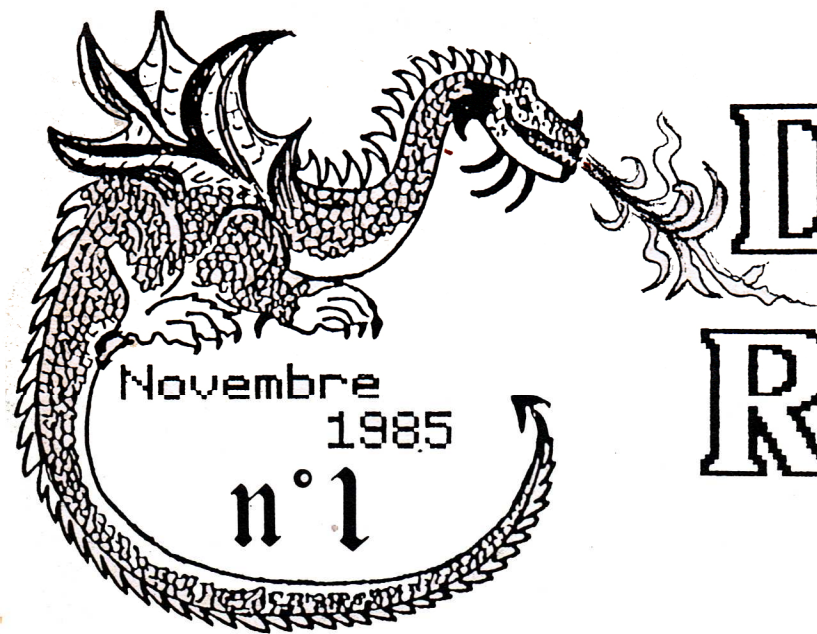
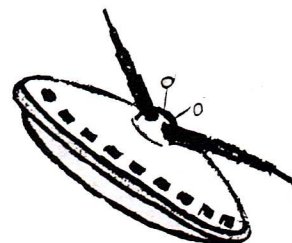
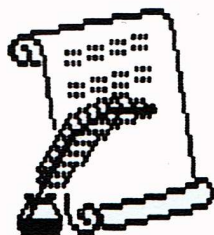




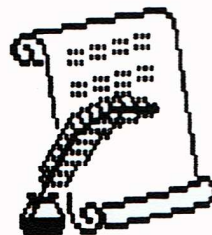
DRAGON RADIEUX

Novembre
1985
n°1





SOMMAIRE



Les Humeurs de la rédaction	
Par Eddy Taurial	page 3
Un univers pour Jeux de rôles médiévaux :	
Trégor.....	page 4
Un scénario pour Advanced DetD :	
Les Portes de Kath	page 7
Un scénario pour L'appel de Cthulhu	
La créature du Loch	page 14
LIEUX IMAGINAIRES :	
A propos de bibliothèques	page 20
COIN LECTURE	page 22
La Vie d'URK le Ténébreux.....	page 23
Reportage interplanétaire :	
Les Zébracèdes	page 24
Une nouvelle inédite, pour les longues soirées	
d'hiver : LA MAISON	page 27
et aussi	
DRAGONUS INFORMATICUS :	
Notre rubrique informatique	page 28
Fiche aide de jeu n°1	page 26
Les énigmes du DRAGON : Jeu Concours	page 25

PRECAUTIONS D'USAGE

Quelques informations au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce journal : Légendes est édité par Jeux Descartes, qui s'occupe également de l'édition française de L'Appel de Cthulhu™ (Chaosium Inc.) - Donjons et Dragons™ et Advanced Donjons et Dragons™ sont des marques déposées de TSR Hobbies Inc. - Empire Galactique est un jeu de François Nédélec, publié chez R. Laffont - Apple est une marque déposée par Apple computer Inc.

L'Association qui édite ce journal se propose :

- de continuer à l'éditer le plus longtemps possible,
- de servir de point de contact entre tous les "fanas" et les "branchés" du JDR
- d'organiser des stages et des rencontres nationales (où il sera question de JDR)
- d'éditer des recueils avec les meilleurs scénarios que lui enverront ses lecteurs.
- d'essayer que tout cela ne soit pas trop triste On en reparlera !

LE DRAGON RADIEUX

est édité par l'Association de Jeux Dragon Radieux, LE CHARBINAT, 38510 - MORESTEL.

Rédacteur en chef et Directeur de la Publication (= vilain cumulard) : Paul CHION -

Sont également embarqués dans cette infâme galère

Maryse MARET (Les jolis dessins) - Pascaline CHION (Secrétariat) - Véronique SESBOUE (qui compte nos maigres sous) - Paul MARET et Claude BOUVIER (Chefs cavistes) - Jean-Paul TAFANI - Olivier JARRY - Xavier SESBOUE (spécialiste de pêche à la ligne...).

(Qui a dit que les jeux de rôles n'intéressaient pas nos chères consœurs ?)

et nous attendons d'autres rameurs !

N°1 - NOVEMBRE 85 - 2ème édition
Imprimerie Chevalier Sablonnières
38400 CREMIEU - Dépôt légal
Novembre 85 .

Commission Paritaire : en cours

L'envol du Dragon...

En route pour l'aventure

Magie des voyages spatio-temporels.

Ce journal est né d'un événement unique: la rencontre de quatre personnalités au passé riche en aventures.

Tout d'abord, le sage Mélius, venu d'un continent depuis longtemps perdu dans un coin de notre mémoire, puis son cousin éloigné, l'astro-navigateur Ed Cyborg de retour d'une exploration d'un satellite d'Arcturus IV. A ces deux personnages hauts en couleur se sont joints le célèbre journaliste écossais Andrew Mac Douglas et un vieux barde gaulois du nom de Cérébralix.

Longtemps ensemble ils palabrerent puis l'accord se fit autour d'une chope de cervoise dorée... Ils pensaient que l'univers naissant du jeu de rôle en France était suffisamment prometteur pour offrir une place au soleil à une revue pleine de projets et d'enthousiasme.

Certes, nous leur fîmes quelques objections: l'entreprise était hasardeuse et de plus menée par quelques joueurs isolés, peu connus de la haute société du jeu élégant et stylé, et par-dessus tout... pouah!... provinciaux... Et quelle province... Un bled difficile à situer (sur la carte), au pied d'une centrale qui pourrait, peut-être un jour, le rendre célèbre au-delà des limites de la galaxie, si elle se décidait à partir en excursion...

Nous parlâmes aussi de notre regret d'avoir vu s'interrompre la publication de "Runes" qui laissait un vide difficile à combler.

Nos objections furent balayées.

Nombreux sont les joueurs isolés comme vous, nous dirent-ils, et ils ne manqueront pas de vous soutenir dans votre entreprise, surtout si, par la suite, vous songez un peu à eux en organisant rencontres, stages, et... qui sait quoi?... La vue du travail excellent réalisé par le club de Nantes "Sortilèges et Maléfices", avec l'édition de la revue "Chimères", nous donna le coup de pouce qui manquait encore...

Par le pouvoir du crâne ancestral

Voici le premier numéro de ce dragon radieux. Notre préoccupation: le jeu de rôle sous tous ses aspects. Du jeu lui-même sur table ou sur terrain à tout ce qui peut permettre de mieux le comprendre ou de l'enrichir: lecture, nouvelles, scénarios. Nous gardons aussi un oeil du côté des réalisations informatiques, encore limitées pour l'instant (non en nombre, mais en approche qualitative du "vrai jeu de rôles"), cependant pas totalement inintéressantes. Comme tout journal débutant, nous comptons sur vous, lecteur, pour nous faire connaître et pour (mais oui!) consolider nos finances...

Nous ouvrons nos colonnes aux bonnes volontés de toutes sortes. Faites-nous part de vos propositions, envoyez-nous vos idées, vos réalisations: nous voulons que ce journal soit le plus possible le vôtre, se faisant le reflet de vos préoccupations et de vos centres d'intérêt.

Le train sifflera trois fois.

Et pourquoi pas?

Pourquoi nos voyageurs ne seraient-ils pas rejoints par d'autres clercs, d'autres explorateurs, quelques pirates déboussolés, l'Arabe fou Abdul Al Azred, Merlin l'Enchanteur et d'autres! Le plus possible!...

EDDY TAURIAL

(Explorateur des humeurs de la rédaction)

...Radieux



Un univers complet pour jeux de rôles : Trégor

par Melius le sage

(1) Présentation

Quelque soit le jeu de rôles choisi, joueurs débutants ou confirmés ont pu constater qu'il était plus satisfaisant de faire vivre (et mourir !), un personnage dans un univers cohérent et constant d'une partie à une autre. Même si les aventures vécues sont fort différentes, il existe un "fil conducteur" et les personnages acquièrent rapidement une histoire au cœur même de la région où se déroulent leurs pérégrinations... Les "Tu te rappelles, on connaît un aubergiste dans ce coin là", sont nombreux dans nos parties !

