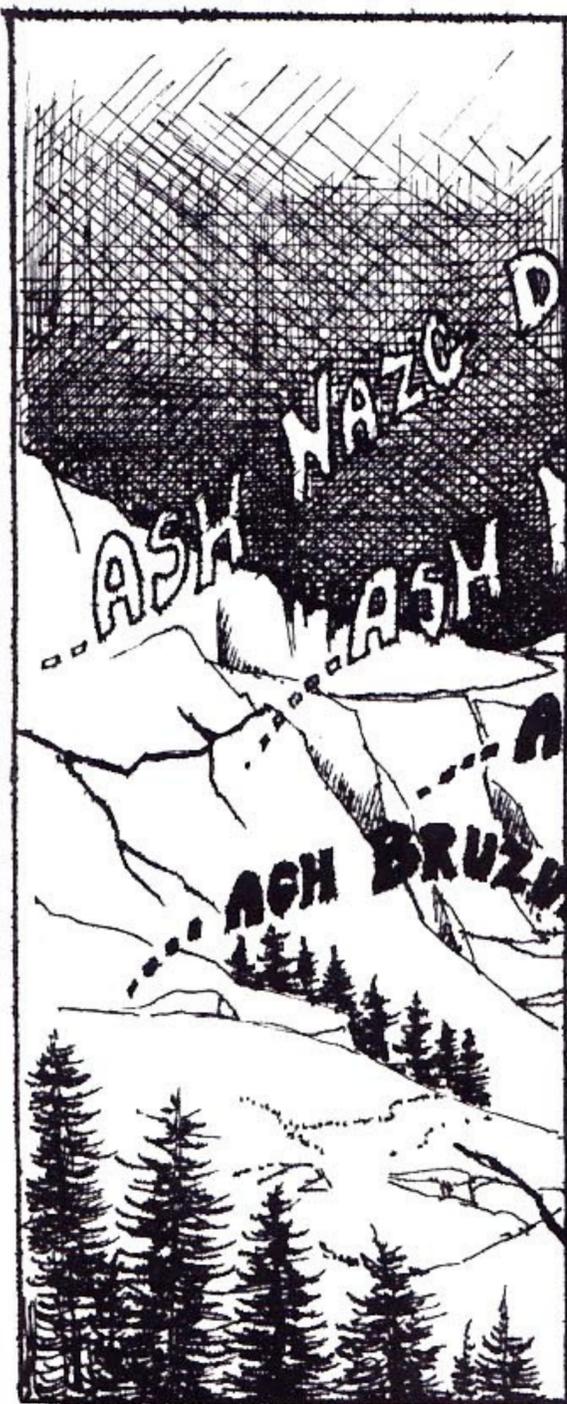
En fait, *Laenor* doit la vie à *Onglamon*, le cheval qui l'a amené. C'est un descendant des fiers destriers des terres du *Beleriand*. Ce cheval est immunisé contre les peurs qu'inspirent les créatures de *Morgoth*.

Après cet incident, *Sirion* va prendre les joueurs à part en leur proposant de l'accompagner en forêt pour voir s'il reste d'éventuels survivants. Devant cette noble tâche, nos personnages ne peuvent que dire oui.

Le voyage vers Ancalarié

Il y a 25 miles de Maéglos à Ancalarié. *Sirion* désirera partir à la nuit. Même si *Sauron* n'est pas réellement entré en guerre, les orcs descendent des montagnes, répondant à l'appel de l'unique. La forêt, jusqu'alors tranquille, devient inquiétante. Une troupe de 10d100 orcs se dirige vers la ville pour la piller.
 rencontre toutes les 4 heures :
 0-25 rien
 26-51 une lueur d'orcs en éclaireurs (embuscade)
 52-81 campement de l'armée orcs, 10d100 individus de tout niveau
 82-00 l'armée d'orcs en marche vers Ancalarié.





L'arrière-garde est saoule.

Il n'y a plus âme qui vive dans la ville. Si les PJ y parviennent avant les orcs, ils pourront obtenir les renseignements suivants au palais :

- Alors que tous les habitants de la ville ne présentent aucune blessure apparente, la reine a le corps complètement déchiqueté (les loups d'Artanno).

- Un pistage devant le palais permettrait de trouver les traces de loups (-30), des loups accompagnés d'un humain.

- L'appartement de la reine est sens dessus dessous, son bureau secret est ouvert, mais les objets de valeur sont encore à l'intérieur. Sur un piédestal se trouve un coussin avec rien dessus. Après le passage des orcs, tous les corps seront mutilés, les objets de valeur auront disparu, et les traces seront piétinées.

Si les PJ tentent de retrouver les traces à l'extérieur de la ville, ils mettront deux heures pour finalement en trouver (-50), au sud-est de la ville, se dirigeant vers la cascade d'Ulmo. A noter que les orcs viennent du nord, donc ne piétineront pas tout de suite celles-ci.

Le voyage vers les cascades

Il y a 20 miles de Ancalarié aux cascades, les orcs auront probablement envahi la ville. Le trajet sera plus tranquille, seulement 25% de chance de rencontrer une lurg, les traces sont de difficulté (-30) à suivre. Si les PJ ont été aperçus par des orcs dans la ville, ils seront poursuivis par trois lurg se relayant pour courir. Artanno a 20 heures d'avance sur les PJ. Il y a 5% de chances qu'ils rencontrent Brohir.



Les chutes d'Ulmo

A cette époque de l'année, les chutes ne sont pas très importantes, c'est surtout lors de la fonte des neiges qu'elles s'amplifient. La hauteur de la cascade est de 90 mètres (2). A sa base, elle forme un lac de 300 mètres dans sa plus grande largeur. Il donne lui-même nais-



sance à une rivière. Derrière le rideau d'eau se trouve un réseau caché de grottes ("3" - perception -10 de jour), dont l'une permet l'accès au tunnel secret qui va à la vallée cachée, repaire d'Artanno.

C'est en ce lieu paradisiaque que Sirion a rendez-vous avec Brohir.

Le tunnel (5) court sous la montagne pendant 5 miles avant d'aboutir à cet endroit. On y trouve la même végétation que dans la Moria, ainsi que la même faune, ex : musaraigne des pierres. Une arche en pierre (6) surplombe un abîme. Lorsque les PJ seront engagés dessus, ils seront attaqués par des "giant vampire bats". L'abîme est long de 50 mètres.

Giant vampire bats 12-30 AT1 (40) +40SBI/+40SCI une fois un impact critique réalisé, elle se fixe et suce le sang ; 1 à 5 hits par round.

A cinq miles de "7", le tunnel débouche dans la vallée secrète.

Au niveau des cascades d'Ulmo, quiconque tombe sous la chute est propulsé vers le fond (épreuve de natation -30, tenir compte d'une éventuelle armure). Le bord est glissant M&M -10, sf -30 en hiver.

Les traces que les aventuriers suivaient peut-être s'arrêtent devant le lac, à eux de trouver les grottes. L'ensemble du réseau de grottes (4) est humide ; quelques champignons poussent çà et là, par exemple le Lemsang dont une livre équivaut à une semaine de ration préservée. Le passage secret, dont l'origine semble s'être perdue dans la nuit des temps, est "absurde" à découvrir (-70) avec un bon éclairage. Le

mécanisme est interne, à base de clepsidres, il suffit d'appuyer trois fois à intervalle régulier pour voir s'ouvrir la porte.

Le lac (1), quant à lui, abrite une *Ondine* (role-master). C'est elle qui est à l'origine de la légende qui veut qu'Ulmo aurait fait quelques apparitions en ce lieu. Ses connaissances sur les terres du milieu sont assez étendues, en particulier elle connaît le deuxième nom des perles de Balar : les larmes d'Ulmo. Totalement neutre aux événements politiques des terres du milieu (voir le rôle de Tom Bombadil et Baie d'or), elle aime avant tout les présents. Gardienne des grottes, elle a connu il y a dix ans un humain qui la comblait de bijoux. Séduite par sa conduite, elle lui révéla la passe et le secret de l'ouverture, offrant ainsi à Artanno un repaire inaccessible.

Lors du dernier passage de celui-ci, elle a tout de suite remarqué la perle. Comme elle voulait la prendre, Artanno a lancé ses loups contre elle.

C'est pourquoi, si le groupe ne trouve pas les grottes ou même s'il reste bloqué devant le passage, il suffit qu'un PJ lance un caillou ou autre dans l'eau pour éveiller sa curiosité. Après les avoir entendus, elle acceptera de révéler le passage contre la promesse qu'on lui ramène la perle. De même, elle parlera du point faible d'Artanno : son anneau. Elle donnera aussi le second nom des perles de Balar aux joueurs : *les larmes d'Ulmo*.

En dernier recours, l'escalade de la paroi peut être entreprise, sur une hauteur de 600 m, manœuvre extrêmement difficile, avec équipement adéquat. Faire un jet tous les 20 m. L'autre côté de la montagne est en pente douce.

La vallée cachée

Lorsque les PJ arriveront de l'autre côté, ils découvriront une riche vallée boisée. S'ils ont escaladé la montagne, ils leur faudra regarder sur le nord-est pour apercevoir le manoir d'Artanno. Par le passage secret, ils pourront toujours pister les loups dans le bois (-30), ou traverser sur un mile le bosquet et voir le manoir à environ dix miles.

Rencontres dans la vallée - toutes les quatre heures

01-25	rien
26-35	un loup d'Artanno
36-45	un ours brun poursuivi par un essaim d'abeilles ours : niv 4 hits 150 F/F AT4 (30) 60LGr/70LC1/30MBi abeilles niv 1 hits 1 F/F AT1 (40) - 10TSt L'ours arrive en pleine course sur les PJ, poursuivi par d4 x d100 abeilles
46-55	deux loups d'Artanno
56-65	un géant de pierre très naïf descendu des montagnes pour sa sieste. Si Artanno est au courant de la présence des PJ, il s'arrangera pour qu'un des loups morde le géant, créant ainsi un bel imbroglio. géant de pierre niv 20 hit 380 AT11 (35) 175HBa 105HRo M&M10
66-75	trois loups d'Artanno
76-85	le jeune <i>Turukulon</i> * Turukulon niv 19 hit 205 AT12 (50) 35LBi/70LG1/60 fire bolt souffle 1x/min 5 x/hr 12 x/j
86-95	quatre loups d'Artanno
96-00	Artanno et 1d10 de ses loups

* - son histoire nous est contée dans le monde DUNLAND de ICE. Ce jeune dragon est à la

recherche d'un trésor bien garni ; cependant, la courte portée de son souffle fait qu'il a été chassé à la fois des montagnes grises, où vivent des dragons plus puissants, mais aussi des régions peuplées de nains. Si les joueurs réussissent à entrer en conversation avec lui, ils apprendront qu'il vient encore d'être chassé par Brog, un très vieux dragon d'une vallée située au nord. Une alliance pourrait être possible.

Le manoir d'Artanno

1 - un sentier dans le versant de la colline mène jusqu'à un escalier de pierre. La maison est réalisée entièrement en pierre, le tout est à double battant et composé de larges blocs de grès.

2 - la double porte d'entrée est en chêne, cerclé de bandes d'acier. Deux loups en bronze servent de heurtoir. Cette porte s'ouvre automatiquement lorsqu'un loup se présente devant. Sinon, il n'y a pas de serrure apparente, l'ouverture se fait en prononçant le mot "anneau" en Morbeth (nazg).

3 - Le hall d'entrée surplombe une grande salle avec cheminée. Une porte, sur le mur Ouest, donne sur la salle des repas. Un premier coup d'œil permet de voir un intérieur confortable, élégamment décoré de tapisseries.

4 - la salle des repas, où les PJ pourront être intrigués par les armures à chaque coin de la pièce. Elles sont purement décoratives. L'absence de cuisine s'explique par la présence d'une étrange table : cadeau de Sauron, elle contient le sort *TABLE DE BANQUET* niv16 (RMC 1). Le sort peut être utilisé une fois par jour, durée 4 heures (extension).

Lorsque Artanno convie des invités à cette table, elle apparaît couverte de vaisselle en argent, verres de cristal. Elle est également fournie en vins et entrées de toutes sortes, des fruits ornent le centre en grande abondance. Durant les quatre heures qui suivent, des esprits mineurs vont servir les convives, proposant les mets les plus fins. Si un plat est refusé, un autre, de même qualité, est proposé. Les serveurs semblent venir du néant. A la fin du sort, tous les participants au festin bénéficient d'un :

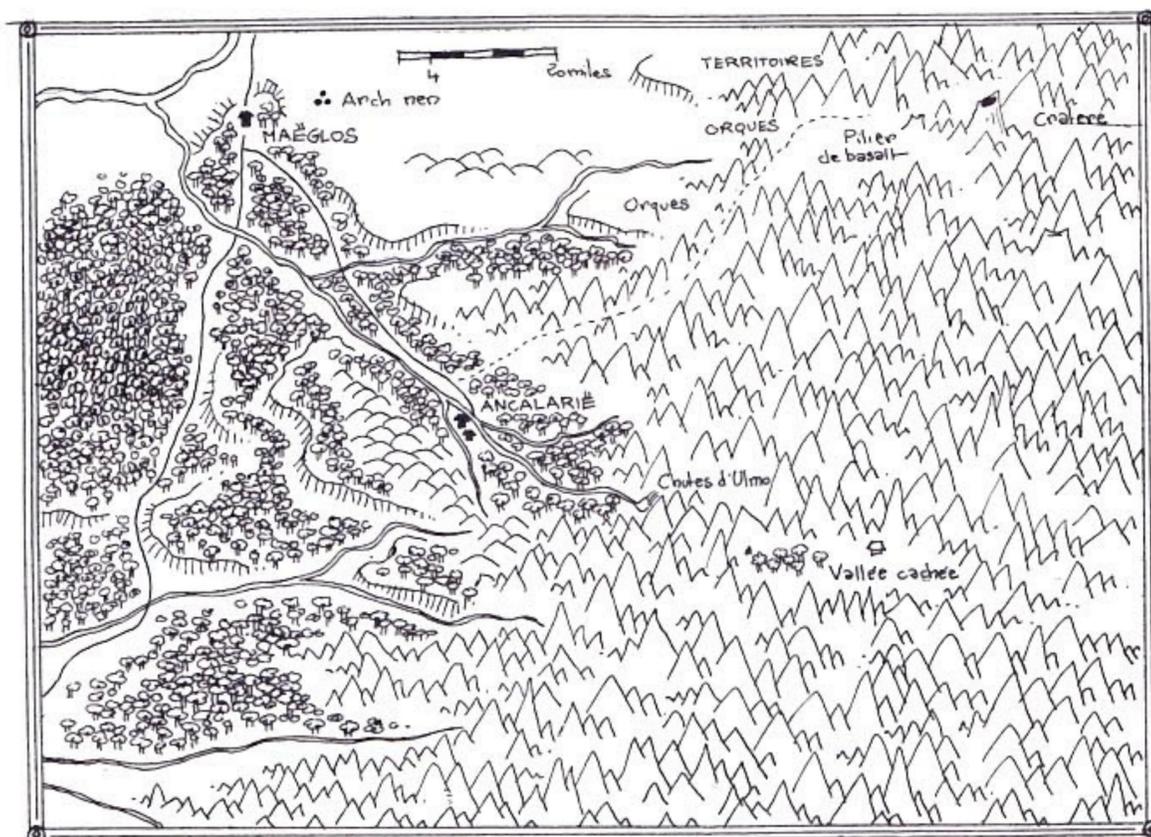
+ 10 vs tous sorts +25 vs poison et maladie +10 au bonus offensif pour respectivement 4 hr, 8 hr, 6 hr.

Artanno dîne généralement ici avec ses animaux. La table sert une personne par trois niveaux du lanceur.

5 - Cette pièce, située à trois mètres en contrebas du hall d'entrée, sert de coin de repos à Artanno. Généralement, il y passe ses soirées devant le feu, en compagnie de ses loups allongés sur le tapis. Le bureau est simple et il ne s'y trouve rien de valeur. La bibliothèque contient plusieurs ouvrages intéressants sur le second âge. Un faux livre (perception -30) sert à ouvrir le meuble en deux, découvrant une porte.

6 - la porte, qui donne sur cette pièce, est en bronze, la serrure se crochète à (-50), la seule clé étant sur Artanno. L'intérieur de la chambre est sombre, sans fenêtre. Le niveau est deux mètres plus bas que le salon. La perle de Balar se trouve sur un piédestal dressé contre le mur sud. Derrière la porte en bronze est fixé un cristal en forme d'œil. Si quelqu'un s'assied sur le fauteuil de la pièce et que la porte est fermée, son regard est irrésistiblement attiré par l'œil. Un contact s'éta-





blit alors avec Sauron ! Plusieurs jets avec le bonus SD ET PR sont obligatoires pour rompre le contact, manœuvre pure folie (-50). En cas d'échec, le maître de l'unique sait alors qui est son interlocuteur. Au round suivant, il faut réussir une manœuvre absurde (-70) ou résister à un *EVIL TOUCH* niv 360. La cible devra obéir aux personnages evil de 10 niveaux supérieurs, apprendre les langues evil, et ne pourra attaquer un personnage evil !

Le coffre n'est pas piégé, il contient les effets d'Artanno ainsi qu'une bourse de 5000 PO.
Note : détruire le cristal (avec marteleur par exemple) provoque une explosion identique à une *NUÉE MORTELLE* de 8 mètres de rayon.

Une fois en possession de la perle, la compagnie devra se rendre à l'ancienne mine. La carte que possède Brohir indique qu'elle est située au nord-est de la ville d'Ancalarié. Un sentier de montagne, pratiqué par les orcs actuellement, traverse les cols pour finir à 90 miles aux piliers d'Aulé. Brohir connaît parfaitement le chemin. Cette construction, formée de deux piliers de basalte, est sans nul doute du travail de nains. Pour ouvrir, il faudra résoudre l'énigme inscrite sur la carte de Brohir et écrite en *kuzdhul* :

devant la porte
face au couchant
au soleil levant
vous trouverez le secret de l'œil fixe
grâce à l'œil mouvant
si vous entrez munissez-vous
d'une larme

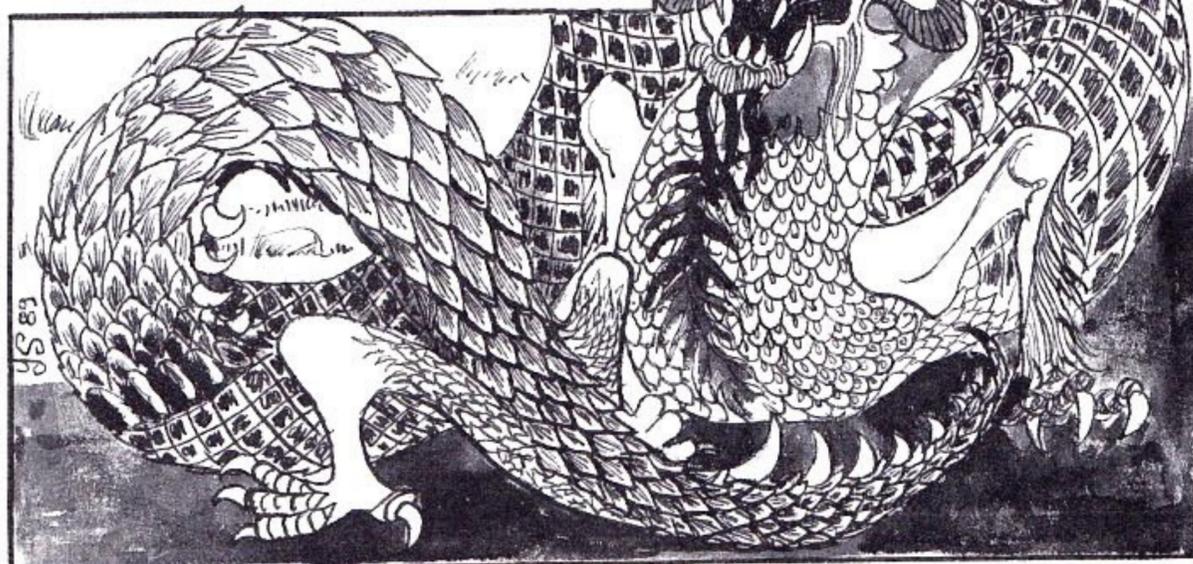
Il faut bien sûr regarder les piliers, en tournant le dos au soleil du matin, pour voir les premiers rayons, réfléchis par le sommet du cratère, illuminer une porte jusqu'alors invisible sur le pilier droit. La porte s'ouvre automatiquement si celui qui l'a vue avance vers elle. Là, un escalier en spirale de 2 000 marches mène à un tunnel.

Ce tunnel permet de s'échapper de la mine en cas de danger. Les derniers nains à l'avoir utilisé, après la destruction de la mine par le dragon, ont activé tous les pièges.

1 - les dix premiers mètres de roche cachent une trappe, qui s'ouvre si plus de 150 kg passent dessus (passage prévu pour un nain à la fois). Il y a un trou de 20 mètres de profondeur. Là, une perception (-50) permet de trouver une cache de 50 x 50 x 50 cm avec quatre leviers en position haute. Les baisser annule tous les pièges.

2 - le tunnel mesure dix miles au total, 3 mètres de hauteur et six de large. Il y a trois pièges à roues, identiques à ceux existant dans la Moria, aux miles 2, 5, 9. Il se déclenchent tous par une dalle contrepoids d'un maximum de 30 kg. Il y a 10% de chance qu'il se soient activés seuls. Lorsque les PJ atteindront la salle du trône, ils trouveront la porte secrète ouverte, Brog, le dragon de feu, l'a détruite. La salle est faiblement éclairée par la lumière en provenance du cratère qui se réfléchit dans "le Hall au Célébur". Les PJ apercevront tout de suite Brog sur un tas de diamants et de pièces d'or. A son habitude, il dort. A partir de maintenant, toute action devra être précédée d'une manœuvre de Filature/Dissimulation (-50). Le maître de jeu fera un jet avec bonus SD pour les races haïssant les dragons tels les nains, les elfes Sinda... Prendre quoi que ce soit au trésor réveillera Brog. Une brève inspection de la salle (-50) révèle qu'elle mesure 50 mètres dans sa largeur et plus de 70 dans la longueur. Tout le côté Ouest est effondré. Si le dragon est amené à donner des coups de queue violents sur une des colonnes, il y a 25% de chance qu'une partie de la voûte s'écroule (même chose pour Brog avec marteleur). Une perception -50 apprendrait cela aux PJ. La grande double porte Est bâille sur un couloir de 10 mètres de large, nommé le Hall au Célébur. C'est par là que les nains accédaient aux parois internes du cratère où ils grattaient le métal brûlant. Tout l'édifice d'extraction fut détruit pas Brog lors de l'attaque.

En inspectant les vestiges du trône on apercevra (-50) une niche à la tête du dossier. Elle est creusée de façon à recevoir *LA PERLE DE*



BALAR. Il suffit alors de baisser le bras droit du trône (perception -50) pour accéder à la salle du dessous lorsque celui-ci aura pivoté.

Note : tous les jets de perception tiennent compte de l'éclairage faible. Une torche ajouterait dans certains cas jusqu'à +25 mais baisserait les *FILATURES/DISSIMULATION* d'autant (-75).

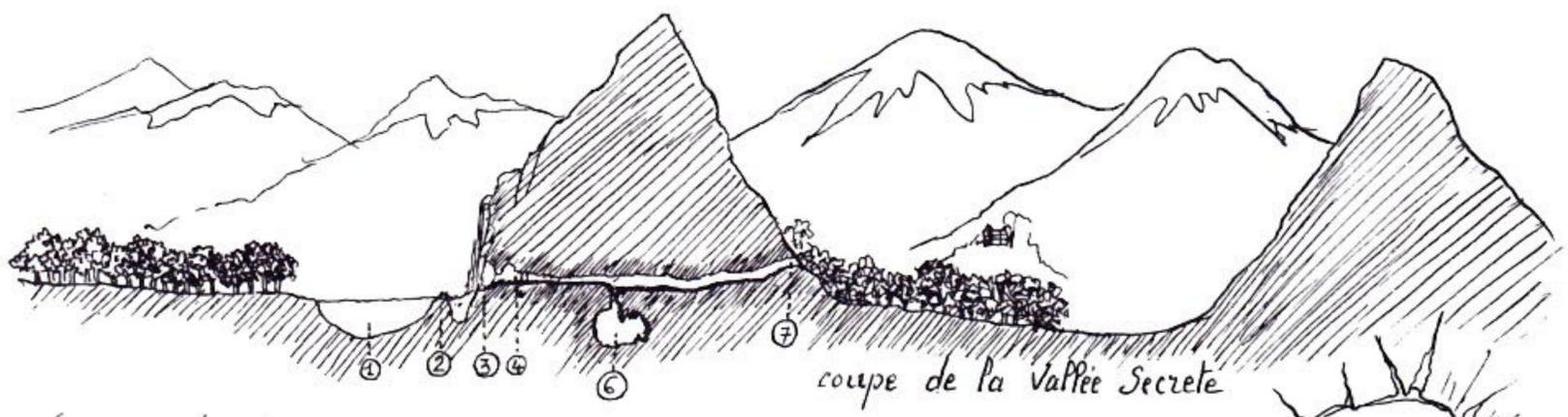
La salle sous le trône

De dimensions restreintes, 7 x 5 mètres, cette salle ne contient qu'une petite table de marbre avec dessus un livre et un parchemin.

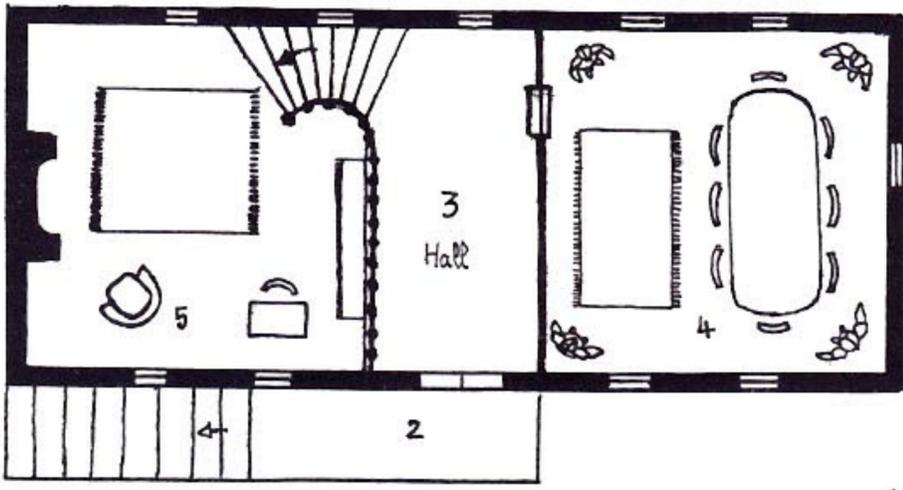
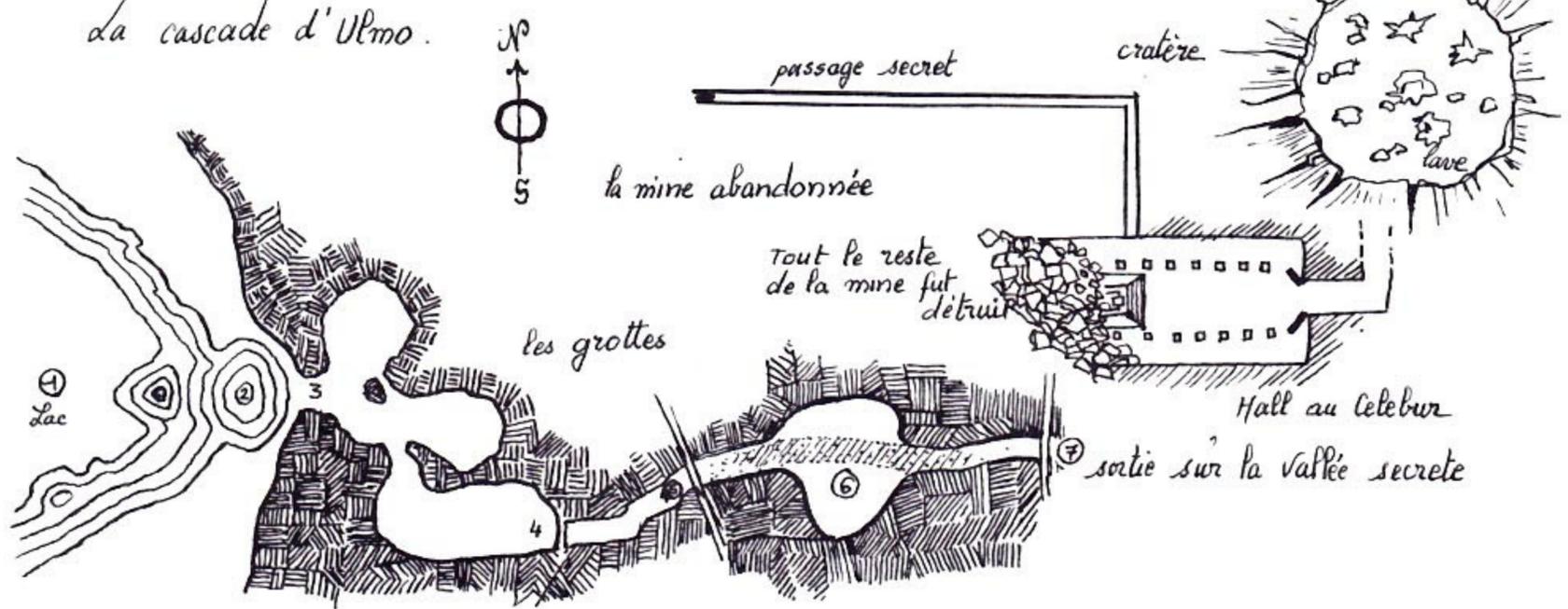
Le livre est un *kuzdhul*, il raconte l'histoire de la mine depuis l'arrivée des rescapés de Nogrod jusqu'à la destruction par Brog (nouveau jet SD pour les nains). Un passage relate les échanges entre *FINCULIN-AUELENDIL* et la mine pour l'obtention du Célébur. Un nain alchimiste a disserté sur les qualités de l'alliage *MITRHARIAND*, sur ses pouvoirs magiques énormes, sur la flottabilité de cet alliage qui permit plus tard au roi Ar-Pharazon de Numéor d'espérer conquérir avec l'aide de Sauron les *TERRES IMMORTELLLES*. Plus loin, il est question de la peste rouge, qui détruit ceux qui osent toucher un tel métal. Il est fait mention de plusieurs altérations dans le physique même des nains, et d'apparitions de "mutants". Les joueurs pourront faire le lien avec l'étrange mutation de Gollum, et ils n'oublieront pas que le Célébur n'est ni plus ni moins que de l'uranium.