Nous avons décidé de vous présenter un continent oublié, un monde peu connu de nos contemporains, qu'un groupe d'aventuriers parcourt de long en large depuis déjà deux ans. Le cadre de jeu proposé, a donc, et c'est important, été déjà expérimenté à de nombreuses reprises, et peut s'adapter facilement à n'importe quel jeu de rôle médiéval-fantastique. Pour pouvoir "durer" et ne pas lasser des joueurs exigeants, les éléments de décor mis en place doivent être suffisamment riches et variés.

Pour chacun des royaumes du continent de Trégor, sera donc fournie, une description historique, géographique, et politique des lieux parcourus.

DANS CE NUMERO, nous vous proposons quelques éléments descriptifs et une carte géographique du royaume des sept provinces ou royaume de FELLENDAR, lieu de naissance de nombreux aventuriers, et seul pays où se côtoient encore nains, elfes, Semi-hommes et humains de races diverses... Nous avons confié ce travail à un vieil érudit de notre connaissance, Mélius le sage, que nous avons rencontré un jour dans cette bonne vieille ville d'Ernvär.

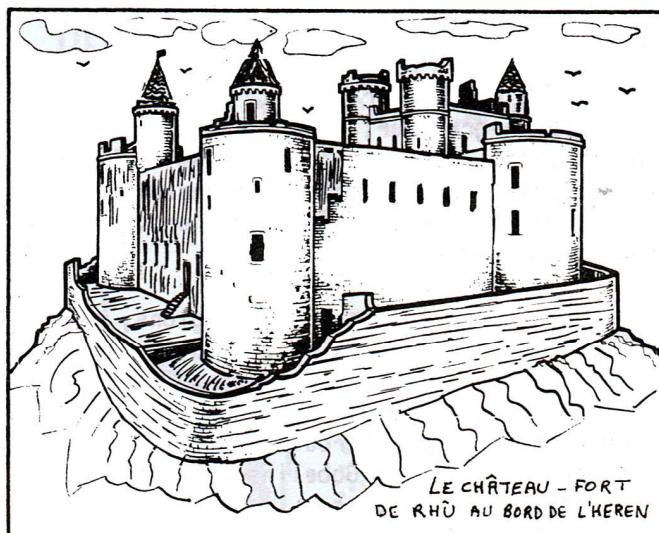
Vous pouvez examiner à loisir l'un des fragments de la vieille carte qu'il nous a confiée à cette occasion. Sur ce document apparaissent les trois plus grands royaumes du continent : Kirkwall, Fellendar et Ellansdale. La mer joue, dans l'histoire de ces trois royaumes, un rôle considérable. C'est un peu pour cela que le premier scénario que nous avons tenu à vous présenter, se déroule dans un endroit étrange au cœur de la mer d'Arain, l'île de Kernarig.

Fellendar, les 7 Provinces

Le royaume de Fellendar comprend, depuis des temps très anciens, sept provinces, en partie indépendantes, présentant chacune des différences marquées au niveau population, climat et paysage.

Du temps des princes semi-elfes de la lignée d'En-Ellendar, le royaume était plus unifié et plus prospère que dans les temps actuels. La capitale se trouvait à Rhu sur les berges de l'Heren. La paix régnait dans les provinces et les rapports avec les états voisins du Kirkwall et de l'Ellansdale étaient cordiaux. De nombreux échanges commerciaux avaient lieu avec les peuples du Nord et nombreux étaient les navires, battant le pavillon des négociants d'Erail, d'Erianc ou de Felron, qui sillonnaient la mer d'Arain.

Quatre races peuplaient alors le royaume : les hommes, les elfes, les nains et les semi-hommes. Ereflain et Rhû étaient les provinces des elfes, qui aimaient par dessus tout les grandes forêts d'Eraldar et d'Eblen-Mail. Les nains habitaient plutôt le Nord de L'Effir, les monts d'Emuil, au nord du F'elerianc, les monts d'Embrun à la limite de Gorgonoth et d'Ereflain et les monts de fer, à l'est de Rhû. On trouvait des hommes dans toutes les provinces et quelques colonies de semi-hommes disséminées plutôt dans le nord de l'Ereflain.



LE CHÂTEAU - FORT
DE RHÛ AU BORD DE L'HEREN

Plus de mille années se sont écoulées depuis la bataille du Kern'Dol, au coeur du désert de Pierres. Cette bataille opposa les provinces du Nord à la tentative d'insurrection conduite par les princes renégats de la maison d'Urreighem, gouverneurs des cités de l'Earsud et de l'Effir. Le dernier des représentants des grands princes elfes du Nord, En-Ellendar mourut, alors que son armée triomphait. Deux des fils d'Urreighem le fourbe se sauvèrent en Gorgonoth, où ils fondèrent une nouvelle lignée, rendue célèbre surtout par son alliance avec les forces du chaos, et par les créations maléfiques de ses sorciers maudits.

L'épisode du K'ern Dol marque la fin de la période de grandeur de l'état de Fellendar. Depuis ces années troublées, l'unité politique du royaume s'est peu à peu disloquée, l'alliance réalisée entre les races s'est trouvée, en de nombreuses occasions, rompue. Guerres d'indépendance ou guerres de conquêtes se sont succédées entre les provinces et les cités autrefois alliées...

Les elfes et les nains, souvent en conflit, ont pris leurs distances des conseils qui régissent Rhô et l'Ereflain. Les provinces du sud, au climat plus rude, et aux ressources économiques moindres, se sont désertifiées et sont le lieu de nombreux affrontements entre barons et intendants de toutes espèces.

Les nouvelles venant du sud, sont rares : les caravanes ne traversent plus le désert des Kurnes, et les marchandises voyageant sur les pistes de l'Earsud, arrivent difficilement à bon port.

Le F'elerianc a conservé une certaine grandeur, du fait de son orientation maritime mais les riches négociants des ports jalourent la grandeur de Rhô, l'ancienne province des gouverneurs...

De toutes ces régions, le Gorgonoth est bien la plus inquiétante : peu d'informations filtrent au travers de ses frontières. Les descendants d'Urreighem ont trouvé des alliés féroces : orcs et Gobelins, sans parler d'autres créatures encore plus

An 7677 du calendrier des flammes

Le royaume de Fellendar comprend encore (en théorie) les provinces de Rhô, Ereflain, F'elerianc, Rovendell, Effir, Earsüd, et Gorgonoth. La capitale politique et géographique se trouve à Rhô sur les berges de l'Heren.

malfaisantes, hantent les galeries et les cols des Monts d'Embrun, désertés par les nains.

Les rapports avec les états voisins se sont dégradés également. Le grand voisin du Nord, le Kirkwall, convoite forêts et lacs de l'Ereflain. Les échanges sont devenus rares avec l'Ellansdale... On parle d'affrontements à la porte des déserts du sud...

A PROPOS DU SYSTEME DE MESURE DU TEMPS A TREGOR

Le temps qui passe, est un facteur très important, mais difficile à gérer, dans la plupart des jeux de rôles. Nous avons donc préféré ne pas adopter un système trop excentrique pour le calendrier de Trégor.

Ce continent vit au rythme d'une année solaire normale, et les habitants dorment, travaillent et mangent comme vous autres... Il n'y a qu'une seule lune et un seul soleil en dessus des sept provinces. Ceux que ce classicisme attriste, pourront toujours se consoler en lisant la description de Kognak, la planète des zébracèdes.

La seule différence importante qu'il convient de noter est le point de départ du calendrier Trégorien. Le "calendrier des flammes" utilise comme année zéro un événement important de l'histoire ancienne du Royaume de Kirkwall : Le passage de la grande comète An'akamet.

Le passage de cette comète, accompagnée d'une longue traînée de feu, fut suivi de la chute de nombreux météorites, dont l'un, gigantesque, creusa la vaste cuvette qui se trouve à l'est de Valdur.

→ FIN 1ERE PARTIE ←

LES PORTES DE KATH

scénario pour

AD&D™

LE DECOR

L'histoire se déroule sur une grande île située dans la mer d'Airain, assez proche du pays lointain d'Elansdale. Cette île n'a jamais fait partie du royaume des sept provinces et la vie et les coutumes étranges de ses habitants ne sont guère connues à l'extérieur...

Peu de navires font escale à KERNARIG. L'île est pauvre et n'offre que peu de ressources pour le commerce. Les habitants vivent de la pêche et de la culture. La partie Nord de l'île est boisée. Il n'y a que deux ou trois gros bourgs et seulement deux petits ports. Un seul de ces ports permet l'accostage de navires assez importants : c'est le village de GERIDNA. Ce village présente la particularité d'être composé à la fois de maisons construites en bois et en torchis, et d'habitats troglodytes.

On dit qu'au centre Nord de l'île se trouve un lieu de cultes un peu étranges, nommé les portes de Kath et que les habitants vont même jusqu'à y pratiquer des sacrifices rituels. Ces cérémonies sont en tout cas rigoureusement fermées aux étrangers.

CONTEXTE POUR LES JOUEURS

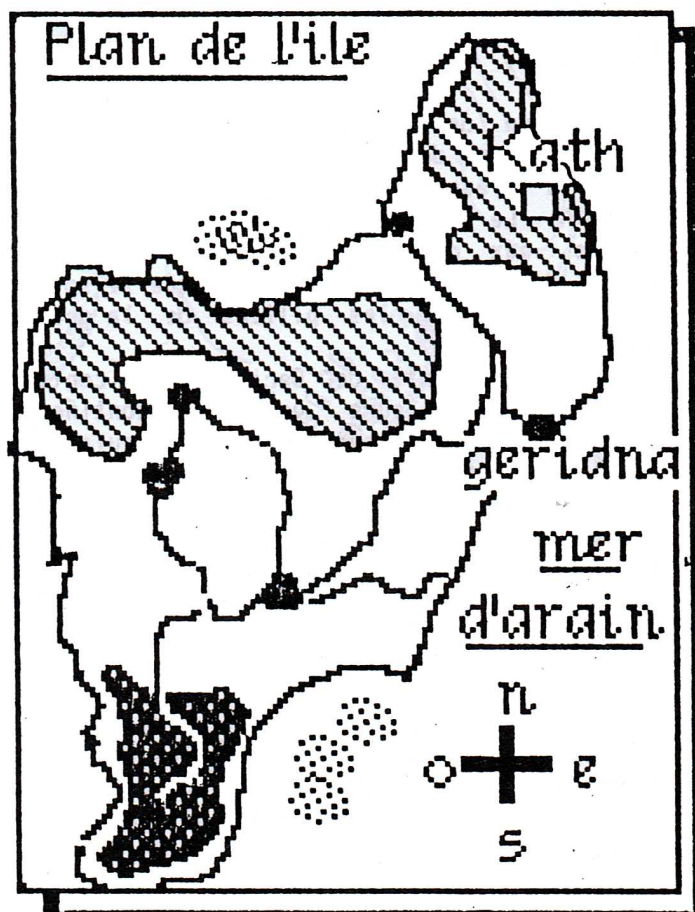
Les aventuriers se trouvent au port de Felron, sur la côte de Rhu et cherchent, depuis plusieurs jours, un bateau à destination de l'Earsud... Cette région est actuellement le théâtre de nombreux incidents et les aventuriers espèrent y trouver de l'embauche... Mais la plupart des bateaux qui partent, n'acceptent pas de passagers ou bien demandent un prix trop élevé pour la traversée.

Un jour enfin... A la taverne du port, un capitaine accepte d'embarquer toute l'équipe pour un prix raisonnable.

Il informe ses passagers que la traversée durera quelques jours de plus que sur les autres bateaux, et qu'ils devront faire escale sur l'île de Kernarig pour se ravitailler (les soutes à marchandises ne sont pas assez importantes pour constituer des stocks suffisants pour la traversée et il préfère garder de la place pour des marchandises plus avantageuses... du moins est-ce ce qu'il raconte à ses passagers...).

Le voyage débute le lendemain, et la traversée (une semaine) se déroule sans encombre, jusqu'à l'île de Kernarig. Un mardi matin, le bateau arrive en vue de GERIDNA, port principal de l'île. L'ancre est jetée à quelques centaines de mètres du quai, le capitaine expliquant qu'il préfère ne pas trop s'approcher, car les fonds ne sont pas assez sûrs pour un bateau de la taille de l'"étoile vénérée". Plusieurs canots font la navette, et les passagers et l'équipage débarquent.

Sur le quai, l'accueil est chaleureux... Le chef de la communauté est là et précise que tous sont invités à un grand banquet le soir même... "Les bateaux sont peu fréquents et nous n'avons que peu de contacts avec les voyageurs des pays lointains !". La journée se passe, à visiter le village, à se reposer car la chaleur est souvent pénible, et à charger des marchandises. C'est le capitaine qui sert d'interprète, car seul le chef du village parle, et avec difficultés, le langage commun. Il a d'ailleurs de nombreux palabres avec le chef et les échanges ont l'air fructueux.



Plusieurs voyages ont lieu dans les canots jusqu'au bateau. Le capitaine annonce aux voyageurs que l'escale durera un jour et demi et que l'"étoile vénérée" appareillera le lendemain vers midi.

PRECISIONS POUR LE MJ

Les habitants de l'île sont en effet soumis à un culte assez sévère. En un lieu nommé KATH, au nord de l'île, se trouvent en effet trois monuments curieux, que l'on appelle les grandes portes. Au pied de ces grandes constructions en pierres dressées se trouve une faille dans le sol, d'où jaillissent en permanence de grandes flammes. Devant les grandes portes se trouve un autel de pierre, l'Arig, "le verrou".

La légende dit que seul le feu sacré protège les habitants de l'île contre l'invasion, par les portes, des forces du mal, venues de l'au delà. Les prêtresses surveillent le feu sacré et lorsque celui-ci baisse en intensité, procèdent à des sacrifices humains sur l'autel d'Arig, pour apaiser la colère des EFFEM ("ceux au delà des portes" en langage commun).

En réalité, il s'agit d'un site géologique un peu particulier : par les failles s'échappe du gaz sulfureux, en quantité variable suivant les périodes, qui brûle à l'air libre. Les constructions en pierre remontent à plusieurs siècles en arrière, mais l'origine des sacrifices est peu connue.

Chacun des villages de l'île fournit tour à tour des victimes au sacrifice, et c'est à présent le tour de la communauté de GERIDNA. Le fils et la fille du chef ont été livrés aux prêtresses et seront exécutés d'ici deux ou trois jours, lorsque le soleil apparaîtra entre les piliers de la grande porte.

Les habitants de Geridna, en contact avec les navigateurs venus du continent, sont plus évolués que les autres populations de l'île, surtout le chef. Celui-ci supporte de plus en plus difficilement la tyrannie des prêtresses, mais ne dispose pas des forces suffisantes pour s'y opposer. Le fait de vouloir sacrifier sa descendance, marque d'ailleurs la volonté des servantes de la porte, de mater le rebelle.

Dans une dernière tentative désespérée, le chef du village, a racheté les voyageurs étrangers au capitaine du bateau, et convenu que l'étoile vénérée disparaîtrait pendant la nuit.

En faisant cet enlèvement, deux idées se disputent dans sa tête : proposer aux aventuriers de le servir et les utiliser comme pions dans sa lutte contre KATH pour libérer ses enfants, ou bien faire l'échange pur et simple des prisonniers, pour montrer sa soumission au culte.

Au moment où l'action se déroule, il n'est lui-même pas encore fixé sur son choix, et cela doit se sentir, dans la façon d'être et d'agir, du personnage.

L'attitude des aventuriers risque d'influer pour beaucoup sur son choix.

Pour ne pas éveiller de soupçons, le capitaine et une partie de l'équipage assistera au banquet, mais les aventuriers seront drogués.

LE MARCHE

Le banquet se déroule dans une bonne ambiance. Des observateurs attentifs pourront cependant noter les détails suivants :

- Une surveillance active s'exerce sur le groupe pendant toute la soirée, et quelques Geridniens ont gardé leurs armes (coups d'oeils furtifs, déplacements).

- Les marins mangent volontiers mais ne boivent que peu.

- Lors du "toast" final deux femmes différentes servent la boisson traditionnelle de l'île.

Cependant, il n'y a que peu de chances que l'un des joueurs ne remarque cela, car tout sera fait pour que l'ambiance de la fête soit prenante (5p.cent).

Pour la nuit tous les personnages sont conduits dans la salle des invités, pièce attenante à la maison commune au centre du village. Les aventuriers s'endorment d'un sommeil lourd... et se réveillent difficilement et tard ! Les marins ont disparu et ils sont solidement ligotés.

Le chef, prévenu par une sentinelle, arrive et leur expose ses intentions :

- Soit les aventuriers acceptent de l'aider à libérer ses enfants (mais il ne les aidera pas car il est suffisamment malin pour ménager la chèvre et le chou)

- soit ils seront livrés aux prêtresses pour être sacrifiés sur l'autel d'Arig.

Aucune tentative d'évasion n'est possible, précise-t-il... La salle est au centre du village, et la population le soutient. Si les étrangers partaient, les autres villages et les serviteurs de KATH

seraient avertis de la présence d'indésirables au voisinage des grandes portes sacrées.

Si les aventuriers refusent la mission, il y a donc de grandes chances pour qu'ils se retrouvent dans les geôles du temple, au fond de la crypte, en compagnie du fils et de la fille de Verdinor.

S'ils acceptent sans faire trop de difficultés, par contre, l'attitude du chef s'assouplira un peu : il insistera tout d'abord sur l'urgence de la mission (un jour et demi de trajet avec des mules, et le sacrifice aura lieu le dimanche matin). Il proposera ensuite aux aventuriers de leur fournir mules et provisions en plus de leurs affaires personnelles qu'il leur rendra. Il précisera surtout (et c'est une indication essentielle) qu'ils peuvent avoir une alliée dans la place, en la personne de MERENA, la druidesse, à laquelle il a "rendu service" autrefois. Afin qu'ils puissent se faire reconnaître, car la jeune femme risque d'être très méfiante, il leur remettra un petit collier, avec un pendentif en forme de feuille de chêne.