Les PJ comprendront vite que l'once de minerai nécessaire à la fabrication de l'unique fut extrait de cette mine. Sirion, s'il est encore vivant, comprendra qu'il est arrivé trop tard lorsqu'il lira à haute voix le parchemin : (en Cirith, rune à l'origine de l'Angerthas moria, forme écrite du *kuzdhul*)

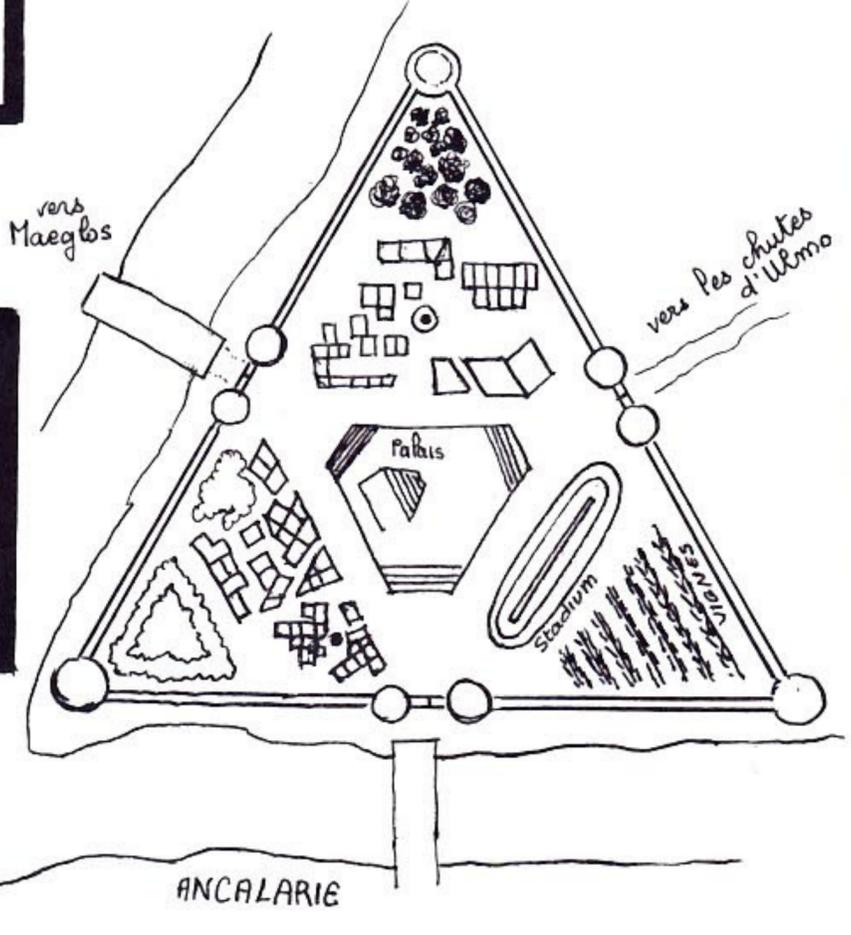
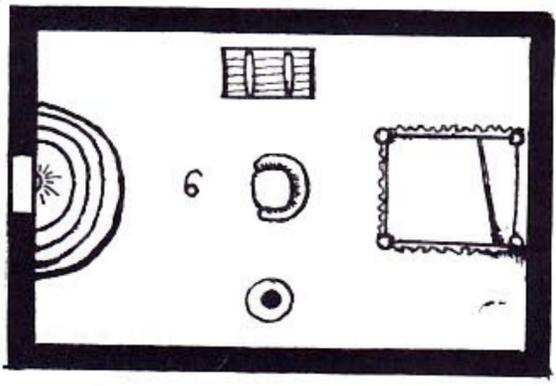
trois anneaux pour les rois elfes sous le ciel,
sept pour les seigneurs nains dans leurs
demeures de pierre
neuf pour les hommes mortels,
destinés au trépas,
un pour le seigneur Ténébreux
sur son sombre trône

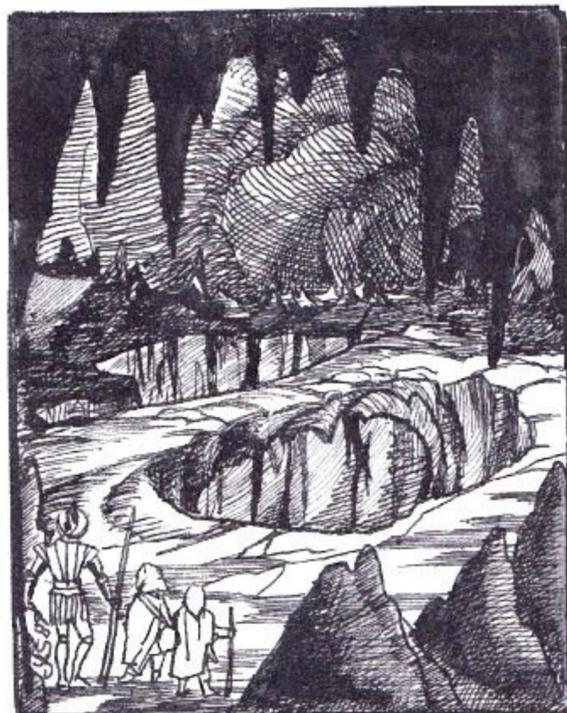


la cascade d'Ulmo.



Le Manoir d'Artanno

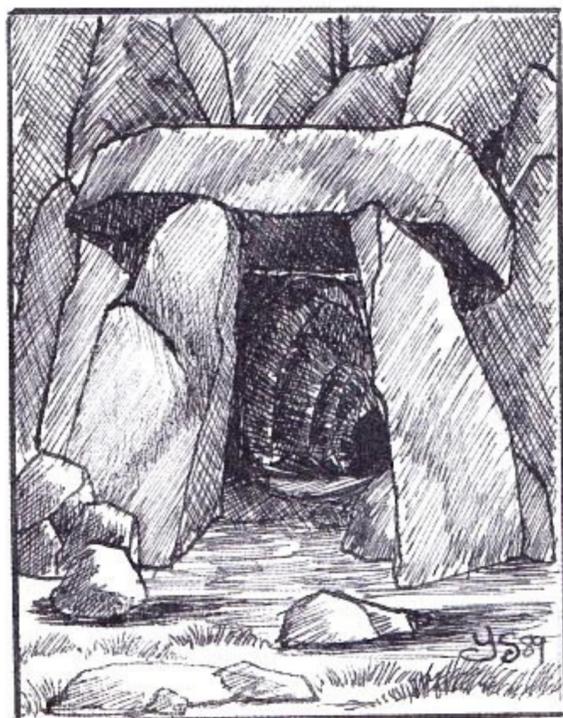




dans le pays de mordor
où s'étendent les ombres,
un anneau pour les gouverner tous,
un anneau pour les trouver,
un anneau pour les amener tous
et dans les ténèbres les lier
au pays de Mordor où s'étendent les ombres.

Ce parchemin fut écrit par le roi nain qui siégeait ici, alors que Sauron venu chercher sa triste cargaison avec Brog, luttait dans le hall au Célébur contre les gardes royaux. Le maître de l'unique, par dépit, et pour démoraliser les combattants, lança ces phrases, montrant qu'une fois encore, la cupidité des nains avait brisé la paix des gens libres. Le roi installa cinq des siens avec la perle et les écrits, leur demandant alors de rejoindre les elfes lorsque tout serait détruit et Sauron parti. Et il s'élança lui-même dans la bataille. C'était sans compter sur les haines ancestrales. Ce n'est que lorsque la maladie les atteignit qu'ils partirent pour Ancalarié, laissant derrière eux le terrible secret. Brog revint à la mine avec ses trésors des montagnes grises et depuis, personne n'a rouvert la salle.

Après avoir appris de telles nouvelles, la compagnie, soumise à l'influence de Sirion, prendra la direction de la Lorien. Galadriel les remerciera comme il se doit. Lorsque, quelques temps plus tard, Célébrimbor viendra la voir avec les anneaux, la lecture qu'elle aura faite du parchemin l'aura convaincue qu'il vaut mieux ne pas utiliser les anneaux de pouvoir tant que l'unique est au doigt du maître.



Les caractéristiques de Brog sont données, car Brohir quittera probablement la compagnie pour accomplir sa destinée.

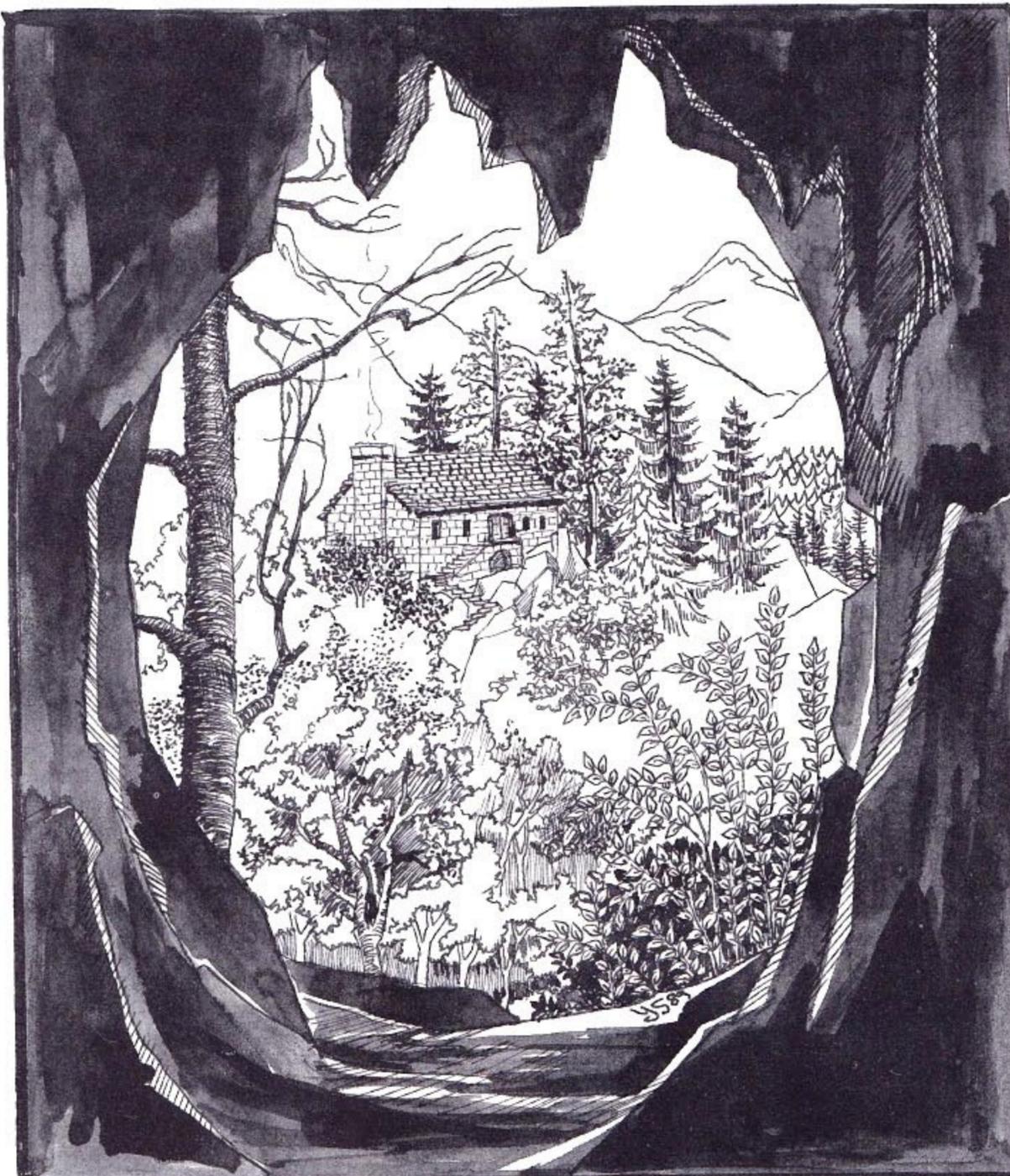
Brog niv 67 pas de magie, hits 647 vitesse VF/VF AT20 (80) morsure 120 griffes 130 écrasement 150 souffle 80 FIRE BALL x 2 dégâts

150 FIRE BOLT x 3 dégâts
Brog souffle les six premiers rounds (cela fait très longtemps qu'il dort), sinon il souffle 1 x par r rounds, 10 x en une heure, 25 x par jour. Outre son souffle, il a le droit à deux attaques par round, ou trois sans souffle.

Arc en if +20, tire chaque round sans pénalité. Dix flèches sacrées fabriquées lors de la venue des premiers nés.

Historique

Sirion fait partie des Avari, les elfes qui ne sont jamais partis. En tant que tel, il comprend très mal la soif de pouvoir et de recherche des forgerons Eldars. A l'époque où Galadriel vient en Lorien (en 1375 S.A.), il s'y rend également et fait la connaissance du jeune Brohir. Un jour, Brohir assista à une discussion entre la dame et



Les personnages non joueurs

SIRION elfe sylvain animiste niv 12
Con : 99 AG : 98 Me : 81 Re : 72 Fo : 50 Ra : 80 Pr : 100 Em : 65 In 100 Sd : 87
hit : 67 AT1 (30) 50Da 100lb M&M 30 216 PP
Fil/dissim : 80 Herbes : 40 Musique : 80 sort de base : 12
10 listes : Nature movement (marche sur le vent 9) (Vraie fusion dans l'organique - 1) plant mastery (langage des plantes) animal mastery (langages animaux 3) (invocation d'animaux III 11) (appel d'animaux 12) herb mastery (maîtrise d'herbe 12) nature's lore (nature awareness 10) (waiting awareness 12) Barrier law (mur de glace) (vrai mur d'air 11) (mur de pierre 12) Light's law (lumière soudaine 5) (Shock bolty + 82) (flamme vacillante 11 + 82) calm spirits (calme x 12) concussions ways (régénération II 12) une lyre x 6 PP théurgie. Etourdit les orcs dans un rayon de 15 mètres par sa musique.

Sirion, et il entendit parler d'une mine appartenant aux anciens de Nogrod. Le nain savait qu'ils traitaient avec Aulendil et en parla. La Dame lui demanda, ainsi qu'à Sirion, d'enquêter sur ces transactions. N'oublions pas qu'elle-même fut chassée de la cité par les Mirdains, et ceci sur l'influence de Sauron. Sirion partit donc pour Ost-In-Edhil mais il ne put comprendre ce qui s'y tramait. Ce n'est que récemment qu'il revint à Ancalarié où il aperçut la perle. Il retourna alors en Lorien où il expliqua l'étrange maladie dont les nains étaient atteints, cause également de la mort d'elfes de la forêt. La Dame lui écrivit une lettre pour obtenir cette perle et il apprit que Brohir aussi la recherchait. Rendez-vous fut pris aux chutes d'Ulmo. Lorsqu'il arriva à Maéglos le 24 d'Ivanneth, Sirion était confiant, mais voici que surgirent les ténèbres...

Brohir nain de lignée royale niv 16
Con : 100 Ag : 65 Me : 56 Re : 75 Fo : 100 Ra : 100 Pr : 91 Em : 59 In : 76 Sd : 54 hit : 230 AT 17 (50) 180 war mattock 150 axe M&M 20
Le marteleur : marteau de guerre à deux mains

SCENARIO pour le JEU DE ROLE des TERRES du MILIEU

en Mithril +20 off slaying Dragons
lorsqu'il frappe sur une porte : undoor true 14
sur la roche : Crack calcs 4
Cotte de maille en mithril +20DB

Artanno

breastmaster niv 23 (RMC 2) Hilmen
Con : 72 Ag : 98 Mé : 60 Re : 58 Sd : 43
Fo : 91 Ra 96 Pr : 102 Em : 97 In : 100
hit 150 AT 18 (50/70) 98 falchion M&M 30
823 PP plaque sans encombrement + 30 DB
(+50 fire ice shock lightning)

Principaux sorts de combat d'Artanno

appel d'un animal lié 4,3 miles niv 8
localisation d'un animal lié concentration niv 14
extension x 4 de portée
avec un familier 23 min 4 x 23 x 15 m = 1290 m
niv 17
hâte III agit à 2 x sa vitesse pour trois rounds
niv 17
combat V +25 OB & BD 23 rounds niv 18
parades III trois cibles à - 100 niv 19
aimant III trois missiles ratent automatiquement
rayon 30 m niv 20
grand saut IV sans courir 36 m en longueur et
15 mètres en hauteur niv 19
vol à 30m/round
sensitivité extrême IV place 4 sens du lanceur
à 345 m 23 min niv 19
lord calm mod JR -20 20 cibles pour 23 min
sur 69 m niv 20
ternissement de l'esprit 30 m 1 mois / 5%
échec -40 à un stat mental niv 20
érosion de l'esprit 30 m permanent -15 -40 à
un stat mental niv 15
transfert toucher lancer à son demi-niveau niv 6
panic 30 m permanent niv 5

Le falchion d'Artanno est +20 off slaying elfe

son anneau (celui de Falvier) x 6 toute profes-
sion
hautement intelligent neutre
will +60 (voir RMC 1)
Actuellement l'anneau est sous la domination
d'Artanno. Il est détectable par un sort de pré-
sence, et on peut communiquer avec lui par un
MIND SPEECH. Il a le pouvoir de couper un
doigt, et peut utiliser la liste maîtrise des
esprits au niv 30; tous les sorts de lancer utili-
sés par son porteur sont au niv 30.

Si un joueur veut essayer de prendre le dessus
sur Artanno par le biais d'un mind speech, il
devra lutter contre le will power de ce dernier
puis contre celui de l'anneau (somme des
bonus des caractéristiques mentales)

Pour toute tentative de contrôle total sur un
objet intelligent, la formule utilisée est la sui-
vante :
(un jet 00 + will de l'objet) - (jet 00 +/- will du
joueur) inférieur à -66

Ne pas oublier que l'anneau lance des sorts
seul, et, en l'occurrence, tentera de tenir les
ennemis de son maître sous sa domination.

Les loups

Les deux plus vieux sont non seulement liés,
mais aussi les familiers du beast master. Par
l'intermédiaire d'un sort (voir plus haut), il
peut voir, sentir... à travers eux jusqu'à 1290
mètres.

Deux vieux loups niv 4 M vitesse VF/VF
hits 120 80 Lbi 50 Mcl
Sept loups niv 3 M vitesse F/F/
hits 110 60 Lbi/

Histoire d'Artanno

Cet hillman a vécu auprès des elfes. Elève stu-
dieux, il a appris la magie avec eux. La haine
des elfes lui vient du fait qu'il est destiné à
mourir. Un jour, en forêt, il égorge son ami
Valandil et lui vole son anneau.

Depuis, Artanno a connu l'ondine, et a de
fréquents contacts avec le seigneur ténébreux.
C'est d'ailleurs celui-ci qui lui a conseillé de
récupérer la perle une fois la ville détruite.

Artanno est si seul qu'il n'hésitera pas à jouer
avec les membres du groupe.

Brève chronologie

Second âge

750 Galadriel fonde Ost-In-Edhil.

1000 Sauron soucieux de la puissance
grandissante de Numénor construit
Barad Dur.

1200 Sous la forme d'Aulendil, Sauron
séduit les Eldars, en particulier les Mir-
dains forgerons elfes.

1375 Galadriel chassée par les Mir-
dains fonde la Lorien.

1500 Instruit par Sauron, les elfes for-
gent les Anneaux de Pouvoir.

1600 Sauron termine la tour de Barad
Dur et forge l'unique.

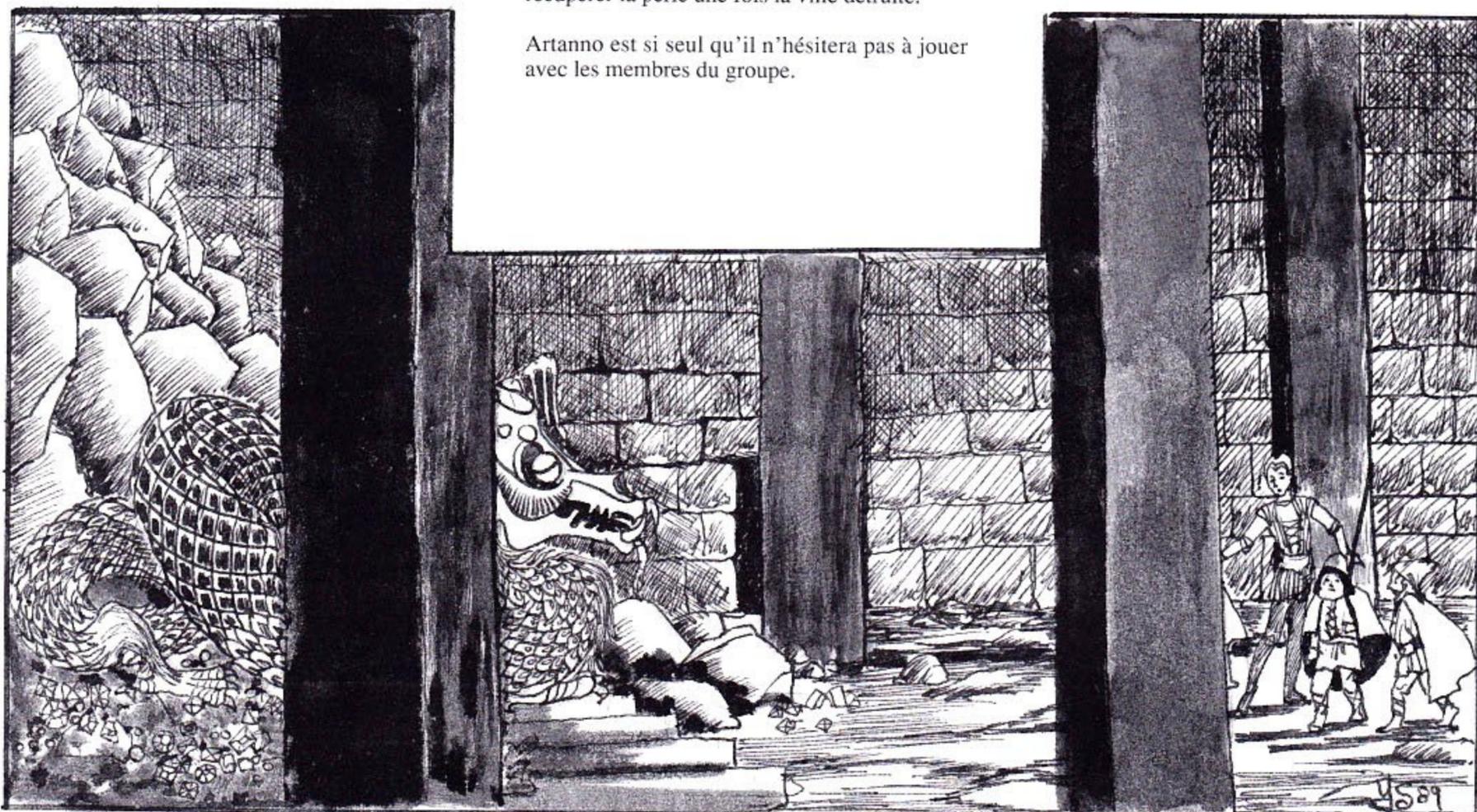
Célébrimbor perce ses desseins et sous
l'influence de Galadriel cache les
Trois.

1695 Les armées de Sauron envahis-
sent l'Eriador.

1697 L'Eregion est ravagée, mort de
Célébrimbor, les portes de la Moria se
ferment. Elrond bat en retraite et fonde
la cité refuge d'Imladris.

1699 Sauron occupe l'Eriador.

1700 De Numénor, Tar Minastir mande
une flotte importante au secours du
Lindon. Défaite de Sauron.



*Le grimoire
d'Imladris :*

Les archives sacquetiennes

ou

“de Hobbit fouineur à exégète curieux”

écrit par Camlost

Beaucoup de “joueurs de rôle” ont lu et apprécié le “Seigneur des Anneaux” et s’en contentent. Il est vrai que l’assimilation d’un tel pavé a de quoi provoquer une belle indigestion ! Pourtant, cette saga, aussi touffue soit-elle, n’est que l’arbre qui cache la forêt. Tolkien, sa vie durant, n’a cessé d’accumuler les notes, dessins et cartes. Il a ainsi fourni à l’admiration de ses lecteurs et à la sagacité des érudits, une description et une histoire détaillées de la Terre du Milieu.

Nombreux sont les auteurs qui ont exploré ces étendues ou décrypté ces alphabets. A quelques exceptions près, toutes ces “aides à la lecture” sont rédigées en anglais. Il serait toutefois regrettable de ne s’en tenir qu’à la trilogie “Silmarillion”, “Bilbo”, “Le Seigneur des Anneaux”. Vous passeriez au large d’un continent fabuleux auquel il est difficile de s’arracher.

Pour tenter de vous guider dans cet univers complexe, voici un panorama de ce qui s’offre aux regards émerveillés et aux mains avides des lecteurs à jamais pris par le charme de la Terre du Milieu. Il va de soi que cette liste est loin d’être exhaustive et ne demande qu’à être complétée.

1 - Livres de Tolkien

Je ne reviendrai pas sur les trois livres les plus connus du professeur Tolkien. Il en est par contre d’autres, moins lus, qui présentent cependant un intérêt fabuleux. Ce n’est qu’en les parcourant que l’amateur peut se rendre compte de l’énorme travail que réalisa Tolkien. Chaque détail de son œuvre a été façonné, poli, pour s’adapter exactement à sa place.

Le Seigneur des Anneaux Tome IV : appendices et index - Bourgois Editeur 1986.

Voici un livre qui permet de commencer l’étude de la Terre du Milieu dans la continuité de la lecture du best-seller de Tolkien. Bizarrement, alors que le Seigneur des Anneaux parut en France en 1976, il aura fallu attendre 13 ans pour connaître ce que les Anglo-Saxons ont découvert à la fin du “Retour du Roi”, en 1955 !

L’ouvrage contient quatre index : le premier concerne les personnages et les monstres, le second la géographie, le troisième les chansons et poèmes et le dernier les faits et objets divers. Des chiffres renvoient à l’édition Bourgois.

Mais là n’est pas l’essentiel. Les appendices sont variées et d’un niveau parfois très élevé.

Le lecteur peut découvrir les histoires condensées de Numéor, Gondor, Rohan et d’une partie du Peuple Nain, le tout accompagné d’arbres généalogiques et de chronologies détaillées. Il s’initiera aussi aux écritures elfiques

et aux divers calendriers de la Terre du Milieu. De plus, il trouvera une chronologie, datée parfois de jour en jour, des Second et Troisième Ages. Elle ne s’arrête qu’après le début du Quatrième, ce qui permet d’apprendre ce qu’il advint des membres de la Communauté de l’Anneau.

Contes et Légendes Inachevées - Bourgois Editeur 1982

Voilà de quoi continuer en beauté la découverte de l’histoire troublée de la Terre du Milieu. Le livre est une compilation de divers textes de Tolkien, réunis par son fils et héritier spirituel, Christopher. En ceci, cet ouvrage est de la même veine que le Silmarillion dont il reprend et développe quelques récits. On trouve notamment des passages plus détaillés sur Tuor, la Geste des Enfants de Hurin ou l’histoire de Numéor. On découvre par contre celles de Galadriel et Celeborn, les relations entre Gondor et Rohan ou les batailles des Gués de l’Isen. La dernière partie du livre donne des précisions sur les Druedains, les Istaris et les Palantiri.



Il est à noter que cet ouvrage est littéralement farci de notes passionnantes qui présentent le défaut de hacher quelque peu sa lecture.

Je terminerai cette partie consacrée aux ouvrages de Tolkien par son plus beau livre, qui est aussi, hélas, son moins connu. Il est regrettable qu'aucun éditeur français n'ait pris la peine de publier cette merveille qu'est :

Pictures by J.R.R. Tolkien - G. Allen & Unwin 1979

Est-il besoin de préciser qu'il s'agit encore d'un travail réalisé par Christopher Tolkien ?

Ce livre regroupe tous les dessins, aquarelles, croquis, blasons et même spécimens d'écritures que le professeur d'Oxford a imaginés autour de son œuvre. Si vous voulez admirer Gondolin, connaître les blasons de Luthien Tinuviel ou parcourir les restes calcinés du livre de Balin, vous les découvrirez, sortis tout droit de l'imagination de Tolkien. La présentation, en écrin, est luxueuse. Des notes en anglais, très détaillées, complètent ce magnifique ouvrage qui est, à mon sens, l'indispensable supplément de l'œuvre de Tolkien.

2 - Livres sur l'œuvre de Tolkien

De nombreux auteurs ont approfondi l'étude de la Terre du Milieu, et ce, sous tous ses aspects. Faire un résumé de chaque livre publié sur ce sujet inépuisable demanderait une revue entière et une érudition que malheureusement, je ne possède pas. Voici néanmoins un aperçu de cette production pléthorique.

The Complete guide to Middle Earth - Robert Foster, Unwin Paperbacks 1971 (1ère édition)

Rarement livre n'aura aussi bien porté son titre. Il se présente sous la forme d'un dictionnaire regroupant et définissant TOUS les noms rencontrés dans l'œuvre de Tolkien. Un travail ahurissant... En dessert, on savourera une chronologie, de la création d'Arda à la fin du premier Age et quelques arbres généalogiques. Absolument indispensable !

The atlas of Middle Earth - Karen Wynn Fonstad - Houghton Mifflin Co. 1981

Cet atlas, réalisé par une cartographe, est une véritable mine de renseignements. Avec plus de 180 cartes ou plans, il décrit la géographie d'Arda dont Endor n'est qu'une partie. Du plan de la maison de Bilbo au planisphère, tout y est : carte des climats, des migrations des Nains ou des Hobbits, plans détaillés des bâtiments ou des batailles... et ce pour tous les Ages ! On y trouve même cinq pages sur les cheminements de la Fraternité comprenant la date, la durée, le kilométrage, les événements et les campements ! Absolument indispensable !

Journeys of Frodo - Barbara Strachey - Unwin Paperbacks 1981 (1ère édition)

"En lisant pour la première fois le Seigneur des Anneaux, j'ai souhaité avoir un assortiment complet de cartes couvrant les voyages de Frodo et de ses compagnons. A chaque relecture, j'ai ressenti la même envie, et, finalement, j'ai décidé de créer moi-même un tel atlas."

Ainsi s'exprime B. Strachey, qui, se basant sur les différents livres de Tolkien, a dessiné 50 cartes regroupées dans cet atlas passionnant, annotées par l'auteur. Les étapes de la Fraternité de l'Anneau sont reportées de jour en jour, ainsi que les principaux événements et même les phases de la Lune. Ceci constitue un merveilleux complément au Seigneur des Anneaux. Ne pas connaître l'anglais n'est pas gênant.

A Tolkien Bestiary - David Day. Mitchell Beazley Publisher 1979 (1ère édition)

Ce bestiaire reprend le principe du "Complete Guide" en s'en tenant aux races, animaux, déités et végétaux de la Terre du Milieu. Il contient de nombreuses illustrations en noir et blanc dans le texte et quatre séries en couleur se rapportant à des événements des trois Ages. Le lecteur y trouvera aussi une carte (fausse !) décrivant Aman, Numénor et Endor, ainsi que des chronologies et des généalogies des races d'elfes et d'hommes.

A Hobbit Journal - Michael Green - Exley Publications 1985

"Etant un livre vierge avec quelques curieuses illustrations d'amis et d'ennemis des Neuf Compagnons. De la collection de Sam Gamegie."

Très beau livre d'illustrations au fusain pouvant servir de journal personnel. Seule la première page est écrite, à vous de remplir le reste.

The languages of Tolkien's Middle Earth - Ruth S. Noël. Houghton Co. 1974

"Un guide complet pour les quatorze langages que Tolkien inventa."

Contient un dictionnaire des mots rencontrés dans l'œuvre de Tolkien, un lexique anglais-elfe, des règles de grammaire, la prononciation, les alphabets... Pour fans anglophones.

Du même auteur : Mythology of Middle Earth.

Et pour les Français...

Les armées de la Terre du Milieu - T. Abgrall et J.M. Hautefort - Editions du jeu d'Histoire 1986

Les auteurs, amateurs de jeux de guerre avec figurines, ont concocté ce recueil d'armées directement inspirées de celles qui se sont illustrées sur la Terre du Milieu. Des Noldors à Nirnaeth Arnoediad aux forces de Mordor jetées dans la bataille de Dale, tout est là : composition, leaders, suggestions de figurines, et même les bannières. Cette brochure refermée, le lecteur n'a plus qu'une envie : s'y mettre. Histoire de refaire la Bataille des Champs du Pelennor.

Tolkienneries. De quelques dessins pour Bilbo le Hobbit de J.R.R. Tolkien. - Alph Deneuve - Ponte Mirone 1979

Vingt huit planches grand format en noir et blanc. Dessins d'un style un peu naïf. Un livre sympathique tiré à seulement 60 exemplaires.

Je terminerai en signalant l'admirable travail de Jacques Philippe Leroux qui a réalisé un **index de 53 pages des "Contes et Légendes Inachevés"**. Impressionnant.



Scénario Concours N°11

pour "STORMBRINGER"

écrit par
Thierry Faure

Informations générales

Ce scénario est prévu pour une équipe composée d'environ 6 personnages expérimentés. Un prêtre-sorcier de la loi ne serait pas de trop, de même qu'un agent de la loi serait le bienvenu...

Introduction

Après leur dernière aventure meurtrière à souhait, les personnages prennent de courtes vacances bien méritées dans la cité libre de Tanelorn. Alors qu'ils perdent bêtement leurs dernières grandes de bronze dans un tripot bien connu du quartier, un jeune homme s'approche de l'équipe. Il est rasé autant au crâne qu'au menton, et vêtu d'une toge blanche de prêtre. L'amulette marquée d'une flèche unique qu'il porte autour du cou marque son appartenance à la loi. Il se présente : Mykael d'Ilmar.

Il se trouve à Tanelorn car il est en disgrâce avec son temple, pour avoir été aperçu dans certains établissements de plaisir inconvenants à un prêtre de son rang...

Il entretiendra les aventuriers d'une découverte qu'il a faite il y a peu de temps, comme quoi, trois siècles plus tôt en pays de Lormyr, un éminent sorcier de Pan Tang aurait anéanti un temple de la loi et volé une arme redoutable dont personne n'avait alors compris le fonctionnement. Il cacha par la suite cette arme en lieu sûr...

Cette arme avait été trouvée dans les collines au sud de Ramasaz avec d'autres mécaniques

Thème

Ce scénario entraînera les joueurs accompagnés par un jeune prêtre de la Loi jusqu'à une porte située dans le désert des Soupirs. Là-bas, ils devront faire face à un nouvel univers, et des adversaires redoutables tels les dragons, les Wahas et pire encore...

extraordinaires qui furent de même volées par des démons et jamais retrouvées. Ce sorcier, nommé Theodor Pandas, fut malheureusement tué par un agent d'Arkyn en Ilmiora - malheureusement car le secret qu'il détenait sur l'emplacement de l'arme partit avec lui. Le temps passant, l'affaire fut oubliée...

C'est par un pur hasard qu'il apprit cette histoire d'un vieil homme maintenant clerc, sûrement un descendant d'un des esclaves du Pan Tangien. Mykael ajoutera qu'il connaît maintenant l'emplacement probable de l'arme volée et qu'il a besoin d'aventuriers expérimentés pour l'accompagner dans sa quête. Pour sa sécurité, il ne leur révélera pas l'emplacement de l'arme, il les y mènera (après tout, on n'est jamais assez prudent...). Il s'engagera à ne prendre que l'arme et il laissera tout le reste à l'équipe (la demeure d'un Pan Tangien doit contenir de nombreuses richesses). Il possède 10GO et financera entièrement l'expédition.

Ce qu'il ignore, c'est que - coïncidence malheureuse - le Theocrate de Pan Tang a aussi découvert cette histoire dans un vieux grimoire oublié dans la bibliothèque de son palais. Seul manquait l'emplacement de l'arme. Un démon de savoir lui apprit qu'un jeune prêtre de la loi était déjà au courant et, pire encore, convoitait l'engin de mort.

Il envoya de suite un petit détachement qui reçut pour mission de suivre le prêtre et de détruire l'engin dès qu'il l'aurait trouvé.

Aussi, à Tanelorn, ne parle-t-on que de l'arrivée de 11 Pan Tangiens armés, ce qui, dit-on, atteint à l'intégrité de la cité libre. Il est recom-

mandé au MJ de glisser cette information comme rumeur parmi d'autres de façon à ne pas alerter l'équipe d'une menace qui, au premier abord, ne semble pas la concerner directement. Il pourra par exemple leur donner une mission particulière (ex. voler la couronne d'un roi de passage ou encore enlever la dernière fille d'un noble important...). Après tout, tout cela n'est que rumeur...

Chapitre 1 : voyage dans le désert des Soupirs

Le jeune prêtre possède 10 grandes d'or et tentera d'acheter le maximum d'équipement avant de partir, selon les besoins divers de l'équipe. Il leur expliquera que leur destination se trouve dans le désert des soupirs. Il leur faudra parcourir 450 kilomètres, aussi auront-ils à prévoir suffisamment de nourriture en tenant compte du fait que la première oasis se trouve à 250 km. Ce sera d'ailleurs leur seule étape en terrain "civilisé".

Leur destination (secrète pour le moment) est un portail magique situé au milieu du désert des Soupirs, connu par les gens de l'oasis sous le nom de "La Porte". Nul ne sait où elle mène, et nul d'ailleurs n'a osé jusqu'à présent l'approcher. Elle est visible à des kilomètres, et de mémoire d'homme a toujours été là.

Le désert des Soupirs est un lieu magique et incertain, et chaque jour passé à voyager, il y a une chance de 10 % pour qu'un événement particulier se produise.

Tirer un d10 et consulter le tableau suivant :

- 1-8** tempête de sable assez violente, jet sous CON*5 ou subir 1d6 points de dégâts sans la protection procurée par l'armure.
- 9-10** scorpion, serpent, ou autre à l'appréciation du MJ.

Les Pan Tangiens suivront l'équipe en lui laissant une journée d'avance. A l'oasis, un des personnages pourra surprendre une conversation entre Mykael et Kays, le chef de l'oasis, au sujet de l'emplacement de la Porte.

Après avoir fait une halte d'une journée, l'équipe pourra se remettre en route. Il y aura par la suite 10% de chance par jour qu'elle tombe sur un groupe composé de 1d6+4 bandits qui se rendaient en éclaireur à l'oasis en vue d'une attaque. Ces derniers verront en les joueurs soit des mercenaires engagés pour protéger l'oasis, soit des voyageurs peu prudents... Dans les deux cas, le combat sera inévitable.

***BANDITS (d6+4)**

TAI : 12 POU : 10 DEX : 14

ARMURE : d6-1 PV : 13

arme	attaque %	dégâts	parade %
cimeterre	50	d8+1+d6	50

Chapitre 2 : la Porte du chaos

La porte est visible à des kilomètres de distance, se tenant seule au milieu du désert. C'est en fait un portail de couleur grise et noire, gravé de runes et de caractères melnibonéens. Ses mensurations sont de 5 mètres pour la hauteur et de 4 mètres pour la largeur. Dès que quelque chose de vivant s'en approche à moins de 30 mètres, l'intérieur du portail devient flou et, à moins de 5 mètres de distance, un démon gardien se matérialise, attaquant le ou les intrus. Il prend la forme d'un gros scorpion noir dont les pinces menaçantes attaquent 2 fois par round. Il leur faudra se débarrasser d'une façon ou d'une autre de ce gardien gênant.

***DEMON GARDIEN**

FOR : 30 TAI : 30 CON : 30

INT : 7 POU : 30 DEX : 20

POUVOIRS : invulnérabilité

pacte contre les projectiles

attaque % dégâts parade %

pinces 57 1d10+3d6 57%

Ce portail magique mène dans le plan infernal des Iles Flottantes (non, pas celles qu'on mange...), un plan étrange situé très près de la dimension des bateliers de Xerlernes, et plus exactement sur la plus grande des deux îles que possédait le sorcier Pan Tangien. Mais avant d'y arriver, les personnages feront une chute intense d'un round entre les plans (jet de santé mentale pour 1/1d10, non mais !).

Chapitre 3 : les deux îles

Après avoir traversé le portail et chuté entre les plans, les aventuriers se retrouveront sur un sol ferme, rocailleux. La première chose qu'ils remarqueront sera l'odeur et le goût de l'air ambiant, une odeur forte comme celle de l'éther et un goût à la fois sucré et acide. Le ciel est de couleur grise et la lumière blanche et uniforme, malgré le fait qu'aucun soleil ne semble éclairer cette terre inhospitalière. Il leur semble aussi distinguer des "disques" de cou-

leur sombre dans le flou du lointain. La température ambiante est élevée (+ de 25°) et l'humidité qui les saisit pourtant est loin de les mettre à l'aise. Se relevant, ils se trouveront au pied du même portail qu'ils viennent de traverser, mais ce n'est pas le désert qui les cerne. A sa place se trouve une jungle épaisse, à la végétation imposante (les arbres atteignent en moyenne 30 à 40 mètres de hauteur).

Seule une aire réduite de 5 mètres de rayon entourant le portail est dégagée de toute végétation. Autour, un véritable enfer gris s'élève comme pour leur interdire le passage.

Mykael, lui, semblera être en stase (en fait, il interroge sa vertu de savoir sur le chemin à prendre).

Les joueurs se trouvent en fait sur la plus grande des deux îles qui composent ou plutôt composaient le fief de Theodor Pandas (le méchant sorcier). Elle est appelée par ses habitants "La Grande Ile" (voir plus loin).

La Grande Ile

Elle fait approximativement 1km 200 sur 500 m de large. Elle est réellement suspendue dans le vide et semble "flotter". Sauf pour les bords et le village Kay, une jungle très dense la recouvre entièrement. Les seuls autochtones sont les membres d'une petite tribu de Kays (créatures du "Chant des Enfers", p 51).

Il y a un second danger, non moins important, lui, qui vient du ciel : les *Wahas*, boules noires, spongieuses et tentaculaires d'à peu près un mètre de diamètre qui tombent littéralement du ciel, accompagnant leur chute d'un sifflement strident connu sous le nom de "chant des Wahas". Ces êtres tuent leurs victimes en les brûlant et en les liquéfiant. Le Wahas est en effet entouré d'une zone d'acidité de plus de 2 m de rayon, attaquant le métal et les éléments organiques. Ils pompent ensuite le liquide avec leurs tentacules qui sont au nombre de huit. Heureusement pour les joueurs, ces créatures sont très chaotiques, aussi ne restent-elles qu'un d8 rounds près de leur victime. Cela est, hélas, le plus souvent suffisant (l'armure n'est d'aucune utilité contre ce type d'attaque). Les dommages sont de 1d8 par round de présence et ce par Waha présent. Ils ont 10PV et l'équivalent de 5 points d'armure enchantée. Les "disques noirs" que l'on aperçoit sont en fait des mères Wahas de plusieurs kilomètres de diamètre d'où s'échappent leurs immenses rejetons (tout cela fait un peu Cthulhien, vous ne trouvez pas ?).

Les Wahas ont aussi une seconde utilité, ils servent de nourriture aux Kays, qui, comme la végétation, sont immunisés à l'acide de ceux-ci. Chaque fois que 100 m sont parcourus dans la jungle, tirer 1d100 et consulter le tableau suivant :

- 01-50** rien de particulier
- 51-75** 1d8 Wahas tombent du ciel et attaquent... les joueurs (au hasard).
- 76-100** les Kays ont repéré les aventuriers et leur ont tendu une embuscade (ils sont 1d6+6).

Cette île comporte 3 éléments intéressants : le jardin abandonné, le village des Kays et le pont branlant.

le pont branlant

C'est une passerelle plutôt qu'un pont qui relie les deux îles. Il est fixé de chaque côté par des piquets profondément ancrés dans le sol. Il a lui-même été réalisé dans l'écorce noire des

arbres de la jungle. Aucune corde n'a été tendue afin de se tenir durant la traversée, et cela est d'autant plus inquiétant que le pont oscille tout le temps sous l'effet des vents acides qui soufflent dans l'espace, et qu'il mesure moins d'un mètre de large sur cinquante mètres de long...

En termes de jeu, il faudra à nos héros 2 jets successifs d'équilibre pour le traverser, un seul raté entraînant une mort assurée.

Un autre problème très sérieux risque lui aussi de se poser, car un dragon nommé Goddfroy, une femelle, dort sur le toit de la demeure du sorcier, mais cela 50% du temps seulement. A cette distance, il faudra un jet de voir pour le remarquer et un critique pour se rendre compte que "la grosse forme noire" est un dragon...

S'il ne dort pas, il surveille les environs (90% du temps), ayant alors 60% de chance de les remarquer, auquel cas il ferait un passage en rase-mottes, détruisant pont et aventuriers de son souffle dévastateur. Les 10% restant, il chasse en vol les Wahas ou les Kays (ses activités favorites).

Chapitre 4 : l'île de l'Octogone

Des deux îles, c'est la plus petite, mesurant à peine 500 m de long sur 400 m de large. La jungle qui la recouvre est moins dense que celle de la première île, mais elle est envahie de statues diverses en pierre, qui représentent Theodor, bien sûr, mais aussi nombre de divinités chaotiques dont la principale semble être Chardros le Faucheur.

Un petit sentier bien entretenu par les kays coupe la jungle sur 200 m et mène directement à la demeure du sorcier. Celle-ci est piégée, par contre le piège n'est plus opérationnel (les kays ne savent le remettre en état de marche). Il était formé d'une cordelette tendue et reliée à deux troncs d'arbre qui devaient écraser à l'origine celui qui avait déclenché le système. La corde est toujours tendue mais le piège ne fonctionne plus.

La demeure du sorcier est un bâtiment octogonal de pierre verdâtre, dont la hauteur atteint 20m. Il est orné sur chaque angle d'immenses gargouilles et autres représentations abjectes du chaos. Sa ressemblance avec le manoir du risque sera frappante pour les joueurs ayant joué le "Manoir du risque".

Un escalier de pierre comportant 8 marches mène à une grande double porte d'une substance noire et brillante. Une étoile rouge à huit branches a été inscrite sur la porte.

Cette porte est, comme vous vous en doutez, démon, et ne s'ouvrira que de deux façons :

- si un kay se présente (mais elle ne laissera passer que le kay...).

- si le nom de Theodor Pandas est prononcé en HAUT MELNIBONEEN

PORTE DEMON

POU : 20 CON : 200 TAI : 30 INT : 7

Une fois ouverte, l'équipe (s'il en reste) pourra entrer dans la grande salle de l'octogone.

Voici les caractéristiques du dragon qui vit sur le toit du bâtiment :

DRAGON, Goddfroy

FOR : 58 TAI : 100 INT : 18

POU : 24 DEX : 20

ARMURE : 10 points d'écaille PV 112

arme	attaque %	dégâts	parade %
griffes	50	9d6	90
morsure	50	18d6	

souffle 80 24 (spécial, consulter le livre du maître).

Ne pas oublier que la vision d'un dragon étant

particulièrement effrayante, il en coûtera d4/d10 points de santé mentale à ceux qui l'apercevraient...

Chapitre 5 : la demeure du sorcier

* salle de l'octogone

Cette grande pièce occupe toute la surface intérieure du bâtiment. L'impression d'immensité est renforcée par le fait que cette salle est... vide. Seul un escalier de pierre verte s'enfonce dans les profondeurs de l'île. De chaque côté de la rampe se trouve une coupelle en cuivre d'où d'échappe une courte flamme. Si un agent du chaos est présent, rien ne se passera. Si un prêtre de la loi est présent, son amulette chauffera de 15° et des flammes de 1m 50 s'élèveront des coupelles. La température au même moment chutera à 0°.

Ces événements coûteront 0/1d4 points de santé mentale.

Cet endroit servait autrefois de salle de cérémonie et de prière.

Note sur les démons de la demeure du sorcier

Ceux qui sont suffisamment intelligents et "libres" (relativement) de leurs mouvements (comme Harris en D) ne savent pas que leur maître est mort ; aussi préparent-ils depuis trois siècles sa venue, restant fidèles à ses derniers ordres.

Un seul connaît la vérité, il se nomme Intellectus (salle 10) et c'était le démon de savoir de Theodor. Les autres pourtant refusent de le croire, attendant son retour.

Le MJ devrait avoir à l'esprit que ces démons forment une véritable communauté, que chacun a son caractère propre et qu'ils ne sont pas là pour satisfaire les besoins sanguinaires des joueurs (je leur souhaite d'ailleurs bien du plaisir). De la façon dont vous, MJ, les jouerez, dépendra l'ambiance finale du scénario ; considérez-les chacun comme des PNJ à part entière.

A - Une énorme gargouille de pierre grise est fixée à cet endroit du mur. Chacun de ses membres est amovible. Si l'on rabaisse la jambe droite, alors le mur pivotera, laissant apparaître un passage sombre large de plus de 4 m. Il mène en 10. Si toute autre partie de

l'anatomie de la gargouille est déplacée, le bloc de une tonne en pierre fixé au plafond s'effondrera, écrasant le(s) joueur(s) en-dessous et condamnant de façon définitive le passage.

B - Une statue de plus de trois mètres de hauteur de Chardros le Faucheur, recouverte de feuilles d'or, est placée au bout du couloir en cul de sac. Ses yeux sont des rubis de 80 carats, et toutes sortes d'offrandes sont déposées à ses pieds. Cependant, une énorme grille de fer bloque l'accès. Un portail se découpe dans la grille, mais il est fermé à clé. La serrure est d'ailleurs très facile à crocheter (bonus de 20%). Le problème, c'est que c'est un piège redoutable, car magique, que nous avons là. Theodor, qui, comme tout le monde le sait, était parano, a lié un démon lamentable de téléportation au sol de la pièce qui, raffinement ultime, ne se déclenche qu'au bout de 1d8 rounds après que la grille ait été ouverte et que quelqu'un ait foulé le sol, envoyant dans un état précaire (le démon a 1 en DEX !) les infortunés voleurs dans le nid du dragon sur le toit du bâtiment. De plus, le démon ne téléporte que la matière organique...

DEMON DE TELEPORTATION

POU : 20 INT : 7 DEX : 1

C - A cet endroit, le passage est bloqué par de gros rochers empilés. Il faudra 100 heures de travail pour les dégager...

Au nord (si je peux m'exprimer ainsi) de ce tas de roches se trouvent six squelettes animés qui attaqueront à vue tout intrus...

SQUELETTE ANIME,

moyen FOR : 12 TAI : 14 DEX : 12

POU : 1 PV : 12

arme	attaque %	dégâts	parade %
lance à deux mains	50	1d10+1	50
armure : demi-plaque (d8-1)			

Ces squelettes sont la preuve que Theodor était bien plus qu'un "simple" sorcier, c'était un magicien. La formule de création se trouve dans la salle des études chaotiques en 5. Elle intéressera sûrement un sorcier de rang 4 ou plus. A part les squelettes, la partie "nord" du couloir ne contient rien de particulier, si ce n'est le fait que la terre qui compose les murs est marquée de chaque côté au même niveau par une longue marque large d'environ un

mètre, et très régulière. C'est l'empreinte laissée par la machine lorsque Harris et Mèsméfer la portèrent dans la salle 10. Après, le couloir s'agrandit et la marque disparaît ; cela renseignera sûrement des joueurs intelligents sur la taille de la machine et plus probablement sur son emplacement.

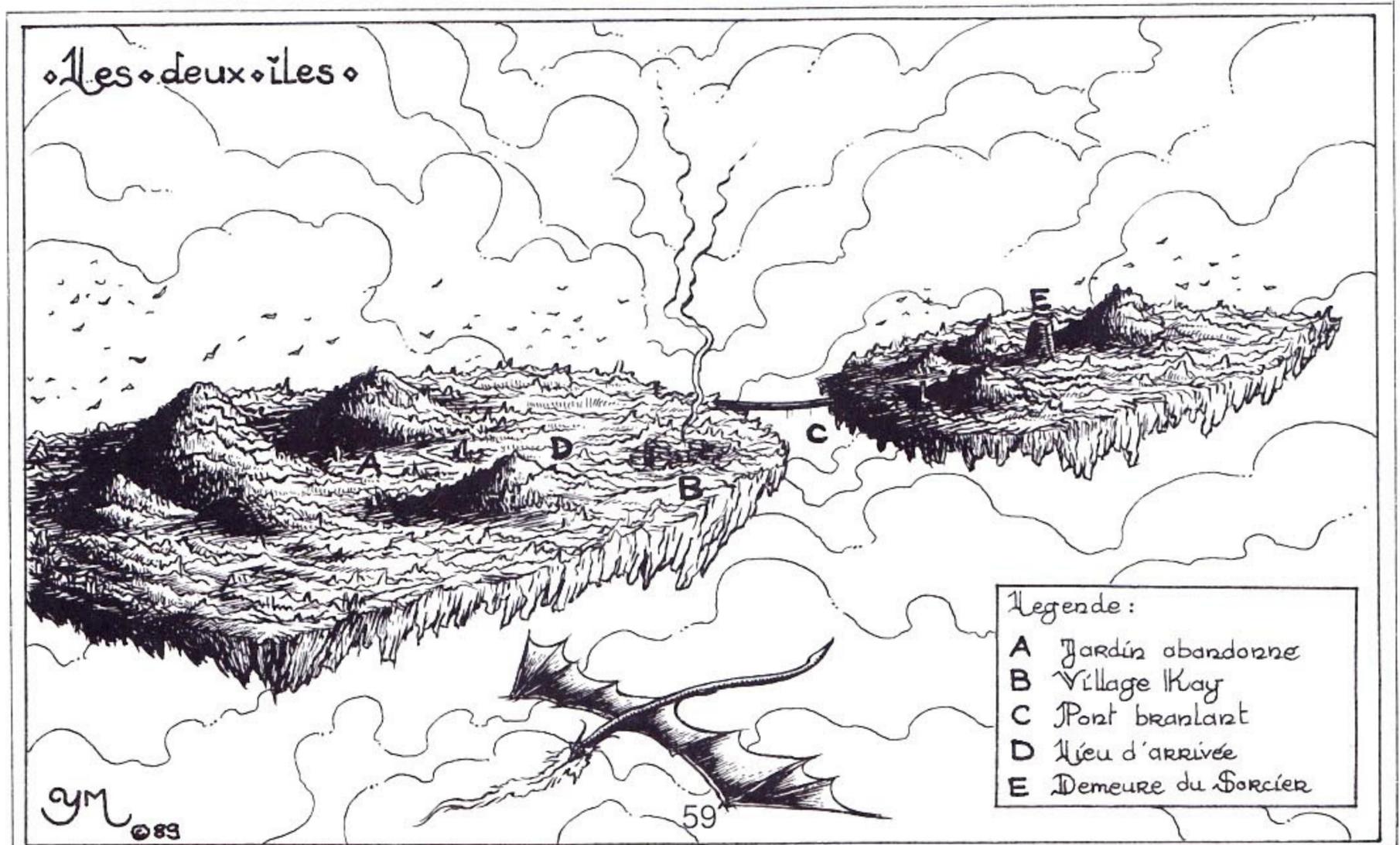
D - Réception : le couloir se termine devant une double porte en bois. De chaque côté de la porte se trouve une arche dont l'accès est protégé par un rideau de toile rouge. Un octogone ainsi que le nom de Theodor Pandas en bas melnibonéen ont été brodés sur chacun des rideaux.