Des coursiers partent en avant, vérifier que la piste est libre et l'aventure commence....

Notes importantes pour le MD

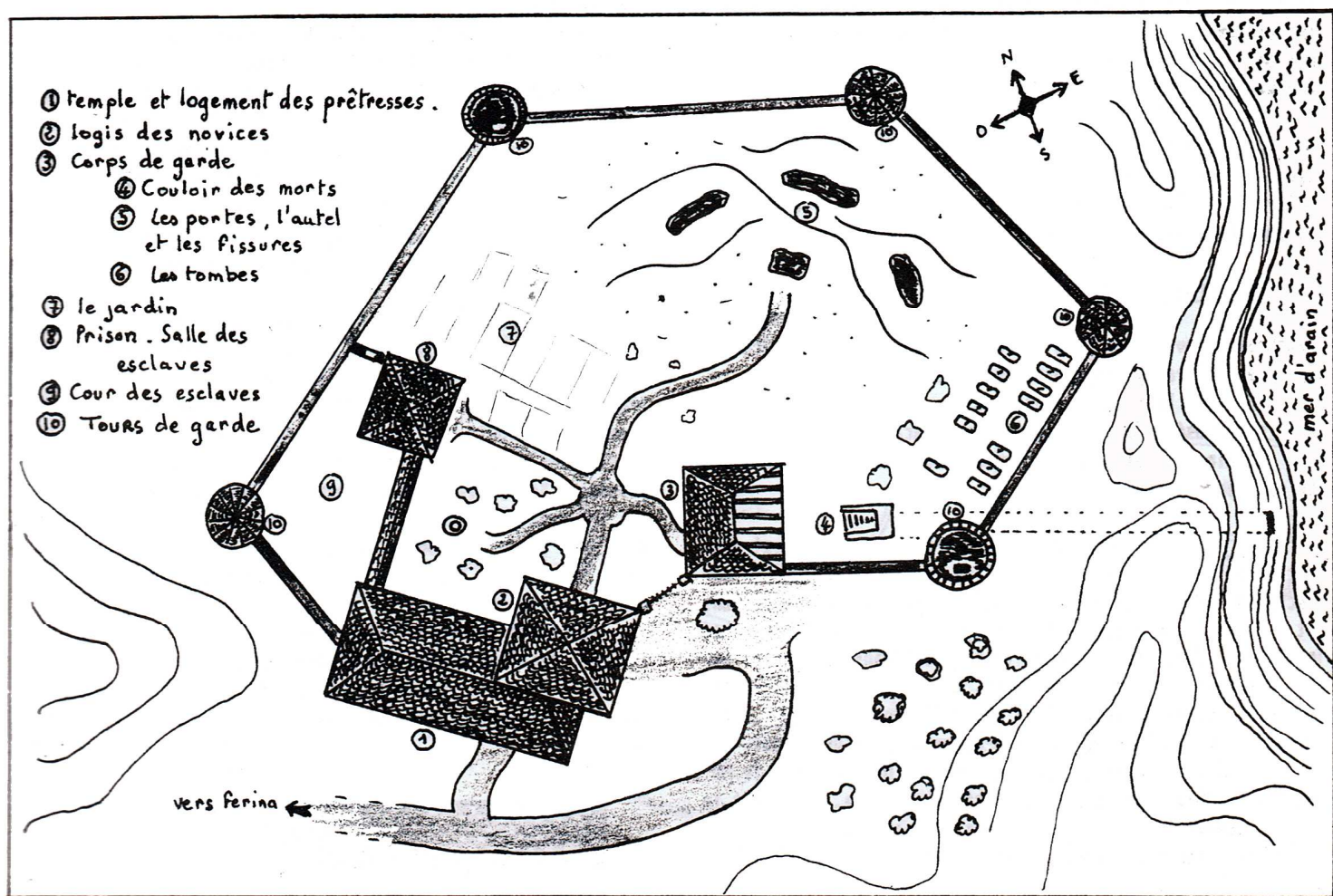
Plusieurs faits dans cette histoire ont une importance considérable :

Il s'agit d'un scénario assez "psychologique" et le MD doit jouer sur la rivalité, voire même la haine qui oppose les différentes prêtresses entre elles. Seule MERENA est un peu en dehors de ce conflit autour du pouvoir, et son personnage servira au MD à équilibrer la partie. La ressemblance physique entre MERENA et FARALDA, ainsi que la folie mégalomane d'Alkarmé, ont leur importance également. Alkarmé n'hésitera pas à tuer ou à se tuer pour maintenir la grandeur du culte, et les novices sont des fanatiques.

Ce scénario a été joué (en une nuit !) à l'occasion de la fête organisée pour le lancement du journal et la conclusion en a été plutôt sanglante (pour l'histoire et non pour la fête rassurez vous !) : MERENA a payé de sa vie l'aide qu'elle a apportée aux héros qui avaient pénétré dans la crypte, et la réussite de la mission a entraîné le suicide d'Alkarmé, et la mise à mort de Faralda par le magicien du groupe qui en avait assez de toutes ces "cinglées"...

(Suite de l'article page 12)

KATH : PLAN DE L'ENCLOS SACRÉ



LES DIFFÉRENTES PARTIES DE L'ENCLOS SACRÉ

Le Mur d'enceinte : Il mesure cinq à six mètres de haut. C'est un mur en pierres sèches empilées. Le haut du mur mesure un mètre de large environ et forme une sorte de chemin de ronde, bien qu'il n'y ait pas de communication avec les tours. Il est en bon état de partout, sauf à l'arrière des tombes du cimetière des novices, où il commence à s'effondrer un peu (4 à 5 mètres de hauteur seulement).

Les tours : Il y a trois tours ouvertes en haut (créneaux) et deux tours couvertes par un toit pointu. Elles ont toutes le même aménagement : table, chaises et buffet au premier étage, râtelier d'armes, coffre et table au rez de chaussée. On communique entre les différents étages par un gros poteau en bois, sur lequel se trouvent des échelons. Le sous-sol n'est pas meublé. C'est le point de départ du souterrain qui relie les tours, le corps de garde, et le bâtiment des esclaves.

La zone des portes : Les trois portes sont très hautes, surtout Ost la porte des flammes (8m). Elles ressemblent à deux menhirs dressés portant une dalle en travers. Il y a des crevasses dans le sol, d'où sortent des grandes flammes bleutées. Ces failles courent partout en avant et en arrière des pierres, disposées en arc de cercle. Au centre se trouve l'Arig, autel des sacrifices, grande table en pierre de un mètre de haut. Toute la nuit, des novices sont en prière devant l'autel, et les prêtresses y font de fréquentes apparitions. Il est très risqué de s'aventurer sous les portes (superstition, et surtout émanations de gaz, plus ou moins toxiques). Le lieu est sacré et tout étranger surpris dans ce périmètre serait immédiatement pourchassé et mis à mort (c'est pour cette raison que Verdinator ne pourra guère donner de description aux aventuriers).

Le cimetière : En ce lieu sont enterrés les corps des jeunes novices qui ne sont pas devenus prêtres ou prêtresses, lors du rituel de passage (voir indications au paragraphe novices). Les tombes sont bien entretenues.

Le corps de garde : Seul le rez de chaussée est habité, le toit étant en réfection. D5 et D6 sont les chambres provisoires des gardes... On pourra y trouver quelques maigres bourses dans les affaires personnelles...

D3 est la chambre du capitaine. Sa fortune personnelle est entreposée dans le tiroir d'un placard (200 po). D4 est une cuisine et D1 la salle commune où vivent les gardes qui ne sont pas de service.

La maison des esclaves : Les prêtresses utilisent des esclaves pour entretenir le lieu sacré. Certains de ces esclaves peuvent ensuite, au bout de quelques années de bons et loyaux services, devenir gardes à leur tour. Les esclaves, dans la journée, travaillent dans le jardin, sur le chantier du corps de garde, dans l'enclos qui leur est réservé, et dans les cuisines des différents bâtiments. Les groupes importants sont toujours accompagnés d'un soldat.

Il n'y a rien de précieux dans ce bâtiment que le MD pourra meubler à sa guise. B11 est une cuisine. B10 c'est la salle commune où mangent gardiens et travailleurs. La nuit, tous les esclaves sont enfermés dans les cellules B22

(portes fermées par un verrou). B 21 est une salle de repos pour les gardes qui sont de surveillance la nuit dans ce bâtiment.

B1 est une grande cave communiquant avec les souterrains. Il y a des tonneaux et des caisses de nourriture entreposés. L'une des deux galeries souterraines part en contrebas dans la pièce et on y accède par une sorte d'escalier en gradins (un mètre de différence de niveau). L'autre galerie est au niveau même de la salle. Deux herse, actionnées par un mécanisme à contre-poids, peuvent bloquer le départ des deux couloirs.

Rez de chaussée du temple

A1 salle des prières et des consécration. La pièce n'est éclairée que par quelques fenêtres étroites et très hautes. Le sol et les murs sont en dalles de pierre, gris très clair. On peut voir : un grand autel en pierre, plus petit que l'Arig et entouré de quatre fauteuils. Dans le reste de la salle, sont disposées plusieurs stalles en bois permettant aux novices de s'asseoir (Environ trente places : Dix-huit novices sont en déplacement dans les villages de l'île).

A2 Sorte de grand couloir où les prêtresses reçoivent les "impurs". Quatre grandes vasques y sont placées. Les prêtresses soivent y baigner leurs mains et leur visage, avant de pénétrer dans leurs appartements.

A3 antichambre du temple : les trois prêtresses des portes vont dans cette pièce pour y revêtir les habits et parures de cérémonie. Trois petites tables sont disposées contre un mur, et les habits sont rangés dans une vaste penderie. Les grandes robes ont de la valeur mais sont très encombrantes !

En fouillant, on peut trouver : des petits miroirs en argent (valeur 30 po), des brosses et peignes en écaille (valeur 10 po)....

A4 appartement d' Alkarmé : Cette pièce sert de chambre, de bureau et de bibliothèque à la prêtresse. Un pan de bibliothèque pivote et dissimule l'accès à la crypte. Cette porte peut se verrouiller solidement de l'extérieur, et il est impossible de l'ouvrir de l'escalier, si l'on a pas pris la précaution de mettre le verrou dans une certaine position avant de descendre.

Dans le tiroir du bureau, il y a deux bracelets en or, 100 pièces de platine et 1 parchemin protection éléments (serrure piégée).

A5 chambre des trois prêtresses des portes. Méréna loge au milieu, Zéfira à gauche et Faralda à droite. Le MD jugera si les objets magiques possédés par ces personnages se trouvent ou non dans la petite commode de la pièce. Chaque chambre est toute petite et ne comporte qu'un lit étroit, un meuble de rangement et une chaise. Zéfira et Faralda possèdent de jolis poignards ouvragés (poignée en or massif) et le petit flacon dans la commode de Zéfira, ressemble beaucoup à du poison violent (à base de venin de vipère). Dans la chambre de Méréna se trouve un gros livre rempli de connaissances druidiques.

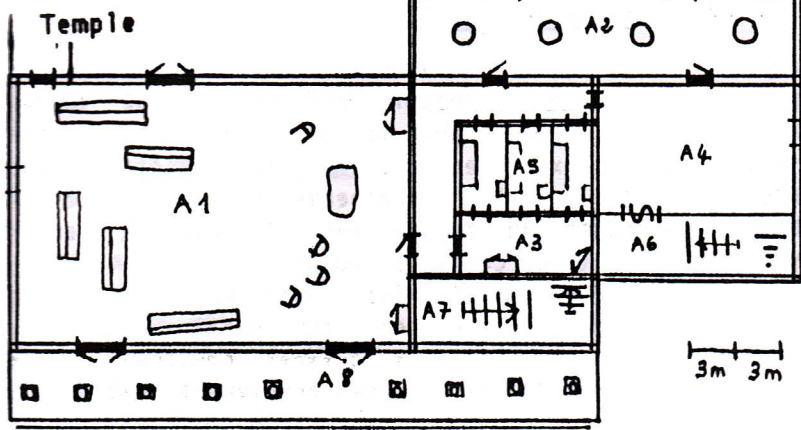
A6 escalier descendant à la crypte.

A7 escalier montant au premier étage.

A8 Terrasse couverte. L'avancée du toit est soutenue par des piliers (dans le style des piliers des temples grecs).

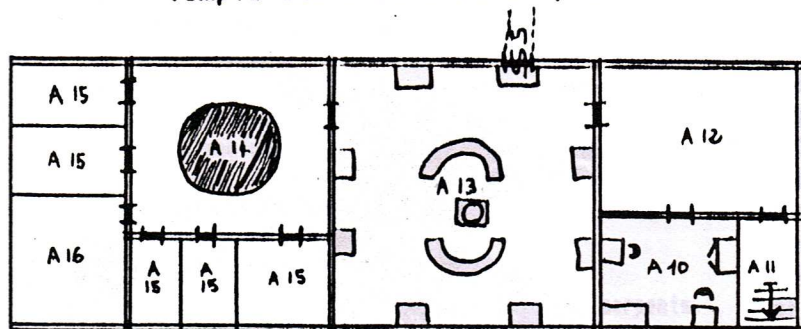


Logement des prêtresses

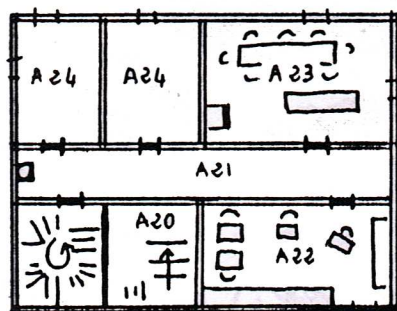


BATIMENT PRINCIPAL : Rez de Chaussée

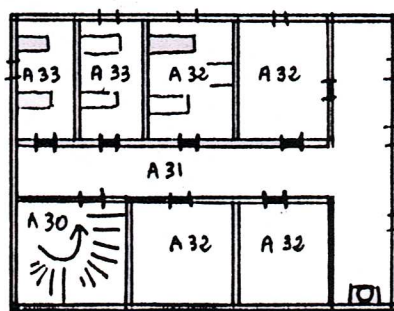
Temple souterrain et crypte



Logement des novices Premier étage

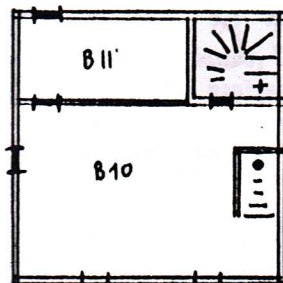


étage 2

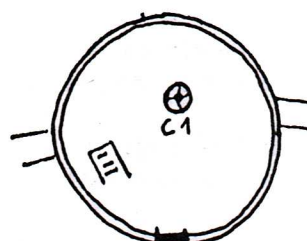
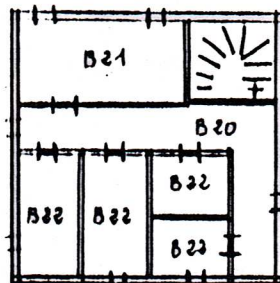


Bâtiment des esclaves

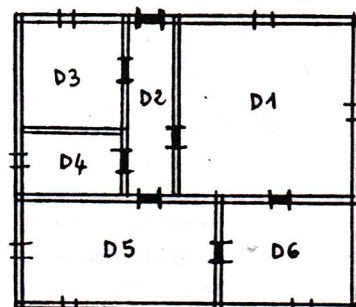
salle commune



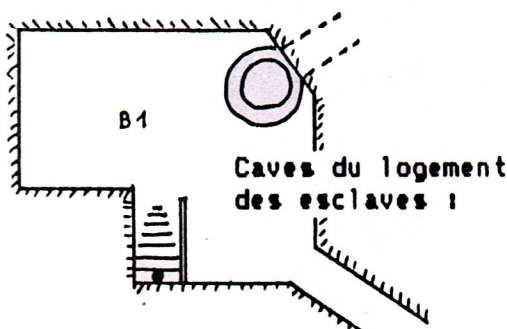
Cellules : étage 1



Rez de Chaussée

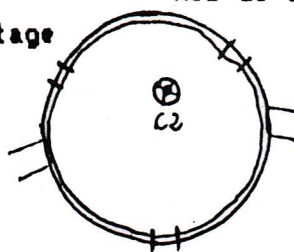


Corps de garde (Rez de Chaussée)

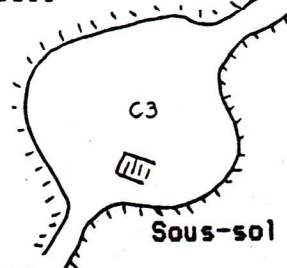


Caves du logement des esclaves :

Etage



Plan type d'une tour de garde :



Sous-sol

FAUNE LOCALE !

BOA CONSTRUCTOR : Les deux boas de Zefira logent dans la crypte en A16. Elle les promène parfois à l'extérieur du temple. Ils peuvent se déplacer librement en A14 et A13 (si la porte reste ouverte).

HD : 6+1 - HP : 32/35 - AC5 (MM page 88).

DEMON TYPE 2 HEZROU : Dans le puits sombre de A14. Il y en a deux.

AC : -2 / HD : 6+1 / PV 31/40 (MM p. 18 pour caractéristiques particulières).

Si un casse-cou s'engageait dans l'escalier en colimaçon qui descend autour du puits, il pourrait rencontrer d'autres démons plus dangereux....