Devant la porte se tient un démon gardien, nommé Harris, qui est chargé de reconduire les intrus à la sortie. Il est très rusé, aussi le fera-t-il très poliment, leur proposant même de faire une petite offrande en B. Si les joueurs affirment être un proche du maître, celui-ci fera mine de les croire, prendra de ses nouvelles, et leur proposera une petite visite guidée de sa propriété. Il aura toutes les allures d'un domestique sympathique, même le costume, bien qu'il soit un peu rapé ; seule fausse note, sa tête démoniaque, sa crête d'épines rouges, ses cornes de 20 cm et ses griffes acérés.

Il nommera chaque salle visitée, plaisantera et chargera au maximum les aventuriers de trésors (interdisant une salle ou deux pour faire plus réaliste, "propriété privée du maître", 5 et 6 étant conseillés). Nous aurons là sans doute un des moments les plus croustillants de l'aventure... jusqu'à ce que, lassé, il disparaisse pour se retrouver dans le dos d'un des joueurs ; dès qu'il aura reçu une blessure, il se téléportera dans une pièce éloignée pour régénérer avant de revenir à l'assaut en se téléportant à nouveau.

Une méthode de combat imparable...

Il n'est cependant conseillé de l'employer que si vos joueurs l'attaquent à vue lorsqu'ils se seront sentis suffisamment en sécurité (une grave erreur...). Gardez aussi toujours à l'esprit que c'est un démon et que ces plaisanteries seront assez "grinçantes" ou macabres. Si vous êtes généreux, Harris ne les attaquera que s'ils entrent en 5 ou en 6, ou bien encore en 8, et sera prêt à leur laisser la vie sauve en



Legende :

- A Jardin abandonné
- B Village Kay
- C Pont branlant
- D Lieu d'arrivée
- E Demeure du Sorcier

échange de l'un des leurs et de toutes les possessions (armes, argent, habits, etc)...

DEMON GARDIEN, Harris

FOR : 30 CON : 50 TAI : 12

POU : 20 INT : 20 DEX : 20

ARMURE : 10 points PV : 50

POUVOIRS : - régénération

- téléportation

- un très fort sens de l'humour !

arme	attaque %	dégâts	parade %
griffes	75	1d10+2d	60
cornes	80	4d6	50

1. Salle des plaisirs chaotiques

Cette pièce est éclairée par un globe de verre bleuté auquel a été liée une salamandre. Un grand nombre d'instruments de torture, de tailles les plus diverses, est disséminé dans toute la salle de façon hétéroclite. Si Harris est présent, il se proposera d'en essayer quelques uns sur un joueur au hasard, à son grand regret si ce dernier refuse...

2. Salle du repos chaotique

Quatre banquettes ont été fixées sur les murs de cette pièce ; la première est en bois vermoulu ; la seconde est cloutée (les clous sont empoisonnés, causant la mort en 1d6 heures) ; la troisième est en pierre dure, quant à la dernière, elle est recouverte de gros vers grouillants.

Au centre de la pièce, dans l'enceinte d'un octogone tracé sur le sol, huit coussins douillets ont été disposés.

3. Salle des dégustations chaotiques

De nombreux meubles et placards sont disséminés contre les murs. Une odeur infecte s'échappe de cet endroit et pour cause : une pile immonde de cadavres, sacs de cuir déchirés et ossements divers, atteignant presque deux mètres de hauteur, occupe toute la surface de cette pièce. Un démon de combat nommé Mèsméfer termine le fémur gauche d'un kay à l'entrée des joueurs. Le bruit de succion est à la limite du supportable...

Ce démon, un fin gourmet (vous voyez comme ça se remarque), invitera poliment les joueurs à un festin entre amis en l'honneur du maître (Harris ira pour cela chercher les deux Kays en 4). Refuser serait une offense qu'il ne laisserait pas passer...

Il faudra réussir un jet sous 3*CON pour manger du Kay et ceci si on réussit à choisir les morceaux les moins suggestifs. Ceux qui le ratent auront quelques ennuis.

DEMON DE COMBAT, Mèsméfer

FOR : 20 CON : 30 TAI : 16

POU : 20 INT : 12 DEX : 30 CHA : 0

armure : 10 points PV : 34

POUVOIRS : -drainer la vie

- vitesse

crocs très développés

arme	attaque %	dégâts	parade %
crocs	65	1d10+1d6	éviter 60

4. Salle des arts chaotiques

Cet endroit est décoré par des tapis immenses, d'excellente facture, et qui plus est encore en très bon état. La plupart représentent des scènes orgiaques auxquelles participent des démons. Des vases, des coupes et des statuettes sont ici aussi exposés dans le désordre le plus total.

Deux Kays, au moins !, nettoient, astiquent et frottent selon les recommandations de Harris, avant d'être offerts au démon de la salle 3. Les vases valent 1d100*50 grandes de bronze, les coupes 2d100*10 GB et les statuettes 1d100+100 GB chacune. La quantité de ces



objets d'art est laissée à l'appréciation du MJ ; les tapis sont quant à eux intransportables.

5. Salle des études chaotiques

Cette pièce est éclairée comme en 1. Un bureau et quelques étagères forment le seul mobilier de cet endroit. Un coffre de fer est posé à même le sol sous les étagères. Ces dernières contiennent divers bibelots de famille, quelques grimoires et une clé.

Un des livres est un livre de sorts qui permet de passer du rang 2 au rang 3 et du rang 3 au rang 4 si le POU et l'INT du lecteur le permettent.

Bien que la valeur d'un tel ouvrage soit inestimable, de part sa taille, il pèse plus de 20 kg, aussi pénalisez en conséquence la DEX du joueur qui le prendra. Il est écrit en haut melnibonéen.

Mis à part les nombreux traités de théologie

(écrits en bas melnibonéen), on peut trouver un livre sur la torture (écrit en commun, rajoute 2d10% dans cette compétence ou la fixe à 20%+ bonus de connaissance si ce seuil n'a pas été atteint). Il y a aussi un livre en bas melnibonéen sur les plantes, rajoutant 1d20% au lecteur dans cette compétence. Il parle aussi du jardin abandonné sur la grande île et en fournit le plan avec son emplacement.

Le coffre en fer est verrouillé ; toute tentative de crochetage ou d'ouverture avec la clé sur l'étagère se soldera par le déclenchement d'un piège : un jet de gaz empoisonné sur 2M*2M mortel en 1d8 heures. De plus, le coffre ne contient qu'un énorme tas de pierres vulgaires.

En fait, le trésor - puisque c'est ça que nos héros recherchent, non ? - a été caché dans une dépression profonde de 1 m taillée dans le sol de la pièce et située sous le coffre. A l'intérieur se trouve un pot contenant 3 pilules rigoureusement identiques. Deux d'entre elles sont des doses d'elixir d'invulnérabilité (qui, je le rappelle, doivent être dissoutes dans de l'eau, puis bues, pour que les effets apparaissent), l'autre contient un violent poison tuant en 1d8 rounds.

Sur le bureau, une petite gargouille ricanante en pierre, porte-bougie, sert de décoration et d'objet de lien à Intellectus (salle 10).

Les deux tiroirs du bureau sont verrouillés.

Le premier tiroir contient un paquet d'herbes qui, fumées, augmenteront la CON de 1d20 et ce pour 1d8 heures. On peut aussi trouver une potion de résistance au feu de dragon (durée 1d8 heures).

Dans le second tiroir se trouve un petit ouvrage relié en peau humaine. C'est en fait une œuvre autobiographique, où Theodor raconte sa vie, ses travaux, ses voyages etc.

Tout cela est écrit en bas melnibonéen, langue qu'il manie avec une aisance sans pareille. On peut aussi y trouver la formule d'animation des squelettes (écrite en haut melnibonéen).

FORMULE D'ANIMATION DES SQUELETTES

Elle ne peut être utilisée que par un sorcier de rang 4 minimum. La chance de base de réussite est égale à INT*3. L'incantation dure 2d10 heures et nécessite le sacrifice temporaire de 1 point de POU par squelette animé au moyen de ce sort. Le POU perdu de cette manière est récupéré au rythme de 1 par heure. Si le sortilège échoue (pour une raison ou pour une autre), les points de POU alloués seront perdus de façon définitive.

La seule composante est un ou plusieurs squelettes en bon état et à peu près complets. Une fois animés, ils seront entièrement au service de leur créateur, suivant ses instructions à la lettre.

Leur caractéristiques sont :

FOR : 3d6 TAI : variable DEX : 3d6

POU : 1 PV : variable (selon taille et état, souvent PV = TAI)

éviter : 50+1d10

arme	attaque %	dégâts	parade %
	10+1d10	selon l'arme	40+1d10

armure : variable (selon l'armure).

6. Armurerie du chaos

Armes et armures les plus diverses sont éparpillées sur le sol de cette pièce ou placées contre les murs. Si l'on prend le temps de chercher (Harris, lui, est peu patient...) il sera possible de trouver 1d4-1 armes et armures de chaque type.

Pour chaque arme trouvée dans la pièce, tirer



1d100 et consulter le tableau suivant :

01-50	normale
51-75	bien réalisée, +1 (aux dégâts ou à la protection)
76-90	faite par un maître artisan, +2
91-95	faite en dent de dragon - retirer et, si ce numéro ressort, elle est empoisonnée de façon permanente causant 1d10 points de dégâts dus au poison, à chaque coup porté, de façon définitive.
96-00	démon, 3d8 en pouvoir.

8. Salle des richesses chaotiques

Quatre piliers richement décorés soutiennent la voûte de cette salle. Quatre coupes en bronze de un mètre de diamètre, richement ouvragées, sont fixées dans les angles de cette pièce. Une brume rouge vif s'élève jusqu'à un mètre

du sol et ce sur toute la superficie de ce lieu. Cet endroit est protégé par quatre Elenoins qui naîtront de la brume et attaqueront à vue contrairement aux autres démons de ce lieu.

Et pour cause ! Le maître a ici déposé ses richesses monétaires qu'il a placées dans les coupes. La première contient 8000 grandes de bronze, la seconde 800 grandes d'argent, la troisième 80 grandes d'or, la dernière 8 rubis à 20 carats.

ELENOINS

FOR : 28 CON : 28 TAI : 14
INT : 9 POU : 18 DEX : 14 SAN : 0/1d4
éviter : 50% voir : 35% chanter : 50%
équitation : 50%
armure : voir "le Chant des Enfers"
arme attaque % dégâts parade %

épée longue	60	3d8+4	60
griffes	20	1d8+2	10
chevelure	20	1d4/round	+ spécial

Une fois de plus, il est tout-à-fait possible de remplacer les Elenoins par des démons de combat plus traditionnels ou des créature de votre cru.

8. Salle des invocations du chaos

Un triangle de la loi a été tracé sur le sol non loin d'un vaste octogone. Cette pièce servait aux invocations diverses du sorcier. Une petite alcôve dans le mur sud contient encore quelques herbes d'invocation (1d4 paquet pour chaque type d'invocation).

A part cela, de lourdes chaînes pendent contre les murs dans lesquels elles sont fixées. Elles servaient à maintenir les victimes qui étaient sacrifiées. Cette pièce sera bien utile si un sorcier de l'équipe désire faire des invocations.

9. Le passage en huit

Un gardien spirituel chargé de protéger l'Arme surveille avec attention cette zone pour empêcher un accès non autorisé en 10. Pour cela il créera l'illusion d'une salle carrelée de grande dimension. En fait, il n'y a pas de salle du tout ; un pont de pierre décrivant un huit traverse le vide pour rejoindre la double porte du mur opposé... Le pont a moins d'un mètre de largeur. Lorsque l'illusion se dissipera, les personnages devront tirer un jet sous une fois le POU ou se retrouver à mettre un pied dans le vide (mort assurée). Les petits veinards qui seront encore là devront affronter le gardien spirituel ou mourir (remarquez qu'ils peuvent encore partir).

GARDIEN SPIRITUEL

POU : 30 INT : 100

10. Salle de la machine

La superficie de cet endroit dépasse les 10000 m². C'est en fait une grande caverne plutôt qu'une salle. Un démon très laid (mais "humain") apparaissant comme une humanoïde bipède, avec une tête humaine de nourrisson disproportionnée par rapport au corps, des yeux sans pupille de couleur verte et seulement quatre doigts aux pieds et aux mains, est le cerveau de ce complexe. Il se nomme Intellectus. Il a été chargé par son maître de trouver comment marche la machine, l'Arme.

A ses côtés se tient un jeune dragon nommé Pep-Sodent, dont la mère est sur le toit.

Au milieu de la salle se trouve un engin "extraordinaire", restant en suspension à un mètre au-dessus du niveau du sol. Il mesure quatre mètres de large sur cinq de long et deux de hauteur.

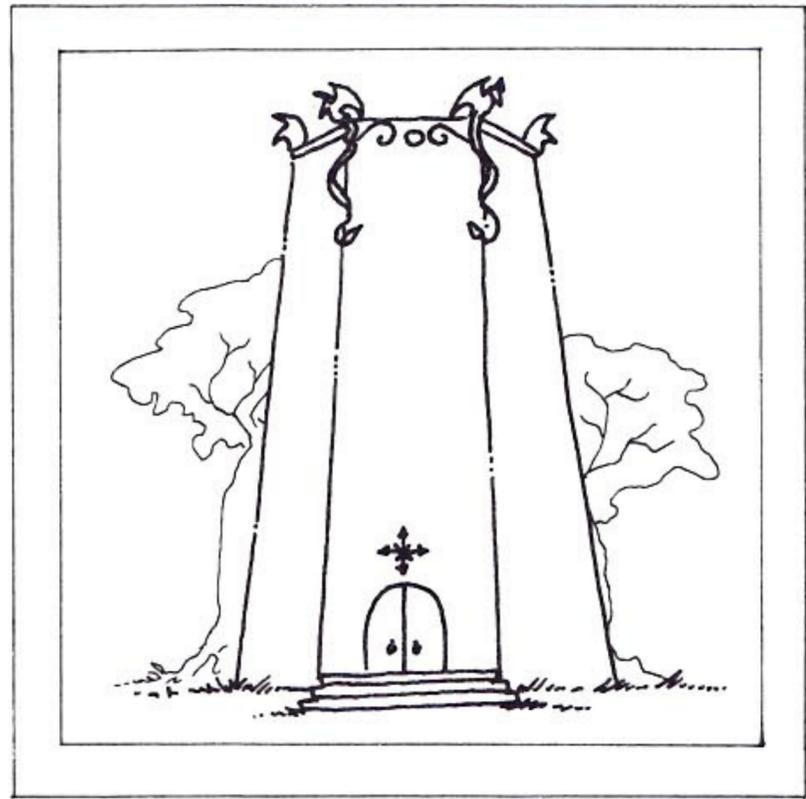
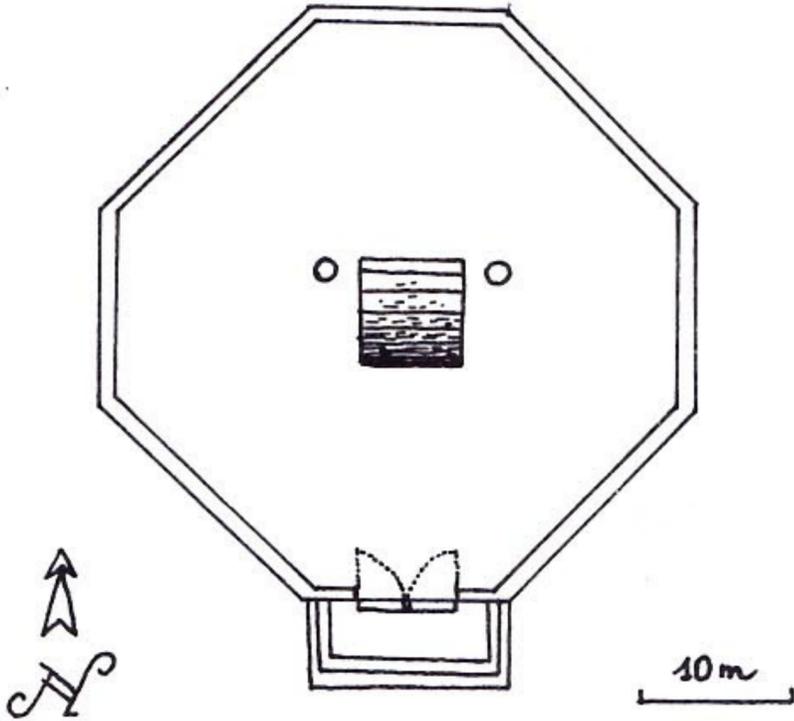
C'est en fait un tank anti gravitation, l'instrument d'une société futuriste qui était transporté avec d'autres armes par un avion cargo vers un centre militaire, lorsque, lors d'une tempête effroyable, une faille s'ouvrit entre l'univers des jeunes royaumes et celui de la machine. Le cargo s'écrasa au sommet de la colline et sema son contenu dont la plupart fut détruit. Restant toujours un mètre au-dessus de la surface, le char ne fut pas endommagé.

A moins que les aventuriers ne soient ouvertement hostiles, auquel cas Pep-Sodent se fera un plaisir de s'éclaircir la gorge..., Intellectus les saluera et leur racontera quelques histoires concernant le maître, comment il apprivoisa le dragon femelle sur le toit, et comment il sut se lier d'amitié (vous savez, entre chaotiques...) avec Pep-Sodent. Il le suit depuis sa naissance.

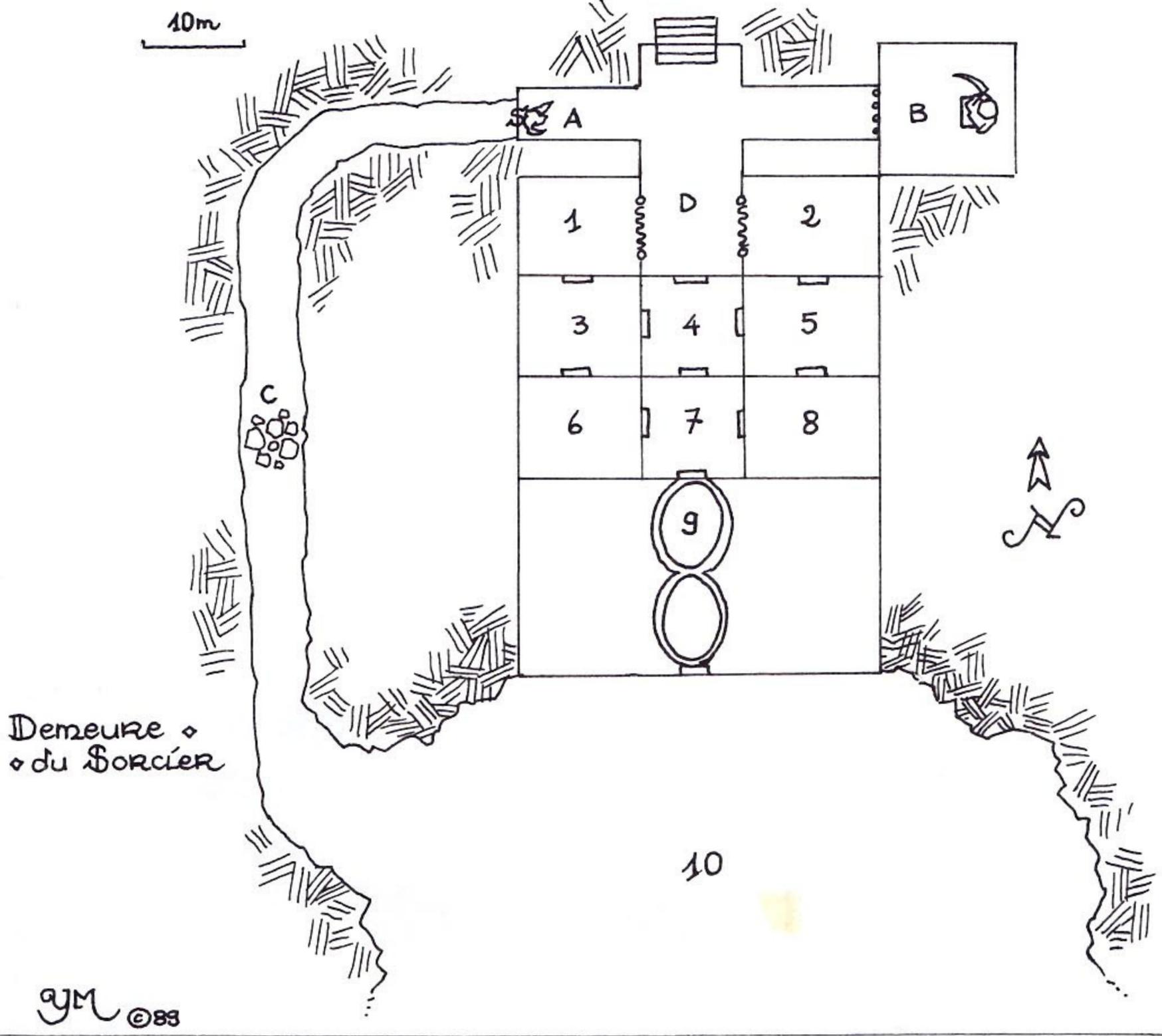
Les joueurs ne manqueront pas de parler de la machine ; là, Intellectus semblera rayonner, "je



◊ Salle de l'octogone ◊



10m



Demeure ◊
◊ du Sorcier

gm ©88

sais", dira-t-il, prenant un air fier... Il leur racontera son histoire, n'épargnant pas les termes techniques à nos héros. Il rajoutera aussi qu'il s'ennuie dans ce lieu.

Il en viendra à essayer de conclure un marché avec les joueurs si ceux-ci lui font part de leur désir d'acquisition (enfin celui de Mykael). Il est prêt à leur laisser la machine en leur expliquant son fonctionnement à une condition : les joueurs doivent briser son objet de lien (la gargouille porte-bougie en 5) afin qu'il recouvre sa liberté. Si un aventurier essaye de le contrôler par son objet de lien pour en devenir le nouveau propriétaire, et qu'il échoue, Intellectus sautera dans la machine alors que le bébé dragon crachera son venin inflammable sur l'équipe. S'ils sont encore vivants, le démon de savoir se défendra, protégé à l'intérieur du tank.

Si le marché est conclu, Intellectus tiendra parole et avant de retourner sur son plan, laissera Pep-Sodent au joueur qui aura réussi un jet sous POU*1. Si aucun ne le réussit, Pep-Sodent retournera auprès de sa mère, voire la remplacera si celle-ci a été tuée.

Les joueurs auront réussi leur mission.

DEMON DE SAVOIR, Intellectus
FOR : 10 CON : 30 TAI : 12 INT : 90
POU : 30 DEX : 18 CHA : 4
POUVOIR : télépathie

JEUNE DRAGON, Pep-Sodent
FOR : 25 TAI : 45 INT : 12
POU : 14 DEX : 11 PV : 48
armure : 8 points SAN : 0/1d6

arme	attaque %	dégâts	parade %
griffes	90	5d6	50
morsure	50	10d6	
souffle	80	14 (spécial, consulter le livre du maître)	

Il faudra 10-80 ans pour que Pep-Sodent atteigne l'âge adulte, auquel cas il gagnera 6d8 en FOR, 2d8 en CON, 8d8 en TAI, 2d8 en INT, et 2 points d'armure. Les dégâts seront aussi ceux du dragon adulte.

Le tank, lui permet à trois personnes de se déplacer, et, à l'aide de cinq écrans, de visualiser ce qui l'entoure. Il est considéré comme ayant 20 points permanents d'armure magique, et 100 points de vie.

Ses canons à tir laser ont une portée de un kilomètre et infligent 10d6 points de dégât dans un diamètre de 2 mètres. Il y a assez d'énergie pour 12 tirs et il est impossible de le recharger dans le monde des Jeunes Royaumes. Si le prêtre de la loi meurt (accidentellement ou

pas...), les aventuriers auront hérité d'un engin puissant, mais le Theocrate de Pan Tang fera tout (j'ai bien dit tout...) pour détruire l'arme alors que de son côté on en fera autant pour la récupérer... Ils se seront attirés les foudres des deux à tout jamais (la pire des choses qui puisse encore leur arriver).

Si, comme prévu, Mykael revient à son temple avec l'arme, il sera félicité, réintégrera ses fonctions et gagnera 10 points d'élan. Les survivants, quant à eux, riches et puissants, pourront s'élancer dans de nouvelles aventures avec peut-être un membre en plus.

Quant à l'engin, ne vous inquiétez pas, le temps que les prêtre de la loi puissent le copier, Elric aura déjà soufflé dans sa corne et un monde nouveau naîtra sur les cendres du précédent... mais c'est à Intellectus de vous raconter tout ça.

Informations générales

* N'oubliez pas que les Pan Tangiens se déplacent et agissent en parallèle avec les joueurs. Le groupe est composé de 10 soldats et d'un capitaine.

Ils n'hésiteront pas à traverser le portail et à s'installer sur une des îles même s'ils ne peuvent entrer dans la demeure du sorcier à moins que la porte démon n'ait été détruite.

Ils ont cependant un défaut majeur : ils sont trop confiants en leur puissance. Espérons que les joueurs sauront en profiter.

* Ce scénario originellement prévu pour une équipe loyale ou neutre peut facilement être adapté pour une équipe chaotique. Dans ce cas-là, ils pourront être envoyés par le Theocrate et donc remplacer le groupe Pan Tangiens. Ils recevront la mission de ces derniers (voir introduction). Le MJ n'aura plus qu'à jouer l'équipe engagée par Mykael. Une aventure intéressante en perspective...