SQUELETTES : dans les tombes du cimetière (où sont enterrés les novices).

Il y en a 12. HD : 1 - HP : 4 à 7 - AC : 7. Ils peuvent être animés par Alkarmé, ou bien se réveiller tout seuls si quelqu'un tente de profaner une tombe.

MOMIES : Il y a des momies dans les sarcophages de la pièce A13, sauf dans celle qui dissimule la porte secrète (à sa première utilisation... si ce passage devenait trop fréquenté et qu'Alkarmé l'apprenne...). Il y en a donc 7 en tout, mais quatre au maximum pourront être animées en même temps.

HD : 6+3 - HP : 27/31/34/35/40/26/45 - AC : 3

(MM p.72 pour autres détails).

La présence de ces monstres est importante dans le scénario. Le MD pourra en rajouter d'autres, au gré de sa fantaisie sanguinaire, mais cela nous paraît raisonnable pour une partie niveau 4à6, vu l'importance du pouvoir des prêtresses...

CRYPTE

A10 Salle de méditation. Dans cette pièce est enfermée, seule pendant quinze jours, la ou le novice qui est désigné(e) pour devenir prêtre ou prêtresse. La pièce n'est pas habitée pour l'instant. Il y a un placard, avec quelques livres ayant trait au culte de Kath (détails sur les rituels, sur les sacrifices...etc...), un lit, une table et un point d'eau. Un guichet, aménagé dans la porte, permet à l'isolé de recevoir quelque nourriture.

A11 escalier montant dans la chambre d'Alkarmé.

A12 salle de purification : cette pièce où se déroule le commencement de la cérémonie du passage, est vide... Les novices s'y installent en attendant le début du rituel. Nul, hormi les prêtresses, ne connaît ce rite initiatique en détail, mais les épreuves psychiques et physiques auxquelles sous soumis les jeunes adeptes sont extrêmement éprouvantes (Ceci explique le comportement des prêtresses, et leur dérèglement mental).

A13 salle du passage. La cérémonie commence ici, sous le regard des grandes prêtresses mortes enfermées dans les sarcophages. Au centre de la pièce se trouvent deux grands bancs en pierre, demi-circulaires, et une grande vasque, fermée par un couvercle, contenant le trésor du temple (4000 pièces d'electrum, 5000 pièces d'or, 4 pierres de 100 po, 1 joyau de 1000 po et une coupe en or massif). On dit que les défuntes prêtresses n'aiment guère les regards de convoitise... !

Dans cette pièce se trouve une porte secrète, au fond du premier sarcophage, conduisant au réseau souterrain.

A14 salle des démons. Au centre se trouve un immense puits noir, dont la vue seule est un tourment pour l'âme. Un escalier en colimaçon descend à l'intérieur de ce trou, dont la noirceur n'a d'égale que la profondeur, et nombreux sont les démons qui l'habitent...

Tout autour se trouvent les portes des cellules, dans lesquelles sont enfermés les prisonniers destinés au sacrifice sur l'Arig.

A15 Cellules. Deux d'entre elles contiennent le fils et la fille de Verdinator, prostrés, le regard perdu, déjà à moitié fous, terrorisés par les apparitions nocturnes qui hantent les profondeurs du trou (Les portes des cellules ne comportent pas de serrures, et la circulation semble totalement libre).

La cellule A16 contient les deux petits préférés de Zefira, qui font parfois leur petite promenade sur les rebords du puits...

LE COULOIR DES SACRIFIES

A côté du cimetière, un escalier s'enfonce dans le sol, se transformant rapidement en plan incliné qui descend en pente raide jusqu'à la mer...

Par cette sombre voie sont évacués les corps des suppliciés, quand leur sang a ravivé la flamme, en coulant sur l'Arig.

Notes importantes pour le MD (Suite)

Certains aventuriers se demanderont peut-être pourquoi Verdinator a joué toute cette comédie pour les embaucher. Le MD pourra leur expliquer que le village étant très pauvre, nulle récompense ne pouvait être proposée au groupe (et l'on connaît bien la cupidité de certains joueurs !).

Enfin... Si les héros ne sont pas trop rancuniers, Verdinator leur remettra sans doute à chacun un petit coffret contenant trois jolies petites pierres précieuses (estimées à 50 p.o.).

Les fins d'aventures sont très personnelles.... Notre groupe d'aventuriers a décidé pour sa part de traquer sans pitié aucune l'infâme capitaine de "l'étoile vénérée". Ceci donnera sans doute lieu à de nouveaux exploits, du moins souhaitons le !



Un peu à l'écart du village de Geridna, au bord de la route empierrée qui conduisait à l'intérieur de l'île, se trouvait la hutte de Faragela la sorcière-guérisseuse... C'était une femme de petite taille, déjà âgée, et dont la laideur même mettait mal à l'aise... →

LES HABITANTS DE L'ENCLOS SACRE

LES PRETRESSES DE KATH

ALKARME : Prêtresse, servante de l'Arig (autel des sacrifices)

Vêtue d'une longue robe blanche à liseré noir. Porte un médaillon en bois sur lequel est gravé le dessin de l'autel (On retrouve ce médaillon chez tous les adorateurs du culte, en plus petit, avec un dessin plus grossier).

Caractéristiques du personnage : HD:6 - HP : 31 - Force : 13 - Int : 15 - Sag : 16 - Dex : 14 - Con : 10 - CH : 15 - AC : 6

Sorts de clercs : 3 niv.1/4 niv.2/2 niv.3

Livre de sorts : Detect Evil /Resist Cold /Cure Light Wound /Purify /Create Water

Hold Person /Resist Fire /Silence /Spiritual Hammer /Detect Charm

Cure Blindness / Dispel Magic / Animate Dead

Objets magiques : 1 Parchemin protection éléments

1 anneau de protection - 1 poignard +2/+3 contre géants - 1 anneau Feather Falling.

Moralité : chaotique neutre.

ZEFIRA : Servante de Mug, la porte des serpents. Elle est habillée comme Alkarmé, mais n'a pas d'ornement dans les cheveux. Elle est blonde, et sur son médaillon il y a des vipères entrelacées.

HD : 4 - HP : 20 - AC : 7 - FO : 11 - int : 10 / SAG : 14 / DEX : 12 / CO : 15 / CH : 13 /

Sorts : 4 / 2 : Bless, Command, Create Water, light, Cure light Wound, Chant, Hold Person, Snake Charm.

C'est Zefira qui s'occupe plus particulièrement des boas de la crypte, qu'elle contrôle parfaitement.

Potion ESP.

Moralité : Chaotique neutre.

FARALDA : Servante d'Ost, la porte des flammes. Brune, robe blanche à liseré rouge, médaillon : flammes.

HD : 3 / HP : 19 / AC : 7 / FO : 10, INT : 15, SAG : 15, DEX : 13, CO : 13, CH : 14

Sorts 2/2 - Resist Cold, Sanctuary, Detect Magic, Cure Light Wound, Chant, Detect Charm, Resist Fire.

Objets magiques : potion d'invulnérabilité.

Moralité : Chaotique mauvaise.

MERENA : Gardienne de Na'ag, la porte des arbres. C'est une druidesse brune, vêtue d'une robe à liseré vert. Son médaillon représente une feuille de chêne.

HD : 4 / hp : 16 / AC : 7 / Fo : 10, Int : 13, Sag : 16, Dex : 13, Co : 14, Ch : 16

Sorts : 4/2/2 plus capacités particulières aux druides.

Invisibility to animals, Speak with animals, Entangle, Detect Magic, Faerie Fire, Create Water, Feign Death, Locate plants, Obscurements, Cure Disease, Hold animal, Pyrotechnics.

Objets magiques : parchemin protection pétrification et potion vol.

Note importante : Merena ressemble beaucoup (physiquement) à Faralda. Elle connaît le chef du village de Geridna, Verdinator. Elle est, sans le savoir, la mère de la fille de Verdinator. Seule Alkarmé est au courant de ce fait, ayant fait disparaître le bébé à sa naissance.

Moralité : Neutre Juste

Caractéristiques des Novices

Il y en a 12 au temple, au moment où les aventuriers arriveront (8 femmes, 4 hommes). Ils ont les cheveux très courts, et sont vêtus de robes blanches sans aucune ornementation.

Ce sont des Clercs de 2ème niveau, AC 7, HP : 4 à 12.

Ils connaissent 2 sorts chacun, et sont dévoués aux prêtresses. Leur courage sera sans limite tant que les prêtresses vivront.

Les novices sont recrutés parmi les habitants des villages. Ils sont partagés en trois groupes de quatre, voués à chacune des portes. Au cas où l'une des prêtresses des portes mourrait ou succéderait à Alkarmé, son remplaçant serait choisi parmi les quatre postulants, les trois éliminés perdant la vie dans le rituel de passage. Cette cérémonie a lieu dans la crypte d'abord (épreuve de sélection) puis dans la grande salle du temple (intrônisation).