CARACTERISTIQUES DES PNJ

MYKAEL, prêtre de la loi -
âge : 27 ans, ELAN : 10
FOR : 12 CON : 16 TAI : 13 INT : 18
POU : 14 DEX : 12 CHA : 16

Compétences :
arme attaque % dégâts parade %
dague 45 d4+2 45
plantes : 68% - bas melnibonéen : 50% - commun : 90% - éviter : 42% - équitation : 48% - persuader : 50% - crédit : 45% - cartographie : 50% - évaluer : 35% - chercher : 50% - voir : 50%

INVOCATIONS :

vertu d'attaque : 54% - vertu de défense : 54%
- vertu de savoir : 90% - vertu de voyage : 75%
- élémentaire d'air : 50%

POSSESSIONS :

10 grandes d'or ; dague vertueuse (POU : 18);
toge vertueuse (POU : 12) amulette vertueuse
(savoir, POU : 14); cheval vertueux (POU : 14)

PAN TANGIEN,

capitaine noble guerrier âge : 35 ans
FOR : 18 CON : 14 TAI : 18
INT : 15 POU : 18 DEX : 15 CHA : 18
ARMURE : plate démon TAI : 18, POU : 20,
CON : 50, pacte contre les démons de combat.

	attaque %	dégâts	parade %
épée longue	90	2d8+1d6	90

Deux élémentaires de feu sont liés à la lame de l'épée.

	attaque %	dégâts	parade %
arc long	70	d8+1	

GUERRIERS PAN TANGIENS

DEX : 13 armure : 1d10+2 PV : 14

	attaque %	dégâts	parade %
épée large	70	d8+1	70
arc court	50	d8+1	

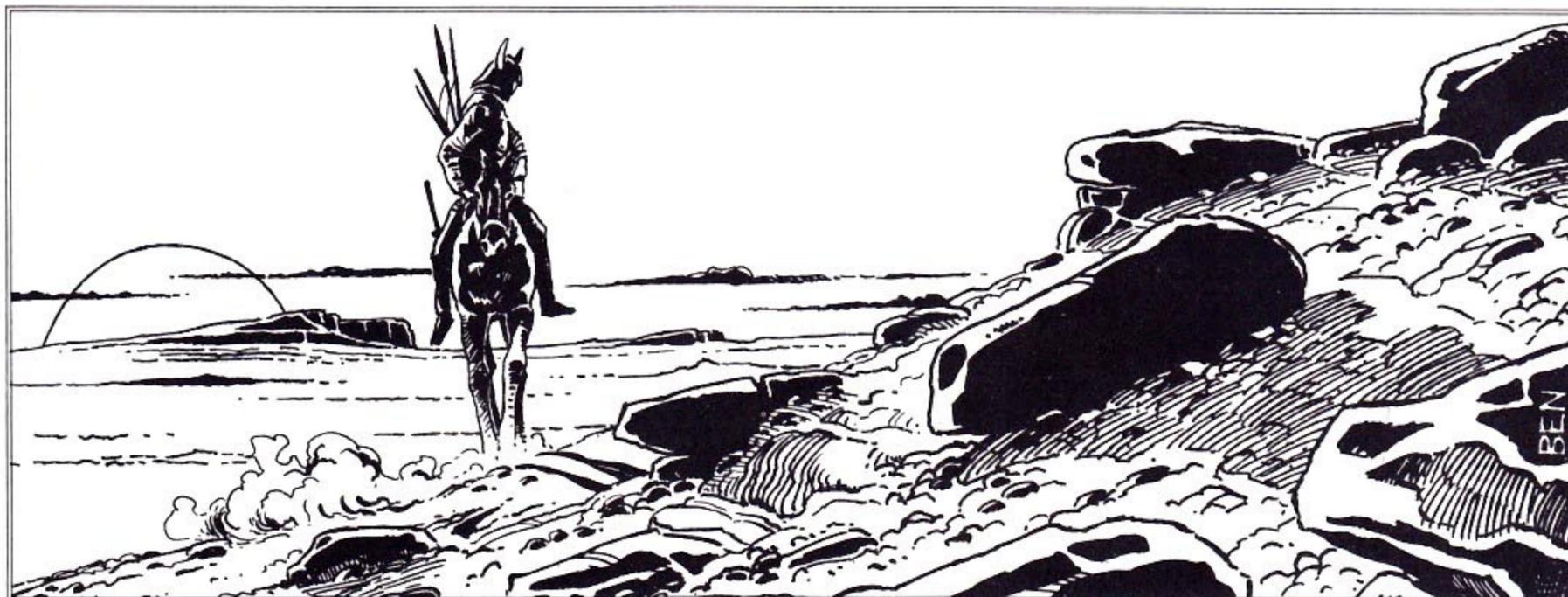
CONSEILS AU MJ :

* Mykael peut très bien être pris comme PJ par un des joueurs, c'est même d'ailleurs fortement recommandé. Il sera plus efficace, plus vivant et débarrassera le maître d'un double rôle hasardeux.

* Si jamais les aventuriers tuaient le dragon, la composition du nid est laissée à l'appréciation du MJ.

* Des joueurs intelligents penseront sûrement à s'approprier les deux îles ; cela pourrait même être le sujet d'un nouveau scénario (comment se protéger des Wahas ? Comment s'assurer de l'obéissance, voire même de l'obédience des Kays ?...). Pourquoi ne pas décrire d'autres îles, éventuellement une race dominante native du plan, avec laquelle les joueurs auront à traiter ou guerroyer pour rester maîtres de leur fief ? Dans tous les cas les possibilités étant illimitées, seuls l'imagination et le bon sens du MJ fixeront les limites de cet univers qui maintenant sera le vôtre...

Puisse Arioch vous montrer la voie !...



Anashiva Reahna

"Chroniques" régulières du Monde de Reah

AREN Ville de l'Empire

Les matelots rythmaient leurs manœuvres en entonnant des chants plus ou moins paillard, mais qui avaient l'avantage de bien accompagner chacun de leurs gestes. Notre fiilkarg filait bon train et nous n'avions plus qu'une heure de traversée avant d'atteindre le continent. C'est ainsi que les Mangorii (habitants de Mangor - qui est située sur une île) nomment les régions qui bordent le Shüb.

Marim, notre maître Marchand, pour qui nous effectuions ce court voyage, connaissait bien la ville d'Aren que nous allions nous-mêmes enfin découvrir. Comme de nombreux marchands mangorii, il y possédait des entrepôts et deux de ses navires, les fiilkargs du Shüb, traversaient régulièrement le fleuve gigantesque.

Le chant des matelots se fit soudain plus rapide. A quelques encablures de notre embarcation, un autre voilier d'un marchand concurrent tentait de nous doubler au vent. Déjà la grand-voile fassait légèrement, signe qu'elle ne recevait plus assez de vent pour gonfler correctement. Les marins prirent rapidement les attitudes qui s'imposaient. La course motivait ces hommes, les sortant d'une routine nécessaire. Sans eux, Mangor serait une ville isolée du monde...

Nous apercevions enfin Aren. Ici, rien de bien impressionnant lorsque l'on quitte Mangor, et que l'on distingue encore longtemps la haute silhouette du temple. La petite ville côtière ne peut plus rivaliser en sublime ni en grandiose. Nous ne pouvions voir qu'une rangée de constructions basses, retranchées derrière une digue, ou bâties sur de maigres hauteurs pour fuir les caprices du fleuve. Une ligne blanche, sur laquelle le ciel bleu sombre se détachait... Voici Aren, la porte obligatoire pour poser le pied sur "le continent".

Le fiilkarg longea une grande jetée en bois. Les marins procédèrent enfin à l'amarrage et nous pûmes descendre à terre. Après nous, les chariots suivraient, afin de conduire les marchandises dans le quartier des entrepôts. Partout, autour de nous, les hommes s'agitaient, criaient, se bousculaient... Pourtant, nous étions loin de l'agitation inhumaine de Mangor. La ville nous semblait plus aérée, plus large... Non loin de là, d'ailleurs, quelques champs étaient visibles.

"La ville est sur votre droite, messieurs... Vous y trouverez la grande place des Voitures, puis la ville elle-même, juste après..."

Une fois renseignés auprès de ce marchand de boissons fraîches - un métier en or, ici ! - nous suivîmes la route qui se dirigeait directement vers l'agglomération. Mon ami, Erchaiin, intrigué par tout ce qui se rapporte aux navires, ne put s'empêcher de faire un léger détour vers les bassins de carénage : la place des Voitures, indiquée par le marchand, ne nous intéressait pas immédiatement, et, d'un commun accord, nous longeâmes le quai malgré son encombrement. Je fus moi-même impressionné par l'interminable bâtiment qui abritait la toute nouvelle corderie, juste après, en allant vers la ville. Pourquoi Aren, cette ville si banale, sans gloire et sans monuments, cette ville du Shübermanii, comme il en existait des centaines le long du fleuve ?... Pourquoi choisir celle-ci pour en faire une description ?... Peut-

être justement en raison de sa représentativité d'une région grande comme un pays...

Aren est née avec le fleuve. Une fresque antique représente une ancienne divinité sous la forme d'un poisson, divinité offrant des pierres à des hommes et des femmes nues. La ville venait du fleuve. Le rattachement culturel à ce dernier est encore si puissant de nos jours, que même le culte officiel n'a osé détruire ce témoignage populaire. Pourtant, à 15 km de là se dresse l'imposante silhouette du Très-Saint-Temple de Mangor.

La ville d'Aren actuelle existe depuis plusieurs siècles. Sept ou huit... qu'importe. Elle est là. Mais deux sites prouvent encore une existence bien plus ancienne : le nasher, et le village de pêcheurs que l'on nomme encore "le Vieux Aren".

Le nasher est une immense ferme qu'il est impossible de ne pas voir lorsque l'on emprunte la grande voie impériale. Vestige d'une époque de faste, l'édifice est aussi vaste qu'un village et plus de cent personnes vivent encore dans ses murs.

L'autre site chargé d'histoire est justement ce hameau situé face au nasher. La route actuelle l'évite, en raison de ses ruelles étroites qui gênent le passage des lourds chariots. Un marais borde le hameau au nord. Jadis, le fleuve venait mourir sur la grève ensablée et le port primitif se tenait là. Aujourd'hui, seul un quai délabré et envahi par des herbes jaunes rappelle cette vocation portuaire. Victime de l'importance croissante de la ville actuelle, le village ancien se meurt peu à peu. Aren, en effet, s'étend de plus en plus et viendra peut-être englober, un jour, le vieux village...

Aren, comme la plupart des villes proches de Mangor, connaît une forte expansion démographique, liée à son activité fluviale. Beaucoup de marchands préfèrent actuellement échapper à la difficulté de vivre sur l'île mangorii et échappent ainsi aux lourdes taxes imposées par la ville religieuse. Il faut dire aussi que Mangor s'accroît, mais le fleuve forme une barrière naturelle infranchissable. Le développement se fait au bénéfice des villes liées à l'économie mangorii.

Une escale de la Guilde des Nautes

Il ne faut pas confondre la Guilde des Navigateurs, maîtresse absolue des mers et des océans, et la Guilde des Nautes, qui réunit les bateliers du Shüb. Cette dernière guilde ne possède pas le monopole absolu, comme son homologue maritime, mais elle seule possède une organisation irréprochable, digne d'un véritable service public.

Mangor, située sur une île - plutôt un archipel, si on tient compte des autres îles et îlots - n'est reliée par aucun pont ; la distance la plus courte est d'une quinzaine de kilomètres... Seul, le passage par bateau est possible. La Guilde des Nautes assure des passages réguliers dans des villes escales, dont Aren fait partie. Le voyage peut durer de deux à quatre heures suivant le vent et les courants. Plusieurs centaines de navires du

type fiilkarg traversent chaque jour le fleuve, véritable sève de la ville de Mangor.

Guide d'Aren à l'usage du voyageur...

Aren abrite près de dix mille âmes en temps ordinaire, bien qu'il soit difficile de recenser exactement la population très mobile de cette ville. Les couches sociales que l'on y rencontre sont très diversifiées, activité portuaire oblige... C'est d'ailleurs ce qui fait le charme de cette ville.

80 % de l'activité d'Aren est tournée vers le fleuve. Il suffit d'examiner la carte pour comprendre que l'agglomération s'étire surtout le long du fleuve, malgré les risques d'inondation, particulièrement en hiver. Les 20% restant sont artisans, pêcheurs, notables... ou oisifs, dans de luxueuses villas. On trouve aussi des écoles. Bien sûr, n'oublions ni le temple, ni la caserne...

L'activité portuaire est surtout orientée vers le trafic mangorii, par le système de bacs. D'autres professions annexes, comme la réparation navale, les voileries et la nouvelle corderie, sont autant d'atouts pour cette ville, sérieusement concurrencée par ses voisines.

Les responsables de la ville, notamment le nasherman, ont compris depuis longtemps qu'il fallait diversifier les activités. Ainsi, depuis 4 ans, Aren accueille l'Ecole Vétérinaire de Mangor. Cette école célèbre a déménagé pour trouver plus de place, tout en restant à proximité de la métropole. Par ailleurs, un haras réputé est régulièrement visité par les marchands de chevaux de la région. Ces chevaux viennent pour la plupart de la plaine de l'Onflü, où existent d'excellents élevages.

L'agriculture est également présente aux portes de la ville. Maraîchages et vergers représentent plus de 60 % des cultures dont les produits partent directement en face, à Mangor.

Les principaux lieux de la ville

* Les auberges

• Hébergement ordinaire : chambrée commune de 10 à 30 lits - tables communes, plat unique. Prix variant de 5 à 20 kerdos par personne pour une nuit avec un repas.

Auberge des trois fils Morii

Cet établissement célèbre doit son nom aux trois frères qui tenaient les fourneaux autrefois - il y a 50 ans. L'auberge est réputée pour ses rencontres nocturnes qui défrayaient souvent la chronique locale à cette époque. Aujourd'hui, l'activité y est plus calme... du moins officiellement.

Auberge du Grand Korn

Le Grand Korn était un navire légendaire qui réussit l'exploit de "faire le tour du monde". Il ne s'agit, hélas, que d'une simple légende, mais qui fait rêver les voyageurs avides de découvrir les grands espaces maritimes.

**EMPIRES
&
DYNASTIES**

Cet établissement est, par tradition, la maison des marins. Malgré leur présence, le patron ne tolère pas d'activités louches. A notre avis, une des meilleures adresses de la ville, compte tenu des prix pratiqués (10 kerdos par nuit et par personne).

Les Trois Piliers

Cet établissement qui fait face au relais de la poste est surtout fréquenté par les cochers, les employés de la Guilde des Routes, et des voyageurs en attente d'une voiture. Si la cuisine y est assez médiocre et les punaises nombreuses dans les lits, les "Trois Piliers" sont un carrefour important pour le colportage de nouvelles en provenance de toute la province et de l'empire.

* Auberges de qualité moyenne

Hébergement en chambre ou dortoir (au choix). La cuisine est de bonne qualité, voire recherchée. Les prix varient de 15 à 50 krd par personne, repas compris.

Auberge des Feuilles

Le nom de cette auberge lui vient des arbres qui ombragent la place, la principale de la ville, avec sa très belle fontaine et le temple. L'auberge des Feuilles est la plus importante de la ville, avec sa trentaine de chambres et ses deux salles communes. Un seul inconvénient... la proximité des tanneries. Lorsque le vent du sud souffle, quelques effluves remontent jusqu'à la place. Il est d'ailleurs question que les tanneries déménagent vers le vieil Aren, en réutilisant le marécage.

Maison de Kobrane

C'est officiellement une auberge... mais ne vous y méprenez pas. Les clients s'y succèdent tous les quarts d'heure, accompagnés d'une "gentille dame"...

Le Haras

Si vous préférez être au calme, cette maison, proche du haras, vous offrira de belles chambres. Vous pourrez souvent y rencontrer les marchands de chevaux et y trouver de bonnes occasions.

Auberge des Fermes

Le village de Faluamii conserve encore son aspect de bourg rural, mais peu à peu la ville l'englobe. L'auberge des fermes rappelle cette vocation agricole. On pourra y remarquer, sur la cheminée de la grande salle, une curieuse plaque de métal gravé, provenant d'un champ. Un laboureur l'a découverte avec sa charrue. L'inscription est, hélas, indéchiffrable, car rédigée dans une langue aujourd'hui oubliée.

Les Artistes

Les troupes de gens du voyage descendent ici. La plupart des spectacles sont donnés dans le champ qui jouxte l'établissement. L'ambiance très particulière de cette auberge mérite le détour. Les prix sont plus qu'intéressants pour les gens du voyage.

* Auberges de qualité

Chambres avec un vrai lit, draps et tentures, très souvent une salle d'eau. Cuisine de haute qualité. Les prix sont en rapport : de 100 à 500 krd, parfois plus...

Auberge du Temple

Cette auberge est l'escale obligatoire des riches marchands et des voyageurs fortunés. On y mange une cuisine raffinée. Parmi la clientèle régulière, on remarque des prêtres de Mangor et de nombreux nashermans en déplacement dans la région.

Les Quartiers de Aren

La ville s'étire le long du fleuve et s'articule en "y" autour du temple, qui en est actuellement le pivot.

Le Temple

Dédié au culte officiel du Dieu Unique et Fort, ce temple est sous le contrôle du Très-Saint-Temple de Mangor. Jadis, les habitants vénéraient une divinité rat-

tachée au fleuve. Une fresque antique existe encore dans le bâtiment, mais des tentures la masquent. La bibliothèque, située dans des bâtiments entourant une merveilleuse cour ombragée, contient un véritable trésor pour les amateurs. Cette bibliothèque est évidemment moins fournie que celle de Mangor, mais la qualité des ouvrages qui s'y trouvent est remarquable. Aren, étant un port, voit de nombreux marchands passer dans ses ruelles. Inévitablement, des livres viennent de toutes les parties du monde connu ; comme ils sont fort prisés par les prêtres locaux, ceux-ci essaient de s'en emparer avant leurs collègues de Mangor. Une véritable course s'engage parfois à l'annonce d'un arrivage... Les livres sont précieux, rares et chers... de 1000 à plus d'un million de kerdos !...

A Aren, un bon nombre d'ouvrages traite de la navigation sur le fleuve. Une importante collection de portulans (ouvrages de cartes et de ports) est d'ailleurs accessible aux membres de la Guilde des Nautas. Cette belle bibliothèque n'est cependant pas ouverte à tous. Il faut savoir user de diplomatie envers l'archiprêtre du temple pour pouvoir pénétrer dans la grande salle de lecture. De nombreux Mangorii, se voyant refuser l'accès de la bibliothèque de Mangor, traversent le Shüb en espérant avoir plus de chance ici.

Le port de pêche

L'âme de la ville est ici, dans ce vieux quartier et le bassin où se presse une multitude de barques colorées. L'endroit est toujours animé, mais arrêtez-vous plutôt lors de la criée, qui a lieu durant la matinale. Dans le Shüb prolifèrent de très nombreuses espèces de poissons, véritable manne pour les habitants.

Le port s'étire depuis la digue de Kobrane jusqu'au Kerndii, à l'ouest. Les navires s'amarrent sur les pontons de bois jetés en travers du fleuve. Ateliers, sèches, voileries et tavernes se mélangent sans distinction tout au long de la berge. Près du port, la place des *Muziroles* (danse, farandole en patois local) est un lieu populaire. Chaque début de Fériale y voit se dérouler des danses rappelant la vie du fleuve. Certaines farandoles imitent les poissons se faufilant dans les flots. Ces vestiges d'une culture très antique restent admis par le culte officiel, mais les prêtres n'assistent plus à ces cérémonies depuis une vingtaine d'années. En effet, à cette époque, suite à une danse particulièrement endiablée, la population est partie de la place vers le port, comme l'exige la tradition. Alors que la fête et la liesse étaient dans le cœur de tous, y compris des religieux, une étrange apparition sortit du fleuve, semant la panique et faisant une trentaine de victimes. L'apparition avait la forme d'un gigantesque poisson noir, aux yeux de feu et crachant des flammes. Une gravure existerait dans la bibliothèque du temple. Evidemment, elle est introuvable...

La Place de Kobrane

Cette place possède une réputation douteuse, surtout le soir et la nuit, lorsque les équipages ont quartier libre. Les femmes qui fréquentent les lieux à ces heures "travaillent". Le quartier ne manque pas de charme toutefois, si l'on oublie cette vie nocturne. La place elle-même, ombragée par d'élégants *furmn* (arbres originaires de la région, aux larges feuilles semblables à celles du Catalpa) aboutit à la place des voitures. L'étroitesse des rues de la ville à partir de cet endroit interdit le passage des lourds chariots de route. La ville est de plus en plus encombrée par la circulation. Ce mal endémique n'est pas réservé à notre monde ! Sur la place de Kobrane, on pourra trouver plusieurs loueurs de voitures, d'un modèle léger, maniable, parfaitement adapté au voyage rapide dans le pays.

Les Kerndii

Ce quartier tire son nom d'une grande famille qui possédait jadis les terres, les *kernd*. Ces agriculteurs eurent l'idée de lotir une part de leurs terres, en bordure du fleuve, pour y donner naissance à une ville. La ferme d'origine existe encore, englobée dans les constructions urbaines. Le quartier est agréable, calme et assez bour-

geois, contrairement au reste de la ville. De nombreux marchands de Mangor viennent se reposer ici de la vie épuisante de la métropole sans toutefois s'éloigner trop de leurs affaires.

L'hippodrome

L'hippodrome est la dernière folie locale. Les courses de chevaux, dont l'engouement augmente sans cesse dans l'Empire, passionnent les Arenii. La présence de l'école vétérinaire n'est sans doute pas étrangère à cette passion.

Les épreuves hippiques consistent en des courses mettant en prise les magnifiques chevaux de l'Onflü et leurs cousins du Shübermanii. Les paris existent et sont tolérés. Le nasherman Turias Feranan les encourage d'ailleurs, puisqu'il prélève une partie des mises (environ 10%).

Le Haras

Parallèlement à cette activité, le haras est l'autre lieu de prédilection des amoureux des chevaux. Centre d'élevage, mais surtout centre de repos, d'achat, d'échange, le haras de Aren jouit d'une excellente réputation. On peut y trouver une monture pour 2000 kerdos. D'excellents petits chevaux du Nodekan sont en effet introduits depuis peu sur le territoire impérial.

Le Grand Quai

Récemment créé, le Grand Quai permet l'accostage des grands fiilkargs de plus de trente mètres de long. Sa largeur autorise aussi la circulation des chariots importants. L'imposante façade de la Corderie Neuve en est la principale attraction, si l'on excepte le trafic portuaire.

La Corderie Neuve

Les navires ont besoin de cordage... cela est connu de tous. Leur fabrication et leur entretien exigent des ateliers spécifiques et celui d'Aren est l'un des plus récents de l'Empire et de loin le plus important par sa longueur... Chaque année, des centaines de kilomètres de corde, destinées aux gréements, sont traités ici. Les cordes sont d'abord fabriquées dans les "Chenevières" à proximité des lieux de culture du Chanvre. Les chenevières possèdent des bassins où sont traités les filaments qui servent ensuite à tresser les cordes. C'est à Aren que ce tissage a lieu. Le travail qui, autrefois, se faisait à l'air libre, peut désormais se dérouler par tous les temps, de jour comme de nuit.

Le commerce des cordages est rentable. A Aren, 12 marchands s'y sont spécialisés. Une corde se vend de 5 à 50 krd, suivant sa qualité et son diamètre. A Aren, il n'y a pas de limite à la longueur commandée... Toutefois, une corde de cent mètres n'est pas évidente à manipuler, mais il peut être utile de connaître l'adresse où l'on peut se fournir dans ce type de matériel.

Village de Faluamii

Fondé jadis par une famille Amodanii (du continent d'Amodan) ce paisible village se fera prochainement englober dans la ville. Un temple désaffecté sert aujourd'hui de grange. A l'intérieur, on peut remarquer les restes d'une statue dédiée à une quelconque divinité païenne antique.

La Maladrerie du Temple

Proche de Faluamii, l'hospice d'Aren est la propriété du Très-Saint-Temple de Mangor. Il est souvent ouvert à tous, gratuit et de relativement bonne qualité. On y soigne les fractures des membres et les maladies dues aux empoisonnements. On raconte que certains prêtres viennent parfois user de "Prodiges Etranges" pour améliorer certains soins.

Enfin, avant de terminer ce bref voyage à Aren, je vous recommande un site bien étrange, quoique bien anodin... Au sud de Faluamii, alors que vous passez les faubourgs des Quatre Routes, sur la grande voie qui va à Phearys, en continuant un peu, vous traverserez un site que l'on nomme "La Grande Route". Jadis, une voie importante passait par là, mais c'était il y a si longtemps...

Chez le nasherman

Turias Feranan est le descendant d'une vieille dynastie locale qui gouverne la région depuis plus de deux siècles. Craint, mais respecté de tous, ce nasherman de cinquante ans a su mettre sa ville en valeur, et il prévoit pour l'avenir un développement plus important encore. Par tradition, le nasher se trouve à l'extérieur de la ville. Cette imposante ferme fortifiée se dresse fièrement au milieu de la plaine, comme pour mieux la surveiller. Si la ville d'Aren est le centre commercial, le nasher est encore le siège de l'administration civile, fiscale et financière. La milice possède une caserne proche de la ville. Cette décentralisation n'est pas le fait du hasard, mais une habitude, que bon nombre de voyageurs estiment peu pratique, puisqu'il faut se déplacer hors la ville pour officialiser des papiers, remplir des lettres de change... Bien peu de villes possèdent en effet une "maison administrative urbaine", qui pourrait se rapprocher de nos mairies. Seules les banques appartenant à des Guildes peuvent se trouver en ville.

Turias Feranan est propriétaire d'au moins la moitié des terres cultivables de la région. Il possède également un nombre incalculable d'immeubles urbains, et deux des meilleures auberges lui fournissent un revenu fort acceptable. Sans parler de la dizaine de navires qu'il loue aux Nautes... Le nasherman est ainsi l'homme le plus riche de la ville d'Aren. A l'évidence, la position de nasherman aide à s'insérer dans les affaires de la cité et à choisir le moment opportun pour l'acquisition de biens. Scandaleux ? Cet état de fait, parfaitement légal, se retrouve à peu près partout ! La législation mangoranienii (de la région de la Mangorani) stipule que le propriétaire d'un bien immobilier (maison, terrain...) est responsable de la voirie attenante, à concurrence d'une surface variable localement. Le propriétaire d'un terrain traversé par une route possède également ladite route...

Toutefois, cette loi, qui connaît de nombreuses variantes, précise que l'intérêt général prévaut : la région ou la municipalité doivent donc apporter leur aide pour l'entretien de la voie, lorsque le bien appartient à une personne non noble et dont les moyens financiers n'y suffisent pas. Tous soumis à cette loi, les nashermans doivent donc entretenir le réseau routier de leur nasher. Les péages ne sont autorisés que sur les ouvrages d'art de première importance (pont de plus de quinze mètres de portée justifiée - ceci pour éviter les abus). On comprendra donc la nécessité pour le nasherman de diversifier ses revenus et de s'enrichir. Mais les abus sont rarement tolérés par le peuple - qui participe à la Nadai, ou corvée - ou par le pouvoir qui peut disgracier un nasherman.

Seules les voies impériales échappent à cette loi. La voie impériale n° 1, qui part justement d'Aren et aboutit à Phearys, est directement entretenue par l'Empire, et une Guilde des Routes est spécialement chargée de ce travail.

La vie du nasherman n'est pas de tout repos. Dans cette région, il n'est pas question qu'il parte à la guerre, comme ses homologues des régions frontalières. Turias Feranan s'occupe principalement d'administration et d'agriculture. La matinée du nasherman est surtout consacrée à la gestion des terres - ceci comprenant en réalité les activités agricoles et urbaines - tandis que l'après-midi, les affaires financières et politiques prennent le pas.

De nombreux visiteurs désirent rencontrer Turias Feranan, pour diverses raisons. Tandis que certains veulent obtenir des "feuilles de route" pour des frets de marchandises, d'autres veulent transférer des fonds importants par l'intermédiaire de lettres de change. Cette administration est longue et coûteuse, car manuelle..

Une dizaine de scribes travaillent au nasher. L'administration Impériale est très organisée, très précise, et chaque opération est minutieusement enregistrée sur des Minutes, recopiée en quatre exemplaires pour la plupart, un jeu complet de ces ouvrages manuscrits étant envoyé chaque année à Phearys, la capitale impériale, pour vérification à la Commission des Comptes Nasherzthalii. Bien souvent, ces contrôles sont à l'origine d'une disgrâce soudaine... dix ans ou plus après la fraude relevée dans les colonnes de chiffres !

L'école impériale de santé animale

Sous cette appellation officielle, l'Ecole vétérinaire d'Aren est à juste titre la fierté de la ville. Elle est le fruit d'une bataille économique et juridique avec la puissante métropole.

Cette école est une vieille institution mangorii et elle possédait alors de nombreux bâtiments et terrains dans les murs même de la cité. Mais, pour des raisons d'hygiène - cette dernière est une préoccupation constante à Mangor - il fut décidé d'exiler l'école sur une autre île de l'archipel fluvial, sur un terrain facilement inondable, et difficile d'accès. Durant 20 ans, l'établissement dut se contenter de cet emplacement fort médiocre, avant de retrouver sa place dans la ville, près du port. Mais la place manquait cruellement. C'est par un élève d'Aren que l'idée d'un déménagement dans cette ville prit forme. Ce dernier trouvait plus pratique que l'école soit à proximité des fermiers, sur le continent, et, le terrain étant moins cher, l'affaire serait simple. La bataille juridique dura toutefois trois ans... il n'est pas si facile de déménager une école dont le financement est assuré en partie par la ville de Mangor...

Finalement, un arrangement fut trouvé entre les parties, l'école restant sous le contrôle de la ville, notamment pour l'administration et l'organisation des examens. Aren bénéficiait d'une rétribution sur le paiement des études en échange des terrains.

L'organisation de l'Ecole

Comme dans toute école reahnienne, le cycle d'études est divisé en shelila, agoth-shelila... L'accès à cette école est difficile et propose l'un des plus fameux concours d'entrée. Près de mille candidats se présentent chaque année, et seulement une centaine franchissent les portes, pour poursuivre des études durant une dizaine d'années dans le meilleur des cas. Les vétérinaires sont recherchés dans l'empire, mais il s'agit d'une profession où l'erreur n'est pas permise.

Le Shelila

L'école commence son cycle général dès le shelila, qui dure deux ans. Il s'agit d'un cycle spécifique, orienté sur la mise à niveau en écriture, lecture et mathématiques. Souvent, il est recommandé de suivre une ou deux années dans une autre école, tel l'institut Dersan, à Mangor.

L'agoth-shelila

La durée de ce cycle est de 3 ans. Les bases générales y sont approfondies et l'étude des animaux y est abordée. Les élèves commencent également une série de stages pratiques sur le terrain, dans des fermes des environs. Les enfants de paysans ont un certain avantage dans ce type d'études.

L'adoth-shelila

Pendant deux ans, les élèves étudient la nature animale - nom donné à la place du terme Biologie, inconnu dans l'empire - en se consacrant surtout aux chevaux et aux animaux d'élevage, tels les bovidés.

Le manoth-shelila

Ces deux années sont principalement consacrées à préparer le diplôme dit "Brevet de soins aux animaux", et dont l'obtention ouvre les portes de la zomath.

La zomath

Ce cycle supérieur ne s'adresse qu'aux titulaires des précédents diplômes. A partir de maintenant, l'élève peut exercer son métier chez un vétérinaire installé. Pour se mettre à son compte, il doit passer avec succès le diplôme de la zomath. Ce cycle se spécialise dans l'étude d'une espèce particulière - les chevaux par exemple.

Coût des études : 5000 kerdos par année.

Passage des diplômes : une épreuve par mois d'étude (soit huit par an).

Conditions générales d'inscription : outre la réussite du concours d'entrée (laissé à la discrétion du MJ, puisque les épreuves sont différentes chaque année), il est exigé 5000 points de valeur pour la première année. Il faut aussi avoir 16 ans révolus.

Compétences étudiées :
Connaissance des animaux (INT + CUL + PER)/3 - 10

Le règne animal, si diversifié, est l'objet d'études attentives dans l'empire. Bien sûr, les élèves des écoles vétérinaires accordent plus d'attention aux animaux domestiques, tels que chevaux, bovins, ovins... L'objet des études est essentiellement pratique. Cette compétence mesure surtout la connaissance des mœurs des animaux, des soins généraux qu'il faut leur prodiguer, de leur pathologie courante.

Herboristerie vétérinaire (CUL + PER)/2 - 10

Sensiblement différent de la pharmacopée humaine, l'usage des plantes pour les soins des animaux exige des connaissances spécifiques.

Chirurgie vétérinaire (DEX + VOL)/3 - 30

Comme la chirurgie humaine, il s'agit de soigner les fractures, de retirer les organes malades...

Diagnostic des maladies (CUL + INT + PER)/3 - 25

Déterminer l'origine du mal et en prévoir l'évolution, les conséquences et les remèdes à y apporter.

Préparation des remèdes (INT + CUL)/2 - 20

Suivant le diagnostic et la connaissance de l'herboriste, la réussite du remède sera un gage de bons soins.

Hygiène générale des élevages
(INT + PER + CUL)/3 - 10

Le vétérinaire est aussi un conseiller, un connaisseur auprès duquel l'éleveur s'adresse fréquemment pour la bonne conduite de son élevage. Cette connaissance explique la bonne qualité des troupeaux dans l'empire.

Soins courants (FOR + DEX + COM) - 20

Les animaux exigent des soins quotidiens qui requièrent aussi bien de la force physique que de la connaissance théorique : pansages, aide à la mise bas, alimentation...

Le métier de vétérinaire est indispensable dans une société rurale. Les vétérinaires sont des gens bien considérés, mais qui portent une lourde responsabilité, aucune erreur ne leur étant permise, car, à la suite d'un mauvais soin ou d'une erreur de diagnostic, la perte d'un élevage peut se révéler catastrophique. Les vétérinaires sont souvent rattachés à un nasher, mais certains d'entre eux préfèrent l'itinérance, sur des secteurs bien déterminés. Votre personnage, s'il devient vétérinaire,





pourra ainsi justifier son désir de voyage et de découverte, tout en ayant la possibilité de gagner sa vie lors de déplacements.

En général, les vétérinaires sont des personnages très proches des animaux. Certains prétendent qu'ils peuvent "parler" avec eux, mais cela est-il possible ? Si le personnage justifie d'un minimum de 40% sur la compétence "langage des animaux" (voir ci-dessous) alors il pourra communiquer avec les principaux animaux. En-dessous de ce pourcentage, la compétence pourra être acquise, mais non utilisée, il faudra alors l'améliorer. Chaque catégorie d'animal exige une compétence (ex : parler avec les équidés...).

Evidemment, il ne s'agit pas d'un véritable langage, mais plutôt d'une transmission d'informations visuelles dans l'esprit de chaque interlocuteur, une sorte d'image mentale, que le cri de l'animal (lorsqu'il est capable d'en produire), agrémente. La mimique, les différentes attitudes correspondent aussi à des informations ou à des demandes.

Langage des animaux : (COM + PSY)/2 - * (malus variable suivant race - voir plus bas).

Cette compétence permet de se faire comprendre des animaux suivants :

Animal	Malus
- Chien/chat	-10
- Bovidé	-20
- Equidé	-05
- Ovidé	-30
- Oiseaux de basse-cour	-40
- Oiseaux de proie	-10
- Oiseaux des bois et des champs	-20
- Mammifères sauvages	-20
- Reptiles terrestres	-40
- Insectes	-50
Autres animaux	-40

Cette compétence est strictement réservée aux vétérinaires ayant au moins un diplôme de l'école de Aren (ou d'une autre équivalente).

Voilà, vous êtes sur le quai, face aux fiilkargs qui vont et viennent, de Mangor jusqu'à Phearys... Vous voilà familiarisé avec l'une des nombreuses villes de la Mangorani, si typique du Shübermanii. Cette ville est la vôtre désormais. A vous d'en animer les rues, d'en créer les événements quotidiens, d'en faire l'escalade favorite de vos joueurs. Aren servira de temps à autre dans des scénarios, mais vous-même, vous pouvez imaginer quelques aventures : la présence des marchands, du port, des prêtres... sont autant de prétextes à une ballade sans soucis... ou presque !

Patrick DURAND-PEYROLES

A paraître prochainement :
Anashiva Reahna N°2
"Mangor
et la Mangorani"

Une Mini-Aventure dans Aren

Les personnages, mandés par un marchand de la ville de Mangor, doivent se rendre à Aren, pour y récupérer un chariot et le ramener dans la grande métropole. Ce chariot contient un chargement provenant de Mikol (Mangorani).

Le cocher habituel n'ayant pu terminer le voyage, suite à un malaise subit, a fait prévenir son maître, afin que ce dernier puisse faire le nécessaire. La marchandise devant être déchargée à Mangor, le marchand Eliadis a besoin de quelques bras. Une mission bien simple, finalement, et pas trop mal payée : 500 kerdos par personne (4 personnages suffisent).

Eliadis donne l'adresse. Le chariot est à prendre chez Rémi, sur la place des Voitures, contre la lettre de recommandation confiée aux personnages. Les frais de traversée sont pris en charge également, les joueurs n'ont donc pas à se faire de souci pour cela. Eliadis reste cependant muet ou évasif quant à la nature de la marchandise. Si on insiste, il se fâchera, prétextant que cela n'a aucune importance. Il exige toutefois que le chariot soit revenu le soir même. Le voyage aller ne posera aucun problème. Les personnages pourront avoir la même régate qu'au début de l'article sur la ville. Arrivés contre la Jetée de Mangor, le fiilkarg se déleste de ses passagers. Les personnages n'ont pas de temps à perdre, le voyage prend près de trois heures à chaque fois.

La place des voitures est proche de l'embarcadère. Près de la Poste Aux Missives, l'entrepôt de Rémi semble fermé. La lourde porte est effectivement cadenassée, aucune activité n'agite l'endroit. Ailleurs, pourtant, les autres remises de voitures sont ouvertes et les voituriers s'affairent autour.

"Rémi n'a effectivement pas ouvert aujourd'hui... Ce n'est pas dans son habitude en effet..." Deux autres personnes attendent devant la remise, pressées certainement de récupérer une voiture louée la veille auprès du patron.

Plusieurs voituriers renseignent éventuellement les personnages. Non, Rémi n'avait en aucune manière prévu de s'absenter. Lorsqu'il doit le faire, il n'en a que pour une heure. Le temps passe... La milice, si elle est prise à partie, refusera catégoriquement d'ouvrir la porte. Rien n'est suspect pour elle jusqu'à présent. Rémi est libre d'aller où il veut... La remise n'est pas très grande. L'arrière donne sur une cour où sont garées les voitures de la poste impériale. Au fond, l'ancienne nécropole ferme cette vaste cour. Un examen attentif du bâtiment permettra de découvrir qu'une petite lucarne, au premier étage, est ouverte. Pour y accéder, l'escalade d'un chariot facilitera la tâche. Mais en plein jour, avec le monde qui passe, l'affaire est risquée, surtout qu'à Aren, la milice n'est guère aimable, et, si nécessaire, elle s'occupe de vous ! Un personnage doué en discrétion pourra s'offrir ce petit voyage (20% de risque pour qu'un patrouille arrive, mais trop tard, lorsque le personnage, seul, ou dernier du groupe, franchit la lucarne).

La remise est calme. Hormis un chat dérangé dans sa chasse. Une douzaine de voitures sont rangées. Il faut les examiner les unes après les autres pour reconnaître celle qui appartient au marchand. Le personnage, durant sa déambulation dans le bâtiment, buttera soudainement dans un objet mou, allongé sur le sol... Un corps ! L'homme, visiblement mort depuis plusieurs heures, porte des brûlures importantes sur les mains et au visage. Il est visiblement tombé d'un chariot, d'un gros chariot, celui du marchand ? Si le personnage regarde dans ce dernier, il découvrira des caisses, dont l'une est ouverte, remplie de pierres rouges... La milice, alertée soit par la vue du ou des personnages en train de pénétrer en fraude dans le bâtiment, soit avertie par un voisin, ou par des clients insistant sur l'étrangeté de l'absence du patron, forcera la porte. A ce moment, les personnages pourront s'apercevoir de l'impossibilité de s'enfuir de la remise rapidement. Il sera trop tard...

Issue :

La milice arrêtera le groupe, pris en flagrant délit de cambriolage et... de meurtre. Si les personnages s'énervent, les miliciens ne feront rien pour chercher plus loin la vérité. Dans le cas contraire, le chef acceptera d'examiner plus attentivement l'affaire. Le soir, le nasherman Turias Feranan viendra en personne dans la caserne. Une affaire criminelle vaut bien ce déplacement.

L'issue est laissée à la libre appréciation du maître de jeu. En effet, si cette histoire est intégrée dans votre campagne, il vous sera plus facile de créer ainsi les liaisons avec votre propre aventure, et, qui sait, être au début d'une nouvelle quête. Mais voici les clefs du problème :

Eliadis a acheté à un confrère de Mikol un chargement de pierres à usage "religieux". Ses propres clients, les prêtres de Mangor, lui ont offert une belle somme pour la transaction. Ces mêmes prêtres devaient sans aucun doute connaître la nature dangereuse des pierres, à forte teneur en radio-activité (ce terme n'est évidemment pas connu du "grand public"). Une seule exigence : la discrétion et la rapidité... Les pierres ne doivent pas rester longtemps hors d'un abri sérieux.

Le cocher, à la suite d'un violent choc après le passage d'une ornière sur la route de Mikol, s'arrêta pour remettre de l'ordre dans son chariot. Plusieurs caisses se sont ouvertes, répandant les pierres sur le plancher. Le brave homme ramassa consciencieusement ces pierres, referma les caisses et reprit le cours normal de son voyage. Il n'eut le temps que de se rendre dans l'entrepôt et de courir jusqu'à la maladrerie toute proche. Il décédera lors du séjour des personnages dans la caserne.

Evidemment, les prêtres de Mangor exigeaient la discrétion. C'est raté ! Les personnages, une fois relâchés et innocentés par les autorités locales de Aren, sont discrètement suivis par... Mais qui sont-ils ?

Bonne chance !

Simurgh

le cataclysme

David Collet
Isabelle Schuh

Scénario concours Numéro 12

Un scénario de Space Opera
pour 4 à 7 joueurs
expérimentés

Matériel nécessaire

Pour que le démarrage de ce module soit possible, les joueurs devront être au minimum quatre, et posséder un petit vaisseau spatial. L'idéal serait un **VOYAGER Class** (Seldon's StarCrafts No 1 page 7) si vous êtes généreux.

Si les joueurs ne sont que quatre, un **BANNER Class** (Seldon's StarCrafts No 1 page 12) fera l'affaire. S'ils n'en ont pas, cela vous fera un excellent sujet pour une aventure d'introduction à Simurgh. Les joueurs devront croiser quelque part dans le secteur Terrien ; il vous faudra donc posséder le StarSector Atlas 1 : The Terran Sector, ainsi que le Seldon's Compendium of StarCrafts No 1.

Le Décor

Ranghis est la troisième planète du système de Simurgh (08.GG.+25 Terran StarSector), qui en compte cinq. C'est une planète Type 1 océanique (elle comporte en fait plus de 90 % d'eau...). Pour plus de renseignements, consulter la fiche de planète ci-jointe. Sur Ranghis a été découverte il y a un peu moins de deux ans une forme de vie humanoïde : les Ranghisens. Ils forment une peuplade prolifique et pleine de promesses, qui a depuis peu découvert la poudre à canon et qui commence donc à entreprendre des conquêtes. Colonie perdue, évolution parallèle ou autre ? Mystère. Mais là n'est pas notre sujet. Une équipe des Survey Services est donc en orbite autour de la planète depuis à peu près deux ans. Ils étudient cette civilisation et la protègent contre d'éventuelles manifestations risquant d'interférer dans le développement naturel des Ranghisens.

Sur cette base orbitale ne se trouvent quasiment que des techniciens et des scientifiques : seuls deux Astronautes et deux Armsmen constituent le contingent de "force physique" des Scouts de Ranghis. Ils ne sortent pas de la base orbitale : ils constituent une protection rapprochée des Scientifiques du bord...

Ce que les Ranghisens et l'équipe de l'U.F.P. (United Federation of Planets) ne savent pas, c'est qu'une troisième race est présente sur cette planète : des Klackons. Une colonie Klackon non répertoriée et relativement tranquille est installée depuis près d'un siècle sur Ranghis, ou plutôt sous la surface des océans de Ranghis.

A environ 2,5 kilomètres des côtes habitées, à près de cent mètres de profondeur, se trouve une ville Klackon en pleine expansion. La ville est essentiellement constituée de galeries creusées dans la roche formant le plateau continental. Arrivés on ne sait comment sur cette planète, les Klackons ont perdu la technologie du voyage spatial et avoisinent le niveau Tech 5+. Trop occupés par l'expansion de leur ville pour s'intéresser aux indigènes vivant en surface, ils les ignorent totalement. De leur côté, les Ranghisens ne savent pas que se développe une autre civilisation sous les flots. Il existe bien quelques légendes sur sept monstres sortis de la mer il y a très longtemps (n'oublions pas que les Klackons sont obsédés pour des raisons mystérieuses par le chiffre sept) et emportant les vierges et les enfants, mais cela fait des siècles qu'un Klackon n'est sorti de l'eau sans dissimuler sa présence à d'éventuels observateurs indigènes.

L'Appareil Mystérieux

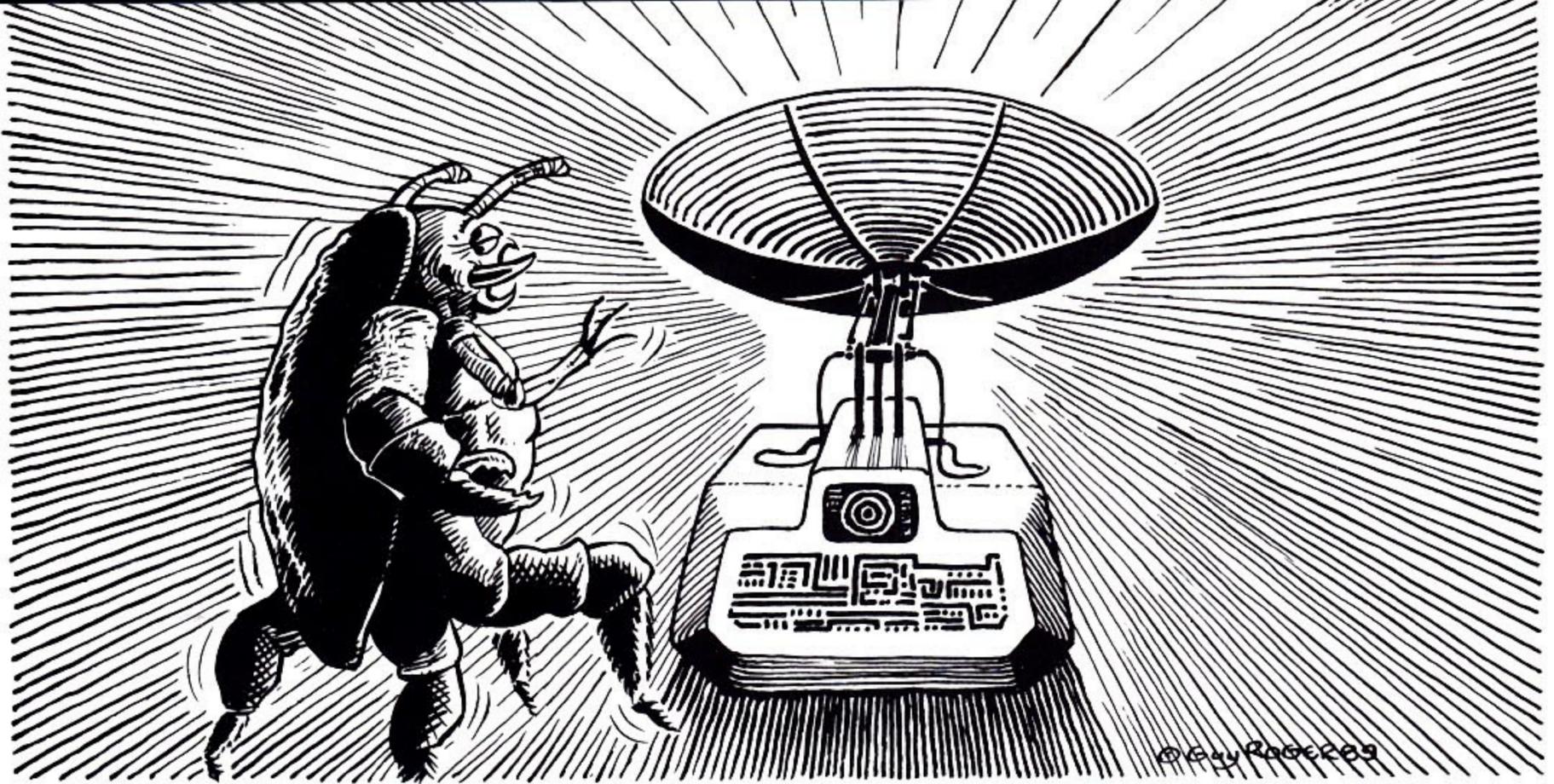
La ville des Klackons, comme il a déjà été dit, ne cesse de s'agrandir. En creusant une nouvelle galerie, des ouvriers ont découvert une carcasse métallique, dont

une vue d'ensemble des débris ressemblerait à un vaisseau spatial. Et ils ont découvert dans ces débris, conservé par la formation d'une coquille de roches calcaires, un appareil bizarre, relativement encombrant (voir dessin), qu'ils s'empressèrent de dégager. Ils ne savent pas que ce vaisseau est un des vaisseaux marchands ForeRunners porté disparu pendant la Final War, guerre qui mit fin à cette grande civilisation. L'appareil intrigua naturellement les Klackons qui n'avaient aucune idée de son fonctionnement ni de ses effets. En guise d'essai, les Klackons manipulèrent ce qui semblait être un tableau de commandes, ignorant tout de la provenance de cet appareil.

Celui-ci fonctionne encore très bien, merci pour lui, c'est en fait un Transporteur Radio Ultraluminaire Ciblé (un T.R.U.C.) possédant une source d'énergie presque chargée à bloc : une unité à Contrôle d'Antimatière (AMC unit), elle aussi intacte. Après plus de 37000 ans ! Cet appareil était utilisé par les ForeRunners pour se déplacer le plus rapidement possible sur de longues distances. Il suffit de braquer l'antenne parabolique sur les personnes ou objets à expédier (la taille du volume envoyé est contrôlé par un diaphragme), ceux-ci sont dématérialisés puis propulsés par l'antenne, qui se dirige alors vers le point d'arrivée présélectionné, et envoie son chargement sous la forme d'un nuage d'ondes qui se rematérialise à l'endroit choisi. Le voyage est effectué très rapidement, et le chargement est transmis à la vitesse de la lumière pour un coût très faible.

Ce qui devait arriver arriva : un Klackon baissa la septième manette du tableau de commande... la catastrophe qui se produisit étonna surtout les observateurs en orbite, grâce à la finesse de leurs détecteurs en tous genres. L'antenne, située dans une galerie à quelques 110 mètres de fond, sans aucun réglage préalable, était braquée vers le ciel. Elle polarisa puis envoya un cône renversé de 97 mètres de diamètre d'eau de mer (environ un million de mètres cube...), des galeries supérieures à celle renfermant le T.R.U.C., deux Klackons et demi (l'autre moitié du demi Klackon étant à l'extérieur du cône formé par l'appareil n'a par conséquent pas été transporté...) et quelques poissons. Comme un bon morceau de l'océan s'était envolé en une infime fraction de seconde, l'eau environnante vint boucher le trou ainsi formé, ce qui causa un raz-de-marée ainsi qu'un léger tremblement de terre...

Mais ceci, l'équipe de Survey Scouts en orbite ne le sait pas. Pour l'instant, ils viennent avec effarement de se faire frôler par "quelque chose" subissant une accélération démentielle et venant de se perdre dans l'HyperEspace. Ce quelque chose venait d'atteindre la vitesse de la lumière en quelques secondes... Quand les capteurs perdirent la trace de



Le t.ruc
Un appareil de technologie ForeRunner.

la "chose", ils se braquèrent vers ce qui semblait être l'émetteur du phénomène précédent : Ranghis. Comme un doigt accusateur pointé depuis le ciel, un trou parfaitement circulaire fut alors observé dans la couche nuageuse surplombant l'endroit d'émission. Quelques temps après, les Computers de bord crachèrent le résultat de leur estimation de trajectoire concernant l'objet mystérieux : sa trajectoire et sa vitesse indiquent que son voyage s'achèvera dans quelques heures, à environ 30000 Light Seconds de l'endroit où se trouvent les joueurs. Ceux-ci recevront alors une demande provenant de la station de Survey. *Voir le message des Scouts en annexe 1.*

L'envoi du T.R.U.C. est bien arrivé, mais pas sous sa forme originelle : s'étant rematérialisé en gravité zéro, le morceau de planète conique contenant les Klackons est au centre d'un bloc de glace opaque et sphérique d'eau salée (contenant des poissons...) faisant environ 130 mètres de diamètre ; aux joueurs de trouver ce nouvel astéroïde dérivant doucement dans l'espace libre, quelque part dans un cube de près de 15000 Lights Seconds d'arête (StarMasters sadiques, on va pouvoir vous juger !). Le plus attristant est que, une fois localisé, il semble bien qu'il ne s'agisse là que d'eau salée gelée... Les joueurs peuvent même quitter leur vaisseau et aller "marcher" dans la gravité quasi nulle provoquée par la présence de ce nouvel objet céleste. Avec la lumière provoquée par les projecteurs du vaisseau, il est possible de distinguer quelques formes de poissons divers, jusqu'à environ 65 centimètres de profondeur. Il n'y a bien sûr rien de bien intéressant sur ce glaçon sphérique.

S'il n'y a rien à remarquer sur ce nouvel astéroïde, il y a cependant pour les joueurs un renseignement à glaner dans

le glaçon : le morceau de planète en forme de cône situé au centre de la glace... Est-il détectable ? A vous de juger, selon la technologie mise à la disposition des joueurs, et bien sûr selon leur astuce. Après tout, ils peuvent aussi creuser jusqu'au centre pour trouver les restes congelés des Klackons, ce qui les avertirait de la présence de ces charmants crustacés sous les flots de Ranghis, et pourrait aussi leur éviter d'effectuer, malgré les interdictions de contact, de vaines recherches chez les indigènes... Si les joueurs ont la chance de trouver les Klackons congelés, ils vont certainement se renseigner pour obtenir une description de ces êtres peu répandus. Il leur sera alors fourni un descriptif de la race ainsi qu'un rappel du peu que l'on connaît de leur civilisation (*voir annexe 3*).

Après leur expertise de l'astéroïde, que vont faire les joueurs ? Bien évidemment recontacter la base en orbite autour de Ranghis...

A présent, ils vont apprendre tout ce que pourront leur dire les scientifiques des Services Survey : ils vont recevoir un compte-rendu de leur part sur ce qui s'est passé sur la planète (*voir annexe 4*). Enfin, un ordre émanant du commandement de la StarForce (basée sur Spectre, dernière planète du Système Solaire, voir StarSector Atlas No 1 page 47) les réquisitionnera si les joueurs ne sont pas militaires et leur ordonnera, puisqu'ils ont pris l'initiative d'aider les Scouts, de continuer et d'aller voir ce qui s'est passé sur cette planète. Une trouvaille technique telle que celle ayant réussi à expédier de la sorte une telle masse ne peut qu'être bénéfique à la puissance Terrienne... et maléfique dans d'autres mains que celles de la StarForce. Ce message contient une partie codée, code dont seul le commandant de bord connaît la clé... (*Voir l'ordre de missions en annexe 2*).