Chef des gardes : C'est un guerrier de Niveau 6, logé au corps de garde.

HD : 6 / HP : 42 / AC 2 / Il porte une armure à plaques, et pendant le combat, il utilise une épée longue ou une hallebarde.

Gardes : Il y en a 30, au total, dans le temple.

Dans chaque tour à créneau, il y a 3 hommes (2 HD 2, 1 hd 3) qui font le guet.

Dans les tours pointues, il y a 2 hommes (HD 2) qui font des rondes dans l'enclos, ou surveillent la circulation dans les souterrains. La relève de ces gardes a lieu toutes les 6 heures (par le souterrain).

Dans le logement des esclaves, il y a 6 gardiens (2 hd 3, 4 HD 2) répartis entre le rez de chaussée et l'étage.

Au corps de garde, il y a 12 soldats plus le chef en permanence (4 hd 3, 8 HD 2). La nuit, quatre seulement seront réveillés en permanence.

Seul le chef des gardes connaît le passage secret du souterrain.

ESCLAVES : Ils sont logés la nuit dans les cellules du premier étage du bâtiment qui leur est réservé. Il y en a vingt-cinq. Ils sont bien traités et ne chercheront ni à s'évader, ni à prendre le parti des aventuriers, car ils savent que les gardes nouveaux seront recrutés parmi eux. Il y a donc peu d'espoir qu'ils interviennent pour aider le groupe.

Règles de déplacement des personnages :

Les simples soldats ont accès à tous les bâtiments, sauf au temple (à l'exception du couloir A2 où ils peuvent venir porter un message). L'accès aux portes et à l'autel leur est défendu également. Les novices ont accès partout sauf à la crypte, s'ils ne sont pas accompagnés par une prêtresse.



LA CREATURE DU LOCH...

Un scénario pour
L'APPEL DE CTHULHU

par
Andrew
Mac Douglas

GLASGOW TRIBUNE

MYSTERIOUS DISAPPEARANCE OF A PLANE

A plane was seen flying over the city of Glasgow on Monday 11th October 1929. The pilot was a Frenchman named Henri Duvillard. The plane was seen to be flying in a northerly direction and was last seen over the city of Inverness.

(... extrait du GLASGOW TRIBUNE 16
Octobre 1929...)

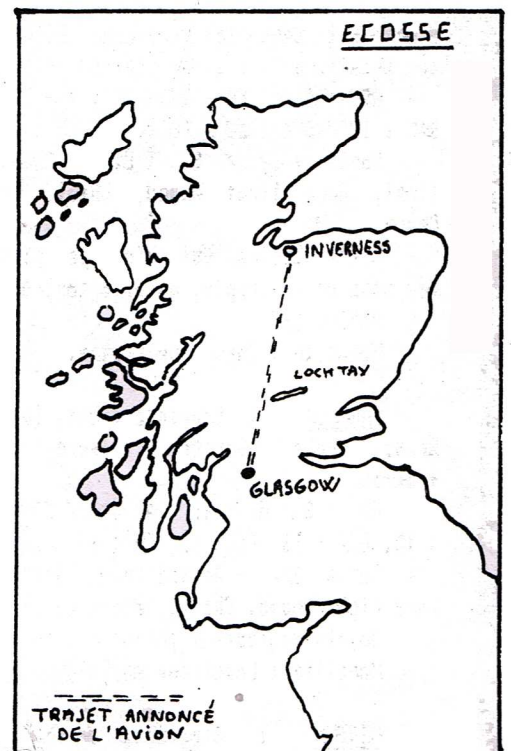
Mystérieuse disparition d'un avion

On nous annonce la disparition d'un avion Bréguet piloté par le journaliste français Henri Duvillard. Ayant décollé de l'aéroport de Glasgow lundi 11 vers 7 h du matin, l'avion n'était pas encore parvenu en soirée, à Inverness, ville que le pilote avait annoncé vouloir atteindre.

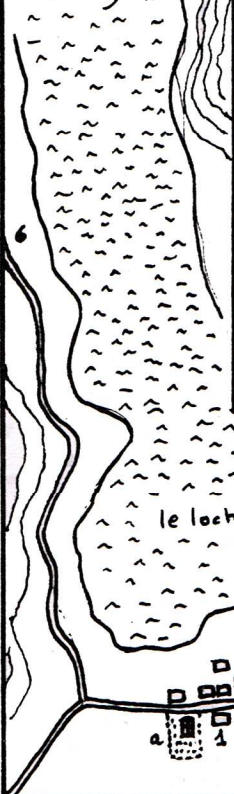
Des nappes de brouillard ayant couvert toute la région des highlands pendant la journée, l'appareil a sans doute été détourné de son objectif. Par recoupement des témoignages recueillis, on pense que le lieu de disparition se situerait aux alentours du loch Tay. La police a décidé d'ouvrir une enquête.

Le journaliste français séjournait déjà depuis plusieurs semaines à Glasgow et menait une enquête sur les phénomènes mystérieux ou surnaturels dans les manoirs écossais....

Cette aventure conviendra pour un groupe de 4 à 6 aventuriers ayant déjà une certaine connaissance du mythe de Cthulhu. Pour faciliter l'introduction des différents personnages, il serait souhaitable que l'un d'entre eux, au moins, soit journaliste, séjournant en France...



Killin et le loch Tay



- 1 LE VILLAGE
a EGLISE
b Pub
- 2 LE MANOIR
- 3 CREAG GHARBH
- 4 L'AVION
- 5 VERS GLASGOW



Premières informations pour le gardien des Arcanes

Ainsi que l'indique la coupure du "Glasgow News", le journaliste Henri Duvillard séjournait bien depuis deux semaines à Glasgow.

Il est arrivé dans cette ville après avoir été contacté, par courrier, par un lord écossais. Mr Duncan l'invitait à se joindre à lui pour "observer des phénomènes étranges dont les origines occultes étaient évidentes..."

Intrigué par ce message curieux, Henri Duvillard s'arrange pour se faire confier par son journal, un reportage sur les fantômes dans les manoirs écossais. Il se rend ensuite à Glasgow, et arrive dans cette ville le 26 Septembre. Il contacte alors Lord Duncan, et reçoit quelques jours après un nouveau message, lui demandant de patienter un peu (voir Télégramme n°1).

Il se livre alors à d'importantes recherches dans les deux grandes bibliothèques de Glasgow, sans doute pour écrire son reportage. Il s'aperçoit à plusieurs reprises qu'il est suivi, toujours par les deux mêmes individus. L'un de ces deux personnages l'impressionne particulièrement par son faciès : un teint grisâtre, des yeux légèrement bridés, et une bouche qui semble marquée par un rictus permanent.

Pressé par le temps et inquiet du silence de son correspondant, Duvillard décide de se rendre à Killin, chez Lord Duncan, sans plus attendre. Il fait connaissance d'un pilote anglais, Bob Matthews, qui accepte de lui prêter son avion personnel. Le journaliste prétexte un vol de découverte, en dessus des Highlands, jusqu'à Inverness. Il ne mentionne pas son intention de se poser au bord du Loch Tay.

Entrée en scène des aventuriers

Ils sont contactés à Paris par Angèle Duvillard, qui s'inquiète du silence de son mari. Elle n'a reçu qu'un seul télégramme lui annonçant l'intention du journaliste de se rendre "au Nord de l'Ecosse". Elle n'est pas encore au courant de la disparition de l'avion, que les aventuriers apprendront en arrivant à Glasgow, le 17 ou le 18 Octobre (Passé cette date, l'information sera connue à Paris également, et Angèle sera d'autant plus inquiète).

Premiers indices

Le premier message de Lord Duncan, sera trouvé dans le secrétaire de Duvillard, à Paris, et si les aventuriers manquent de curiosité, le Gardien devra insister un peu ... ! pour qu'ils soient en possession de cette lettre.

Angèle Duvillard sait que son mari est descendu à l'Hôtel St GEORGES à Glasgow.

Le second message de Lord Duncan est aux mains de l'un des grooms de l'hôtel, qui joue à "Sherlock Holmès" et qui s'est livré à une petite perquisition personnelle dans la chambre du journaliste, avant le passage de la police. En se rendant au St Georges, les investigateurs ne manqueront pas de rencontrer ce personnage volubile. Selon la manière dont ils l'aborderont, il pourra leur révéler des informations concernant la filature, et leur montrer le second télégramme.

Lord Duncan est connu en deux endroits à Glasgow : à la bibliothèque centrale, College Street, où on le présentera comme un vieil occultiste maniaque, et au siège du journal Glasgow News. Le rédacteur en chef de ce journal est un homme assez sympathique qui acceptera volontiers de renseigner les enquêteurs : Lord Duncan lui a proposé, deux ans auparavant, une série d'articles, complètement farfelus à son avis, parlant de la survivance dans les cavernes profondes des Highlands, d'un peuple plus anciens que tous les peuples connus de la préhistoire. "Ce vieux fou voulait amener les autorités anglaises à prendre contact avec ces créatures imaginaires, avant qu'elles ne réapparaissent au grand jour." Il fut alors obligé de reconduire poliment le vieux lord, sans donner suite à ses divagations.