La Planète

Le vaisseau des joueurs sort de l'Hyper-Espace et commence ses manœuvres de ralentissement. Objectif : la mise en orbite autour de Ranghis. Là, les joueurs pourront remettre aux scientifiques leur rapport sur l'astéroïde - divers échantillons, photos, films, analyses automatiques... - ainsi que prendre un peu de repos bien mérité après un tel voyage. Nos aventuriers seront accueillis par le Dr Trina ROSTANNI, ethnologue Terrienne renommée qui sera leur mentor durant leur présence à bord. ROSTANNI est une femme très belle, une femme pour qui l'on ferait bien des choses... ce que pourraient bien faire certains de nos joueurs, car elle possède le commandement de la base. Elle mettra les joueurs en garde contre le fait qu'ils ne doivent durant leur séjour sur la planète occasionner aucun apport extérieur à la civilisation Ranghisienne. Cela constituerait une faute grave au Code de Colonisation de l'Union Terrienne. Ils devront seulement effectuer une observation rapprochée, et si la cause du phénomène constitue une telle faute, ils devront reprendre contact avec la mission Survey pour obtenir des instructions adaptées à la situation. L'ambiance à bord est joviale, quoique très sérieuse. Il faut dire que la vie dans les stations Survey est particulièrement monotone. Il ne se passe jamais rien et les scouts attendent généralement patiemment la relève. Maintenant, ils sont en pleine effervescence. Ils meurent d'envie de savoir ce qui se passe, et bombardent les joueurs de questions. Un peu d'improvisation dans la base permettra aux joueurs d'avoir un aperçu de la vie monotone d'un observateur... Puis il leur faudra quitter la station orbitale pour commencer leur reconnaissance sur la planète. Les Scouts mettront à la disposition de nos explorateurs s'ils le désirent une "LAUNCH" (*voir Seldon's StarCrafts No 1 page 6*)

qui sera choisie parmi les trois navettes identiques attachées à la station. Il leur sera fourni une fiche géographique de Ranghis, ainsi qu'un plan de la région où s'est produit le phénomène. Si personne ne sait piloter ce genre de navette (ce qui serait étonnant), un des deux Astronautes de bord les accompagnera avec joie, car les Scouts, curieux, meurent d'envie de descendre avec les joueurs, bien que ce soit interdit.

Il sera aussi possible à nos aventuriers de choisir du matériel parmi les réserves de bord. **Attention !** Pas d'excès : nous sommes dans une station scientifique, et non pas dans un quelconque surplus de la StarForce.

Il s'y trouve beaucoup plus d'équipement d'observation qu'autre chose, mais comme nos joueurs devront observer...

L'Arrivée

Après une descente sans problème, les joueurs débarqueront avec leur équipement et un COM/PC 5 à l'endroit de leur choix. Le temps est couvert, bien qu'il fasse tout de même chaud. Nous sommes en début de journée, et la "LAUNCH" repart dans un rugissement de tuyères. Si les joueurs sont venus seuls, il leur faudra la dissimuler. Les voilà à pied d'œuvre.

Recherches

A cause du ciel couvert, les Scouts ne pourront pas observer directement les activités des joueurs. Ils seront par conséquent relativement libres...

Toutefois, les Scouts possèdent une sonde télécommandée porteuse d'une caméra qui pourrait suivre discrètement les joueurs en altitude si des soupçons étaient portés sur eux.

Deux grandes orientations pourront être choisies par nos joueurs. Ou bien ils ont creusé l'astéroïde par un moyen ou par un autre, et ont découvert les cadavres des Klackons, ou bien ils ont simplement effectué une analyse superficielle, et ils se demandent actuellement par quel endroit ils pourraient commencer à chercher... Laissez-les s'enterrer un peu dans des investigations concernant les pauvres Ranghisens, à cent lieux d'imaginer même qu'ils sont observés. Ils n'ont rien à voir dans tout cela, les pauvres ! Prévoyez donc diverses rencontres en tout genre, avec des animaux ou formes de vie étranges... **Improvisez**, que diable ! Puis au bout d'"un certain temps", les joueurs apprendront des Scouts la présence d'un cône de roche au centre du glaçon.

Les joueurs peuvent retourner là-bas, ou plus vraisemblablement quelqu'un ira découvrir les cadavres à leur place. Ils apprendront finalement que des Klackons se trouvent aussi sur Ranghis... Par contre, si les joueurs ont la bonne idée d'aller directement sous l'eau ou s'ils ont creusé le bloc de glace, ils commenceront plus vite leurs recherches...

Chez les Klackons

Un sous-marin de poche sera-t-il mis à la disposition du groupe (les Scouts en possèdent-ils un, au moins ?) ou n'utiliseront-ils que des combinaisons SCUBA ? Toujours est-il qu'un épisode aquatique va se jouer. Il va falloir réviser le manuel sur le comportement des diverses armes en milieu sous-marin, ainsi que prévoir divers incidents pouvant se produire... A la sortie de cette aventure, les joueurs devraient avoir une peur bleue des fonds des mers, ou alors ils seront des poissons hors pair. Bref, plongez.

Quel calme, sous l'eau ! Aucun bruit sinon celui des respirations. StarMasters, vous pourrez prévoir quelques incidents avant l'arrivée en vue de la ville Klackon... Les joueurs peuvent se faire attaquer par des créatures sous-marines, un membre de l'expédition peut aussi se faire enlever, et il faut vite le retrouver avant que sa réserve d'air ne s'épuise... Là aussi, de l'improvisation pourra procurer quelques bons moments...

L'arrivée en vue de la ville des Klackons permettra aux joueurs de s'apercevoir qu'elle est quasiment vide. De toutes façons, elle est en ruines. Un liquide noirâtre (un dérivé pétrolier) s'écoule d'une énorme canalisation fendue et flotte entre deux eaux, ce qui n'aide en aucune manière à voir ce qui se passe. Les descriptions par conséquent devront être très vagues : les joueurs barbotent dans une eau huileuse et très sombre... Au bout d'un moment, ils devront d'ailleurs être complètement perdus.

Que se passe-t-il ?

Au vu des dégâts causés par l'essai du T.R.U.C., les Klackons ont décidé d'évacuer la ville. Il doit actuellement rester une population avoisinant les 200 âmes (pour peu qu'il soit prouvé que les Klackons aient une âme) qui s'occupent de l'appareil (des essais en vue ? Si une autre catastrophe vous tente avec les joueurs dans les parages...), ainsi que quelques "pillards" qui s'enrichissent de tout ce qui a été laissé par les fuyards.

Beaucoup de choses peuvent se passer dans cette ville sous-marine avant que les joueurs ne localisent un trou conique ayant des parois lisses comme du verre, creusé à même la roche du plateau continental.

Ce trou fait à peu près 10 mètres de profondeur, et le T.R.U.C. se trouve au fond. Bien sûr, il est entouré d'un certain nombre de Klackons armés (nombre de joueurs + 1d4 Klackons), et qui ont l'air de vouloir empêcher que l'on s'en approche...

Ah les sales bêtes ! Il se pourrait bien qu'il y ait du grabuge ! Et ces malheureux joueurs qui ne sont pas dans leur élément sont relativement désorientés... Sans compter que l'air s'épuise...

Conflit

Les gardes Klackons possèdent les caractéristiques suivantes :

Armour	B/C/E
Body Mass	175+6d6
Carrying Capacity	200+5d10
Damage Factor	60+3d6
Hand to Hand	75+2d6
Stamina Factor	140+2d10
Skills	1d4+3

Ce sont tous des gardes professionnels, dirigés par un capitaine des gardes. Ils sont tous armés d'un Septuodent, arme de cérémonie et de guerre Klackon.

Le Septuodent est une sorte de trident aquatique, mais il possède sept dents, ainsi que des ailerons permettant une bonne stabilité pour effectuer des lancers sous-marins. Cette arme est à considérer comme un Pike en H/H combat et comme un Hurlé Javelin sinon. Chaque Klackon attache son arme à sa carapace grâce à un câble long d'une vingtaine de mètres, ce qui permet de ramener la proie, qui reste éperonnée grâce aux pointes des sept dents.

La technique de combat que les Klackons adopteront est la suivante : ils n'attaqueront pas si personne ne s'approche du T.R.U.C., sinon ils partiront deux par deux au combat rapproché pour se battre jusqu'à la mort, tandis que les autres lanceront leur Septuodent. Le chef de la troupe partira au combat le dernier ; ses caractéristiques sont les suivantes : BM 210 kg, CC 280, DF 91, H/H 90, Stamina 210, Skills 1d4+5.

Les "scientifiques" Klackons, une fois les gardes de leur sanctuaire écartés, fuiront "carapace à terre" dans les profondeurs des galeries, abandonnant le T.R.U.C. à son sort. Celui-ci a été transporté dans une grande salle, à environ quinze mètres sous la surface du plateau continental.

Fin de l'histoire

Si les joueurs ne sont pas réduits en pâte à Klackon, ils auront libre accès au T.R.U.C.. Celui-ci pèse environ une tonne. Il est relativement transportable, mais il faut pouvoir le remonter... Ce qui nécessiterait un équipement conséquent en surface pour l'accueillir, tout en se dissimulant des regards indiscrets (une ville Ranghisenne n'est pas très loin des côtes) et en se protégeant des éventuels problèmes causés par des Klackons intransigeants... Une fois tout ceci effectué (et ça peut prendre du temps...), les Scouts vont vouloir garder l'appareil pour eux. Ce qui somme toute serait normal, mais le chef des joueurs ne l'entend pas de cette oreille... Les joueurs ont, selon le message reçu précédemment, carte blanche pour s'approprier le T.R.U.C. Ce qui leur a été caché par les Scouts, c'est qu'ils ont à

leur disposition pour leur défense un **NIKE Class** (Seldon's Compendium of Star-Crafts n° 1, page 13) prêté par l'I.P.A. (l'agence de police interstellaire) pour la défense de la planète, dont l'équipe "muscle" de bord pourrait bien se servir pour entamer une chasse... Bref, la fin de ce module dépendra surtout des joueurs. Si jamais ils commettent l'erreur de faire monter le T.R.U.C. dans la base Scout, ils risquent de ne jamais le revoir. La fin de l'histoire devra se dérouler sur les chapeaux de tuyères, avec les joueurs poursuivis par les Scouts, mais aussi (éventuellement) par l'I.P.A., alertée du vol d'un appareil appartenant à la station Survey, ou encore par des chasseurs de primes payés par Rostanni pour ramener le T.R.U.C. Les joueurs peuvent être interceptés entre deux bords dans l'HyperEspace par des Scouts d'une autre base...

D'autre part, lors de l'arrivée du vaisseau des joueurs à la base de commandement StarForce, il est inutile de dire que le vaisseau ainsi que les joueurs seront fouillés en tous sens, tandis que les poursuivants, loin de s'attendre à voir les joueurs accueillis par Spectre, s'éclipseront discrètement... Une surprise attend les joueurs : le numéro de message en provenance de la StarForce est totalement fantaisiste. Tout nom obtenu quant à la provenance du message n'a jamais existé. Ce message par lui-même n'a jamais existé. Tout le monde est malgré tout très content du cadeau des joueurs à la StarForce... Et on les reconduit gentiment, avec des remerciements, et une prime de déplacement standard, c'est-à-dire, au vu de la distance parcourue, 23455 CR à se partager. Une autre surprise attend les joueurs, quelques jours plus tard... Un autre message fantôme, de remerciements cette fois. Il les prévient qu'une somme de 150000 CR vient d'être versée sur le compte de chacun d'eux...

Annexe 1

Message from hyperCommunication

REFERENCE 293847

 DE : STATION D'OBSERVATION
 ref AXSS001TS08GG025.03
 A : VAISSEAU CROISANT
 EN QUADRANT 03FF22
 OBJET : INTERCEPTION /
 RENSEIGNEMENTS
 EMISSION : 241227892331
 RECEPTION : 261227890901

MESSAGE

Ici la station orbitale d'observation de la 3ème planète du système Simurgh. Nous venons de nous faire frôler par un objet inconnu qui venait de la planète. Ce fait est rigoureusement impossible. D'après les calculs de notre ordinateur de bord,

l'objet en question devrait arriver dans votre quadrant. Nous nous occupons d'obtenir toutes les autorisations nécessaires pour que vous alliez voir de quoi il s'agit toutes affaires cessantes. L'existence de ce phénomène ne doit pas être ébruitée. Nous comptons tous sur vous. Nous vous recontacterons bientôt. Bonne chance. Vous avez nos coordonnées.

Dr Trina ROSTANNI

Annexe 2

Message from hyperCommunication

REFERENCE 5743925743

 DE : COMMANDEMENT STARFORCE DU
 SECTEUR TERRIEN -SPECTRE
 A : VAISSEAU IDENTIFICATION
 RVFTX00938HFT
 OBJET : REQUISITION
 EMISSION : 241227892687
 RECEPTION : 301227894101

MESSAGE

Ici le commandant de la StarForce du secteur terrien. Vous avez toute autorisation d'agir comme bon vous semble avec les Scouts d'observation. Puisque vous avez été contactés pour information, continuez à travailler avec eux, et appliquez-vous à leur plaire. Vous aurez une prime de travail lointain si vous trouvez ce qui s'est passé là-bas. Bonne chance.

**** CODE FOR SHIP'S COMMANDER ****

CVFDBHURHRG7 T HGJNVJBV
 RHL4N41GXCFDDSGVJGSGVD-
 SVDBVSQVFDQBBFVBFBFBFDK-
 SHFSJHVBFDBFBHDBFFB
 FBSVFBFFBHGYGYUGRELOVFHN-
 LHJNL LFJGHLH HUGHBJGHKS KJBK-
 SHHBK KBKJHBKJG KJ
 BKBVBBCVDVVUOTO B HDKFKJ B
 BKJBHD KJHDFKFDKJF HUIHBTI DFKJ
 LL L BHOBHKJDLUI G57985389 HTU-
 HUHHDHJKHG FVJBFBFHJFHFKJ
 HGKJDHSJHKHHRUH UPVPB-
 VIUUCDNSJDHSGBVHGNVFJE-
 ZOPFZHNVVGOHGHGGHHHGOEH-
 GRHEGHEUHGHGEH HHZHJZOJEZJ-
 FEOJF JOFJOIFJRF RJEJOFJFIF-
 JOEIRJ FRIEJREF RJEOROF RJIEOR-
 JEJOF OEJF RJIREOEO RJEJOFJFIF-
 RIOEFJREORJEOIRJOIJROFJR
 FJRIEORJOE IREOFJR FJIJFROEJRIF-
 JIRJEOJOREJROJIFIRFFRIEOR

MESSAGE FROM COMMUNICATION SYSTEM

Ceci ne doit être lu que par l'officier commandant RVFTX00938HFT. Tout contrevenant est passible de la loi martiale sur faits d'espionnage à l'encontre de sa nation.

MESSAGE

Vous devez tout faire pour vous approprier cette invention. Je ne sais pas ce que peuvent nous préparer les Scouts mais ils feront tout pour garder l'exclusivité de ceci. Nous devons posséder la source du phénomène en question. Ce fait peut être d'une importance politique de taille pour l'union terrestre. Tant pis si les Survey doivent se mordre les doigts d'avoir fait appel à vos services. Cette mission est d'une importance capitale. Vous devez tout faire pour la mener à bien. Vous et vos hommes serez largement récompensés en cas de réussite, et vous ne devez pas échouer. Si des vies doivent être mises en danger lors de cette mission ou pour obtenir la source de ce phénomène et ceci avec ou sans le consentement des Scouts, nous vous couvrons. Agissez pour le mieux. Détruisez ce message après l'avoir lu. Il va de soi qu'il n'a jamais existé. Bonne chance.

Annexe 3

Connaissance sur les Klackons

Il est très difficile de cerner la race des Klackons. Les mondes Klackons restent largement inexplorés, puisque leur population n'accueille pas les voyageurs, mais elle est plutôt connue pour la capture et la consommation des OffWorlders qui s'égareront hors des régions StarPort.

La culture ainsi que la société Klackon sont presque totalement incompréhensibles, et même leur langage est très difficile à traduire : il n'y a que quelques équivalents humains à beaucoup de valeurs et concepts Klackons. Il existe cependant une certaine forme d'un système complexe de castes, et les Klackons importants peuvent être identifiés à l'insigne peint sur leur carapace. Ces personnages sont ceux avec qui un visiteur doit traiter, et celui-ci devra s'attendre à recevoir un traitement arrogant et souvent menaçant de leur part.

Les Klackons, pour peu qu'ils aient été observés quelques temps, semblent, pour des raisons mystérieuses, obsédés par le chiffre sept.

Le niveau technologique généralement élevé va de Tech/8 à Tech/9.

Annexe 4

Message from hyperCommunication

REFERENCE 293955

 DE : STATION D'OBSERVATION
 ref AXSS001TS08GG025.03
 A : VAISSEAU IDENTIFICATION
 RVFTX00938HFT
 OBJET : RENSEIGNEMENTS
 EMISSION : 251227891157
 RECEPTION : 271227890800

MESSAGE

Ici la station Survey de Ranghis. Voici l'analyse que nous tirons de nos relevés sur le phénomène. Quelque chose d'impossible à identifier et de quasiment immatériel est parti de la planète et a atteint la vitesse de la lumière en moins de 10 (dix) Light Seconds. C'est ce que vous cherchez. Sur Ranghis, une trouée parfaitement circulaire de 180 km de diamètre a été observée dans la couche nuageuse. Par ce trou, nous avons pu observer un raz-de-marée se produisant à ce moment. Nos sondes au sol ont enregistré le bruit d'une violente explosion quelques secondes après que la chose ait été perdue par nos détecteurs.

UNITED FEDERATION OF PLANETS DEPARTMENT OF INTERSTELLAR SURVEY

Form 217/DIS.8JE

SURVEY EVALUATION, PLANET RGHIS

STAR SYSTEM DESIGNATION SIMGH III

BEARING FROM MARKER STAR 142, TERRA

STELLAR PRIMARY TYPE G6v

DISTANCE FROM MARKER STAR 65 LV

PLANETS IN STAR SYSTEM 5

VERTICAL COORDINATE +25

PLANETARY TYPE 1, Axial Tilt 8° ,
Ocean Planet

ORBITAL DISTANCE 465 LS

PLANETARY DIAMETER 12.740 km

LENGTH OF YEAR 350 days

SURFACE GRAVITY FIELD 1,2 G

LENGTH OF DAY 23 hours

HYDROSPHERIC RATING 93 %

TEMPERATURE RANGE $-15/+60^\circ\text{C}$

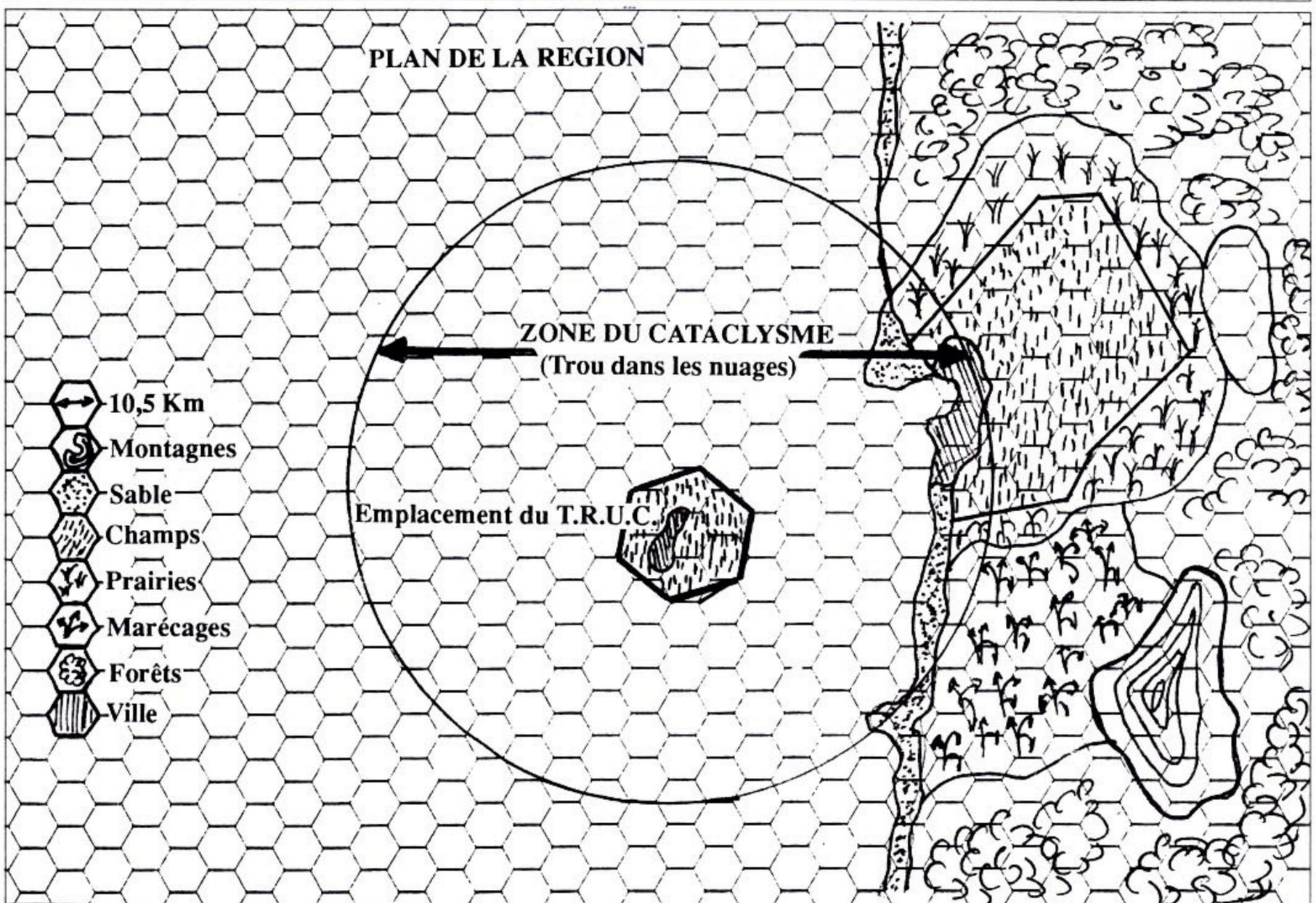
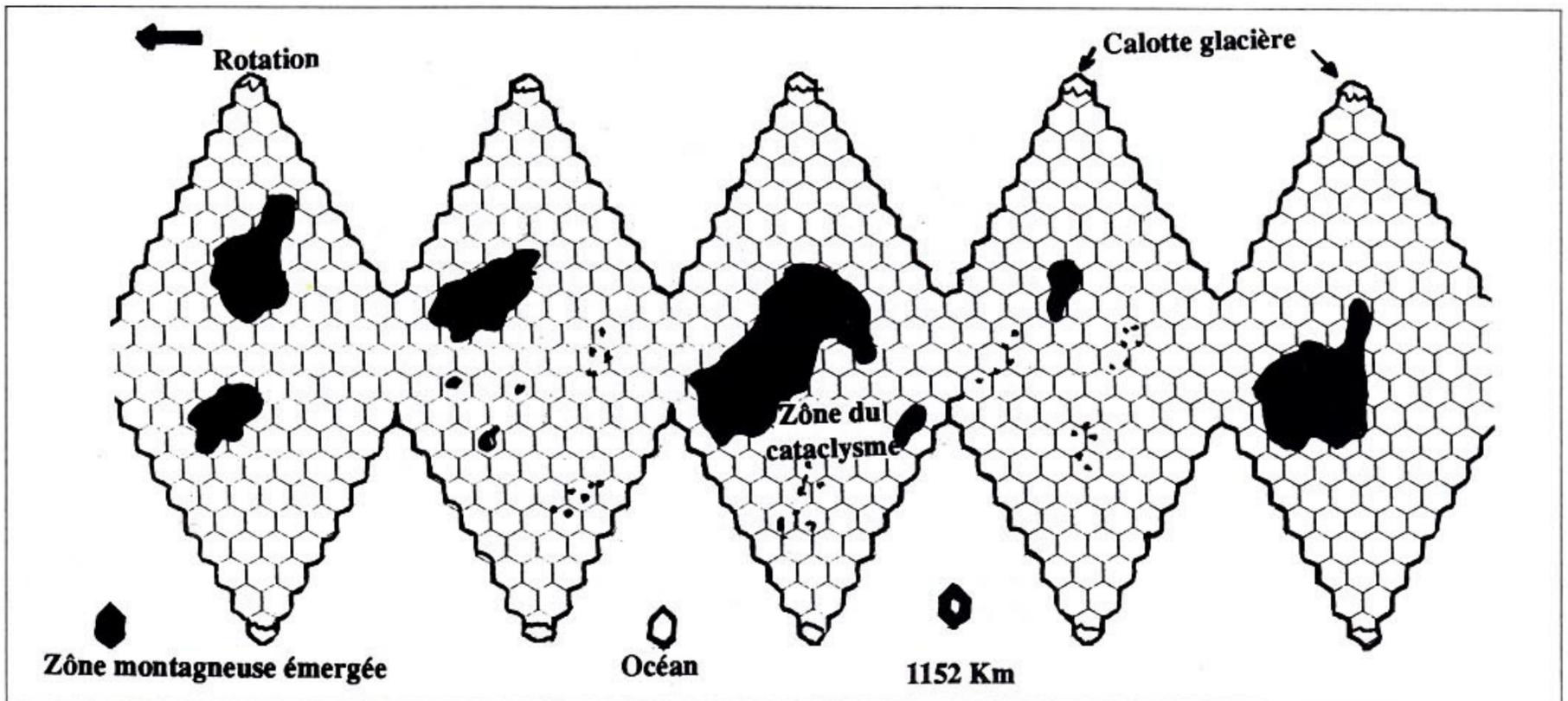
ATMOSPHERIC TYPE : Dense, with
Humidity

COMMENTS ON ATMOSPHERE : Very Dense
No exotic Gases.

COMMENTS : Les terres émergées sont
principalement montagneuses.
Il n'y a pas de lune.



© Guy ROGER 89.

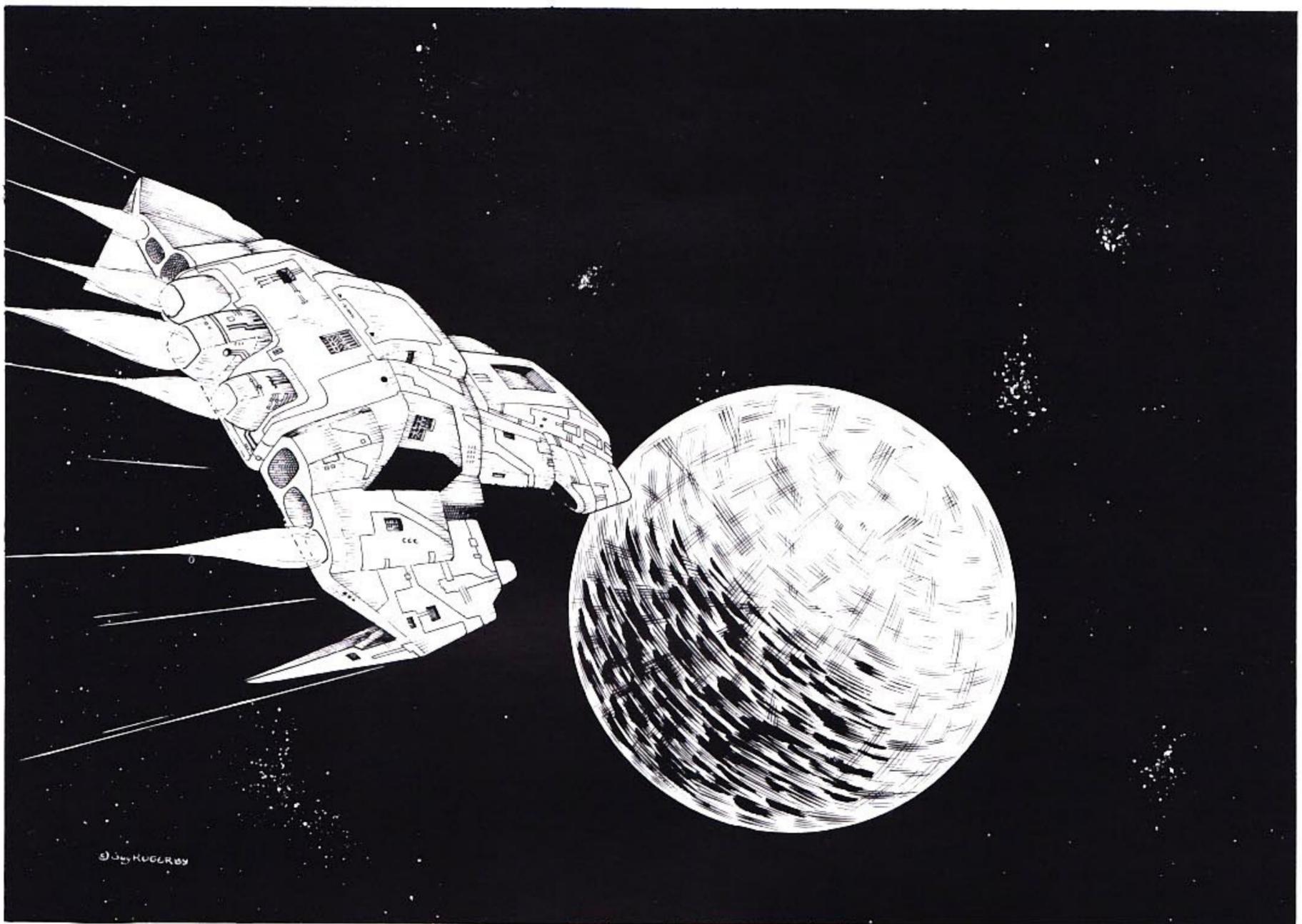


Le Kaadis

Le Kaadis a l'aspect d'un gros lézard aquatique. Extrêmement rapide sous l'eau, il chasse ses proies (petits poissons) à l'affût. Malgré sa petite taille, il est très dangereux car il attaque tout étranger se trouvant dans ce qu'il considère comme son territoire. Ses armes principales sont ses dents et ses griffes, solides et effilées. Il abonde en région côtière, et habite dans des anfractuosités rocheuses et sous-marines.

Classification : Carnivore

Animal Class :	K	Hand to Hand :	40
Body Mass :	80 + 1d10 kg	Natural Weapon :	E/J
Carrying Capacity :	50 kg (60 % de la Body Mass)		Claws : E
Damage Factor :	30 (20 + 3d6)		Fangs : H
Stamina Factor :	70 + 3d10	Speed :	Water : Fleet
Shock CR :	15 (10 + 1d4)		Earth : Slow

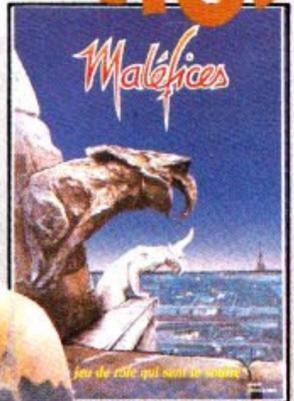


Le Nraal

Malgré son aspect intimidant, cet animal aquatique est totalement pacifique. Il se nourrit exclusivement de *plancton* et n'attaque que s'il se sent menacé. Il possède pour cela des armes redoutables : ses tentacules se terminent par une griffe qui injecte un puissant soporifique dans le corps de ses assaillants. On le trouve le plus souvent aux environs des côtes.

Classification :	SubGrazer	Stamina Factor :	50 + 6d6
Animal Class :	C	Shock CR :	12
Body Mass :	850 (800 + 1d100 kg)	Hand to Hand :	70 %
	largeur de l'animal : environ 3 mètres.	Natural Weapon :	A/G
Carrying Capacity :	340 kg (10d6% de la Body Mass)		3d10 tentacules armées de griffes enduites de Drug D5.
Damage Factor :	50 + 6d6	Speed :	12 km/h - 20 m/6s

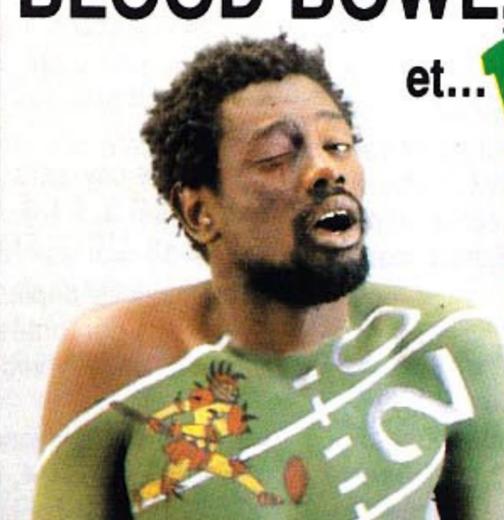
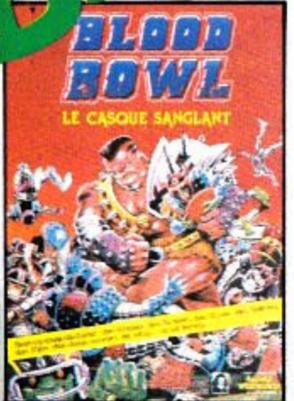
MALEFICES, **GARGLE!**
et...

Jeux Descartes



BLOOD BOWL, **BUUUUUT!**
et...

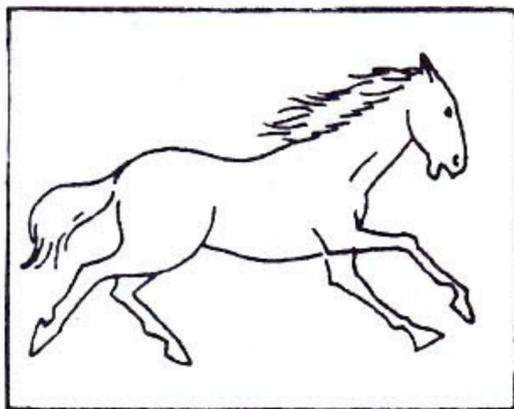



Jeux Descartes



Jeu avec Figurines

quand la plaine est verte...



ROHAN

Nous avons vu comment s'inspirer d'une littérature prestigieuse pour créer nos scénarios. Dans le même ordre d'idée, nous allons maintenant tenter d'en recréer un épisode d'une aventure à peine plus connue que celle de Urk le Ténébreux. Il s'agit du Seigneur des Anneaux qui, sans vouloir vexer Padepoulos, est, à mon avis, le chef d'œuvre de l'histoire fantastique et, entre autre, une mine d'or pour les joueurs de figurines.

Le scénario que nous allons évoquer est la reconstitution d'une partie du deuxième livre (édition de poche) "les Deux Tours". A l'exemple du précédent il sera basé sur la règle Warhammer Battle mais rien n'empêche de le jouer avec une autre règle y compris Croisade de Rexton.

Au moment où débute l'histoire, la communauté a été rompue sur les bords de l'Adruin et, après une lutte acharnée et la mort de Boromir, Pippin et Merry, les deux hobbits, ont été capturés par les orques et gobelins de Ougloulk et Grishnakh. Les premiers viennent de l'Isengard de Saroumane, les seconds de Barad Dur de Sauron. Ce groupe plutôt disparate et porteur des gènes de la discorde est poursuivi, à la fois par Aragorn, Gimli et Legolas et par des cavaliers commandés par Eomer, maréchal de Rohan.

Tolkien, une fois de plus, est très précis sur la description et le nombre des belligérants. D'après le texte Eomer commande avant l'engagement 150 cavaliers, vêtus de la cote de maille et équipés de

la lance et de l'arc pour certains. Dans l'autre camp, Ougloulk et Grishnakh commandent environ 250 orques et gobelins. Ils sont eux, pour partie revêtus de la cote de maille et du bouclier, certains ont l'arc, d'autres non.

En terme de jeu cela nous donne pour Eomer, 3 unités de 10 cavaliers, dont une avec l'arc en plus de la lance de cavalerie et pour le camp adverse 3 unités également auxquelles vient s'ajouter la compagnie Mauhour, venue prêter main forte à Ougloulk.

Description des partis

Camp n° 1 ROHAN

unité 1 Commandant **Eomer** héros majeur lance, cote de maille, bouclier
9 cavaliers Lc, Cm, bc

Cette unité est bien sûr l'unité phare du corps de Rohan

unité 2 Commandant **Eothain** champion lance, Cm, bc
9 cavaliers Lc, Cm, bc

Moins forte que la précédente, cette unité reste une belle machine de guerre car rapide et bien protégée.

Unité 3 Commandant **Gared** champion Lc, Arc, Cm, bc
9 cavaliers Lc, Cm, bc

L'unité 3, grâce à ses armes de jet, peut affaiblir une unité ennemie à distance et ainsi "préparer" la charge.

Profil des cavaliers
M 10, CC 3, CT 3, F 3, E 3, B 1, I 3, A 1, Cd 7, Int 7, Cl 7, FM 7.

Le facteur de déplacement M est celui des cavaliers démontés. Ils combattent alors avec la lance à pied.

Profil des champions Eothain et Gared
M 10, CC 4, CT 4, F 4, E 3, B 1, I 4, A 1, Cd 7, Int 7, Cl 7, FM 7.

Scénario pour Warhammer Battle

Profil du héros majeur Eomer
M 10, CC 6, CT 6, F 4, E 4, B 3, I 6, A 3, Cd 9, Int 9, Cl 9, FM 9.

Profil des montures
M 20, CC 3, CT 0, F 4, E 3, B 1, I 3, A 0, Cd 2, Int 2, Cl 2, FM 2.

Le facteur de déplacement M est celui des cavaliers montés. Les chevaux seuls ne peuvent pas combattre, mais en aucun cas ils n'accepteront des cavaliers autres que du Rohan. Les couleurs distinctives du Rohan sont le vert, le blanc, l'or, l'argent et le brun. Pour les amateurs de peinture, je rappelle que l'emblème du Rohan est un cheval blanc galopant sur un champ vert. Les meilleures figurines pour les représenter sont celles des Normands de la conquête de l'Angleterre (1066) ou bien des Lombards du XIème XIIème siècle.

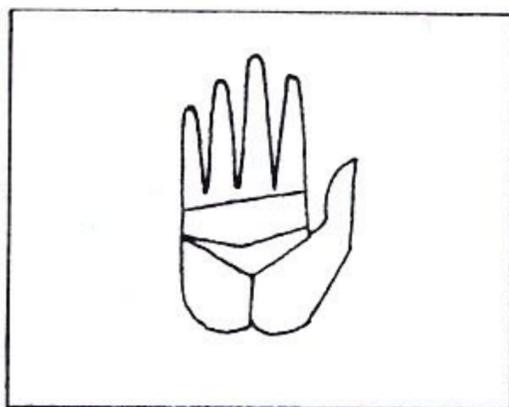
Camp n° 2 ISENGARD ET MORDOR

Dans le texte de Tolkien, les différences entre les deux compagnies menées l'une par Ougloulk "le grand combattant URUKAI" et l'autre par Grishnakh, nous conduisent à choisir dans le bestiaire de Warhammer la "nationalité" orque pour les gens de l'Isengard et gobeline pour ceux de Sauron.

La compagnie de Mauhour qui intervient pour briser, sans succès d'ailleurs, l'encerclement de ses alliés, a été classée parmi les orques car elle vient tout droit de l'Isengard.

Unité 1 Commandant **Ougloulk**, héros majeur Cm, M, Arc, bc
19 orques Cm, bc, Arc, M

C'est l'unité la plus forte de ce camp. En effet, non seulement elle est commandée par un héros majeur, mais de plus elle bénéficie d'une excellente protection, cote de maille et bouclier, et d'un armement complet de corps à corps, épées ou massues et d'armes de jet, l'Arc.



SARUMAN

Unité 2 Commandant **Grishnakh** héros mineur Cm, bc, M
19 gobelins Cm, bc, M

Moins puissante que la première unité, elle a tout de même un héros mineur à sa tête et dispose d'une bonne protection, cotte de maille et bouclier.

Unité 3
Commandant **Rayoush** champion M, bc
19 gobelins M, bc
Indiscutablement l'unité la plus faible, attention à son utilisation

Unité 4
Commandant **Mauhour** champion CM, bc, M
9 orques Cm, bc, M

Unité solide. Quoique peu étoffée en combattant, elle doit faire la différence si elle est bien utilisée, car elle créera une menace sur les flancs ou l'arrière des cavaliers.

Profil des gobelins
M 10, CC 2, CT 3, F 3, E 3, B 1, I 2, A 1, Cd 5, Int 5, Cl 5, FM 5.

Profil du goblin champion **Rayoush**
M 10, CC 3, CT 3, F 4, E 3, B 1, I 3, A 1, Cd 5, Int 5, Cl 5, FM 5.

Profil du goblin héros mineur **Grishnakh**
M 10, CC 4, CT 4, F 4, E 4, B 2, I 4, A 2, Cd 6, Int 6, Cl 6, FM 6.

Profil des orques
M 10, CC 3, CT 3, F 3, E 4, B 1, I 2, A 1, Cd 7, Int 5, Cl 7, FM 7.

Profil de l'orque champion **Mauhour**
M 10, CC 4, CT 4, F 4, E 4, B 1, I 3, A 1, Cd 7, Int 5, Cl 7, FM 7.

Profil de l'orque héros majeur **Ougloul**
M 10, CC 6, CT 6, F 4, E 5, B 3, I 5, A 3, Cd 9, Int 7, Cl 9, FM 9.

NOTE Les orques sont sujets à l'*animosité* vis à vis des gobelins (voir règles de Warhammer).

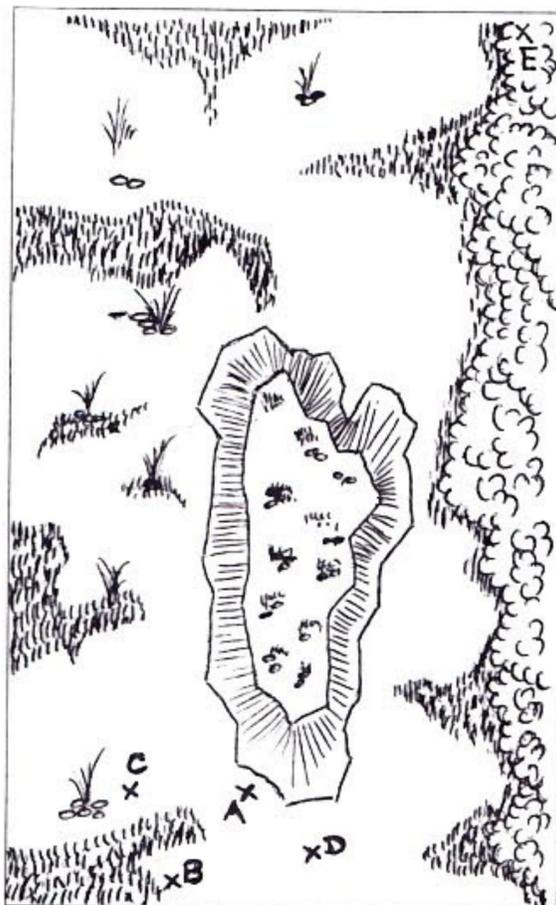
Pour la décoration de vos figurines, il me semble judicieux de conseiller comme couleurs dominantes pour les gobelins de Sauron le noir, le rouge, le brun et pour les orques de l'Isengard, le noir, le fauve et le gris sale. Les gobelins porteront sur leurs

boucliers l'œil de Sauron en rouge sur fond noir alors que Ougloul et sa bande portent l'emblème de la main blanche sur fond noir. Ces suggestions en matière de décoration sont tirées du livre "les armées de la Terre du Milieu" de JM Hautefort, de même celles concernant le Rohan.

A titre indicatif le camp 1 regroupe 483 PV en budget Warhammer et le camp 2 477 PV.

La carte

La plaine de Rohan, où se passe l'action, est décrite comme une mer d'herbe verte. Les orques se font rattraper en limite de Fangorn près d'une légère élévation.



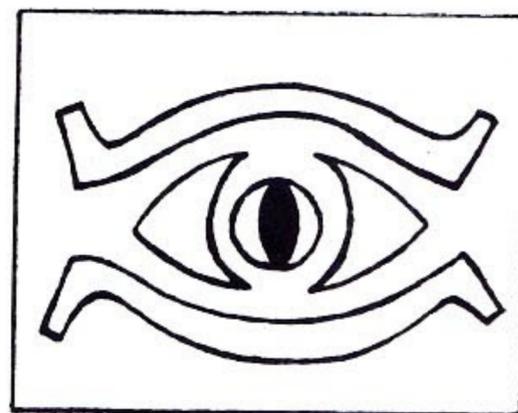
Légende	
Relief	A emplacement Ougloul Grishnakh Rayoush
forêt	B C D unités Rohan
	E entrée Mahour

Le scénario

Le camp n° 1, les cavaliers de Rohan, gagne s'il réussit à détruire ou mettre en déroute les orques et gobelins avant la fin de la 12ème période.

Le camp n° 2, Isengard et Mordor, gagne si au bout des 12 périodes, il réussit à conserver une unité en ordre avec un commandant vivant, autre que Mauhour et sa bande. La compagnie Mauhour rentre au point E à la période 4 + 1d6. Le moment de l'arrivée de Mauhour ne sera évidemment connu que de l'arbitre.

Celui-ci veillera particulièrement au respect des réductions de vitesse dues au terrain pénalisant et à l'encombrement (cotte de maille).



SAURON

Option du scénario

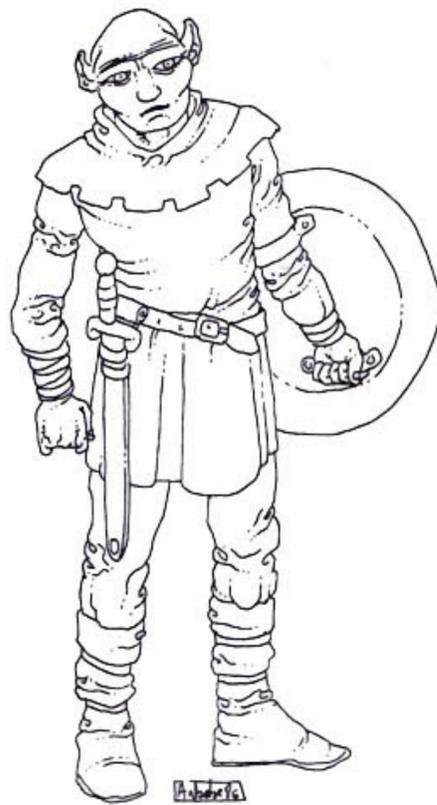
Si l'on respecte la vérité "historique", les orques ont deux prisonniers, Merry et Pippin, les deux hobbits (halflings pour Warhammer). Ils ne combattront en aucun cas. Si leur surveillance se relâche, c'est-à-dire s'il y a contact entre leurs socles et un ou plusieurs orques ou gobelins, ils seront joués par l'arbitre qui les fera s'enfuir vers Fangorn. Ils seront capturés par simple contact avec l'ennemi.

En cas de réussite, le camp n° 2 aura perdu, quelles que soient les circonstances ultérieures.

Sur un jet de 6 sur 1d6, et ceci à chaque période, Grishnakh, joué alors par l'arbitre, quittera son unité et viendra attaquer les gardes des hobbits pour s'en emparer et s'enfuir dans la forêt. En cas de réussite, le camp n° 2 aura perdu quel que soit le résultat de la partie. Notez que si Grishnakh est au combat, il tentera de se dégager pour accomplir sa mission.

Note : les emblèmes et bannières sont tirées de l'ouvrage "les armées de la Terre du Milieu" de Jean Michel Hautefort.

Alain BERARD



URK

LE TENEBREUX

Résumé des épisodes précédents : acheter les numéros 18-17-16-15-14-13-12-11...

Deux mains et cinq doigts journées se sont écoulées depuis la bataille contre les gobs de Grumph Rinssleuil. A priori rien n'aurait distingué cette nouvelle journée de toutes celles qui avaient précédé, mais, il se produit une telle quantité de catastrophes, qu'elle en devint mémorable.

A l'heure où l'aube blanchit l'horizon, je me réveille, me retourne sur ma paillasse pour embrasser Carmen, ma tendre Carmen, mon pinson zozotant et barbu, et... je m'aperçois qu'elle a disparu pour rejoindre Dracula, le nouveau venu dans ma bande, le traître qui a plaqué Rinssleuil le pleutre. Compte tenu des bruits qui me parviennent du fin fond de la cave, je doute qu'elle soit en train de lui servir une tisane... Décidément, j'avais raison, je n'aurais jamais dû réchauffer cette vipère gobeline contre mon sein douillet. De rage, je lance la peau d'ours qui me couvrait contre la paroi d'en face, et je fais tomber l'un de mes bibelots préférés : le crâne du chef, l'autre, celui qui ne l'est plus ! Inutile de dire que les os vénérables ne résistent pas à mon courroux. Le plus triste c'est que le prochain crâne de chef risquant de figurer parmi les reliques de la tribu, c'est le mien.

Il me semble que j'entends chanter dans la rue, une douce voix féminine, et cela dure depuis un moment déjà. Je monte précipitemment car je me fais des inquiétudes sur les illuminations de Jeanne d'Arbalète depuis quelques jours. Nouvelle surprise désagréable, Tearoom, le gob qui était censé monter la garde, dort comme un bienheureux, vautré sur la table du rez de chaussée. Dehors, la voix (celle de Jeanne, cette fois il n'y a pas de doute), s'éloigne peu à peu. Je sors juste à temps pour découvrir cette scène fantastique : deux énormes trolls armés de massues disparaissent au bout de la rue. Ils portent Jeanne, drapée dans une blanche

Etats d'âmes...?

tunique et chantant à tue tête des cantiques Padepolusien (pas de pot lucien, ouaf, ouaf). Ils l'ont hissée sur un grand bouclier et s'éloignent au pas de charge. Ma tenue actuelle ne me permet pas d'intervenir dans des conditions décentes. Je dois donc procéder à quelques opérations rituelles qui vont me permettre de me transformer en valeureux viril guerrier (VVG pour les lecteurs pressés). Je pars au triple galop, mais j'ai un handicap considérable en ce qui concerne mon démarrage (problème de bretelles - Carmen ferait mieux de s'en occuper plutôt que de tricoter pour le voisin).

Parvenu à la limite du village, là où la civilisation laisse la place à la barbarie de la nature sauvage, je mets le pied droit dans un excrément d'orc bien frais, et je m'étale de tout mon long dans l'eau sale du ruisseau. J'en ai assez ! ASSEZ ! Je reviens dans mon home. Padepolus s'est installé sous un arbre, une corde à la main, pleurant à gros sanglots, vaquant à je ne sais quelle occupation. C'est vraiment pas le jour d'apprendre à faire des neuds. Je pénètre dans mon fier castel pour y découvrir de nouvelles horreurs. Tearoom, l'infâme, a hissé mon trône sur la table et il s'y est installé avec Carmen sur les genoux. Une partie de la tribu est rassemblée autour de lui et l'écoute débiter ses inepties. Ma compagne (!) m'apostrophe cyniquement, provoquant l'hilarité générale : "alors mon gros loup, non content de courir après les humaines de petite vertu, on se maquille, et on se parfume maintenant !"

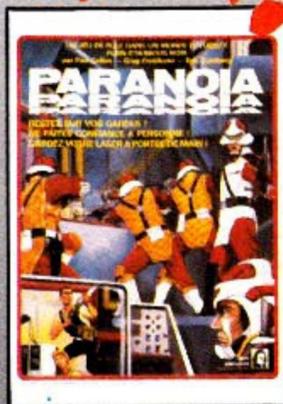
Alors là, elle est gonflée vraiment... Quelle est la prochaine tuile qui va me tomber sur la tête ? D'autant que je n'ai même pas mon casque... La rage et le désespoir s'affrontent sauvagement dans mon gros coeur de gob. Lequel de ces deux anticyclones va-t-il l'emporter ? Que n'ai-je tant vécu que pour voir cette infâmie ?

(à suivre... malheureusement)

PARANOIA,

et...

BUGH!

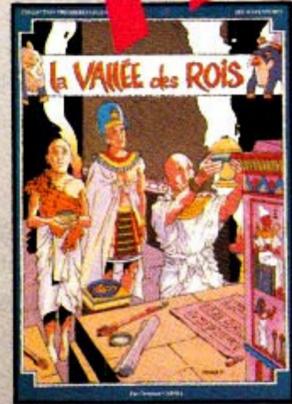
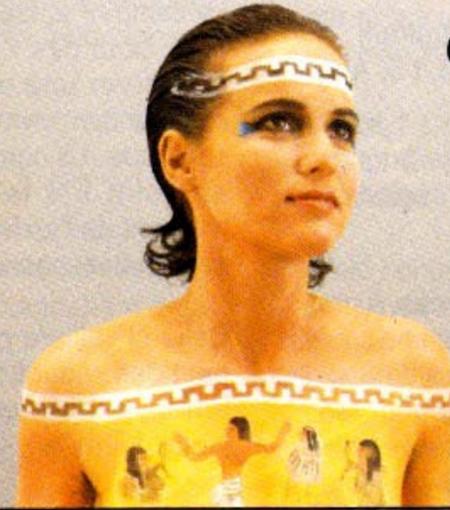


Jeux Descartes

LA VALLEE DES ROIS,

et...

PTAH!



Jeux Descartes



MYTHES ET LEGENDES

UN ESPACE TOUJOURS VIVANT !

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

TOUS LES PREMIERS SAMEDIS DU MOIS :

BOURSE AUX FIGURINES

A partir de Janvier
Compétition permanente
Guet-Apens
sur décors Miniathèque

MYTHES ET LEGENDES

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

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

DRAGON RADIEUX EDITE :

Le Monde de Trégor (3 brochures)

Le jeu Empires & Dynasties et son supplément régulier "Anashiva Reana"

Le jeu Hurlements et son supplément régulier "Hurlelune"

DRAGON RADIEUX DIFFUSE :

Les Scénarios du Dernier Cercle

Les éléments de décor figurine "Miniathèque"

Le Journal du Stratège

Le jeu de rôle "Laborinthus", éditions ecg

Le jeu de rôle "Aux armes citoyens", éditions Cubic 6

Toutes ces productions sont en vente dans votre magasin de jeu habituel ou par correspondance

(utiliser les bons de commande ci-dessous svp)

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

.....

Code Postal :

Ville :

Montant total de mon
règlement :

(par chèque postal, chèque bancaire ou mandat à l'ordre de "Editions Dragon Radieux")

Je désire recevoir :

BROCHURES TREGOR

... TREGOR Univers Médiéval (89 F + port brochure)

... AVENTURES en Trégor (70 F + port brochure)

... ATLAS de Trégor (140 F + port brochure)

JEU EMPIRES & DYNASTIES

... BOITE complète (230 F frais de port inclus)

... ANASHIVA REAHNA N°4 (79 F + port brochure)

JEU LABORINTHUS

... BOITE complète (595 F frais de port inclus)

JEU HURLEMENTS

... BOITE luxe, tirage de tête numéroté et dédicacé,
(250 F frais de port inclus)

port brochures : 1 ex. 10 F, 2 ex 15 F, 3 ex et plus franco

**B
O
N
D
E

C
O
M
M
A
N
D
E**

DRAGON RADIEUX

JE M'ABONNE A DRAGON RADIEUX :

Un an, six numéros, 150 F (Etranger 180 FF - expédition par avion, nous consulter)

Deux ans, 12 numéros, 280 F (Etranger 320 FF)

Attention : les abonnements nous parvenant encore à l'ancien tarif (125 FF) depuis le 1-1-89 sont considérés comme abt cinq numéros.

JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS :

2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 (25 F l'ex)

17 - 18 - 19 (30 F l'ex.) - Hors Serie 2 (40 F l'ex.)

port : gratuit pour les abonnés, sinon 5 F par exemplaire (pour 1, 2 ou 3, gratuit à partir de 4)

JOURNAL DU STRATEGE

JE M'ABONNE AU JOURNAL DU STRATEGE :

un an, six numéros, 98 F (Etranger 110 F)

Liste des numéros anciens sur demande.

**A
B
O
N
N
E
M
E
N
T**

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

.....

Code Postal :

Ville :

(facultatif) Age :

Profession :

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

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA SUISSE :

M. Alain EGGER - Rue Centrale 40 - CH 2503 - BIENNE

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA BELGIQUE :

S.C.J.P. FILS.FILS - 31, 32, 33, Chaussée d'Yvoir - 5500 - DINAN

LE GRAND JEU DE ROLE
D'AVENTURE DANS LE MONDE DE
LA REVOLUTION FRANCAISE

AUX ARMES, CITOYENS !



PH. COSTE

CUBIC 6

J. BOCQUET

**EMPIRES &
DYNASTIES**

ANASHIVA REAHNA

**N° 1 - L'ART DE
LA GUERRE**



PATRICK DURAND-PEYROLES

**EDITIONS
DRAGON
RADIEUX**