Nouvelles informations pour le Gardien

Lord Duncan est effectivement un personnage étrange et féru d'occultisme. Les événements des dernières décennies l'ont par ailleurs pas mal dérangé sur le plan mental : mort d'un de ses fils pendant la première guerre mondiale, puis disparition de sa femme et de son deuxième fils, au cours du naufrage d'un vapeur, dans la mer d'Irlande, en 1920. Il se livre à de nombreuses recherches dans les bibliothèques, et se persuade peu à peu de l'intervention de Yog-Sothoth dans tous ces événements qui ont marqué sa vie. Il retrouve des livres très anciens, parlant de l'existence du peuple Serpent, serviteur des effroyables divinités de l'au-delà, dans des cavernes profondes en dessous de l'Ecosse. De la lecture, il passe à l'action, sur deux plans différents : partant du réseau important des caves de son manoir de Killin, il cherche par tous les moyens un contact avec ces habitants des profondeurs.

Puis, ayant échoué dans ses tentatives pour servir d'intermédiaire entre ces ignobles créatures et les autorités britanniques, il décide plus ou moins de se venger. Pour ce faire, il essaie à plusieurs reprises d'invoquer la créature responsable de tous ses malheurs : Yog Sothoth.

Ses efforts n'aboutissent pas au résultat espéré. Plusieurs habitants de Killin sont victimes de sa folie, puis il meurt à son tour, dans la nuit du 1er au 2 Septembre, après l'échec d'une dernière tentative (Des boules lumineuses énormes commencent cependant à apparaître en dessus du loch).

Ce qui est arrivé à DUVILLARD

Le journaliste arrive au Manoir de Killin le lundi 11 dans l'après-midi. Le brouillard est épais, et il n'arrive pas à repérer précisément la demeure de Duncan. Il finit par se poser sur une lande de genêts à l'écart du village, et casse une roue de l'avion à l'atterrissage. L'avion est à l'écart de la route, près d'une cabane de berger. Il le dissimule un peu puis se rend au manoir, en se renseignant au village. A son arrivée, il est accueilli par le majordome de Duncan, un dénommé Maxwell, qui lui dit que son maître est "parti pour affaires et ne reviendra pas avant deux jours". Vu le temps, il accepte d'héberger le visiteur, mais avec réticences. Duvillard trouve que ce majordome ressemble beaucoup à son "suiveur" de Glasgow et décide de surveiller l'homme de près. Il

vide, ligotée sur une sorte de fauteuil en bois, le crâne entouré d'un anneau métallique fixé à la paroi : il s'agit d'Henri Duillard, que les aventuriers auront du mal à reconnaître, tant il est différent des photos qu'ils auront vues à Paris. Par moments, une lueur de folie apparaît dans ses yeux et l'homme se met à pousser des hurlements atroces pendant quelques minutes.

La deuxième galerie descend en pente douce, en suivant un tracé sinueux, jusqu'à une bifurcation : la branche de droite donne immédiatement en surplomb sur une salle assez vaste et celle de gauche descend en pente plus raide sur une cinquantaine de mètres pour aboutir au niveau du sol de la même salle.

Au cours de la nuit, les hommes serpents se rassemblent dans cette vaste caverne pour y célébrer divers rites d'invocation. On les voit arriver par plusieurs petites galeries latérales, au fil des heures, éclairés par des flambeaux, puis se rassembler autour d'une sorte de grand Dolmen en pierres noires au centre de la salle. Le cérémonial principal débute vers trois heures du matin : tous les serviteurs sont prosternés autour du monument, les flambeaux rassemblés sur la grande dalle. Un seul d'entre eux reste debout, s'approche du feu et verse dessus un liquide noirâtre. Une fumée intense et nauséabonde s'élève alors et envahit rapidement les lieux. Un murmure monte de l'assemblée, couvert par la voix du grand prêtre qui psalmodie des incantations... Apparaissent alors au cœur de la fumée, des formes et des figures à la fois si étranges et si horribles, que nul regard humain ne peut les supporter.

FIN de la première aventure

Il est peu probable, et peu souhaitable même, que les aventuriers parviennent à ce stade de découvertes lors de leur première expédition. Essayer de libérer le journaliste présente déjà des difficultés non négligeables :

- Eviter d'être surpris par les hommes-serpents, qui, jusqu'à l'heure du culte, font de nombreux trajets dans les galeries (Ces créatures, bien que mineures dans l'oeuvre de Lovecraft, n'en sont pas moins assez redoutables).

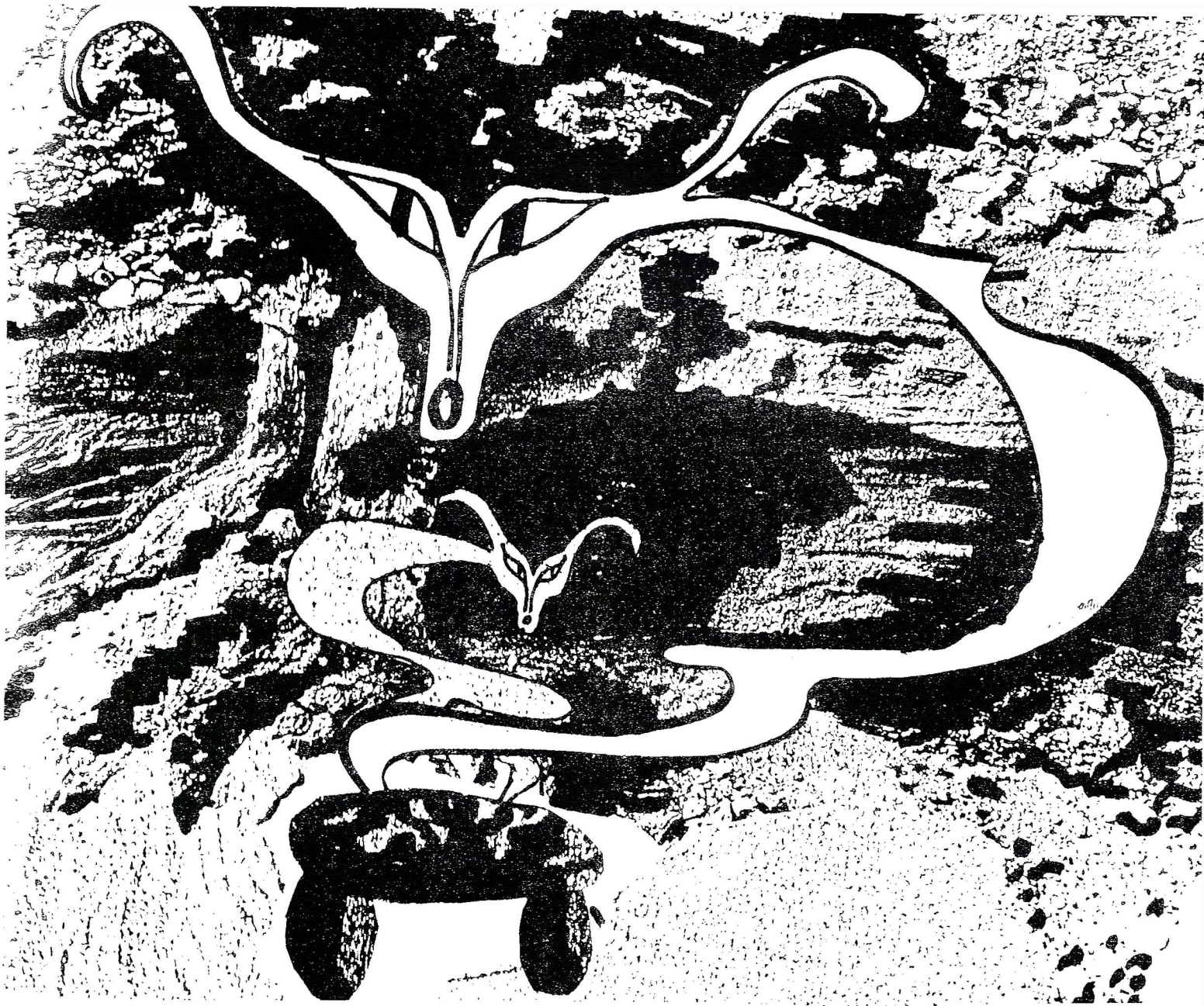
Maxwell (qui est en fait le chef de cette tribu) acceptera difficilement la fuite de son prisonnier.

- Au cas où les aventuriers réussiraient à fuir, et à faire soigner Duillard dans un asile, l'histoire ne s'arrête pas là. Il est fort probable qu'il souhaiteront revenir explorer le dédale des galeries. De toutes façons, les hommes serpents, se servant de leur double apparence, chercheront à faire disparaître ces témoins dangereux de leurs activités.

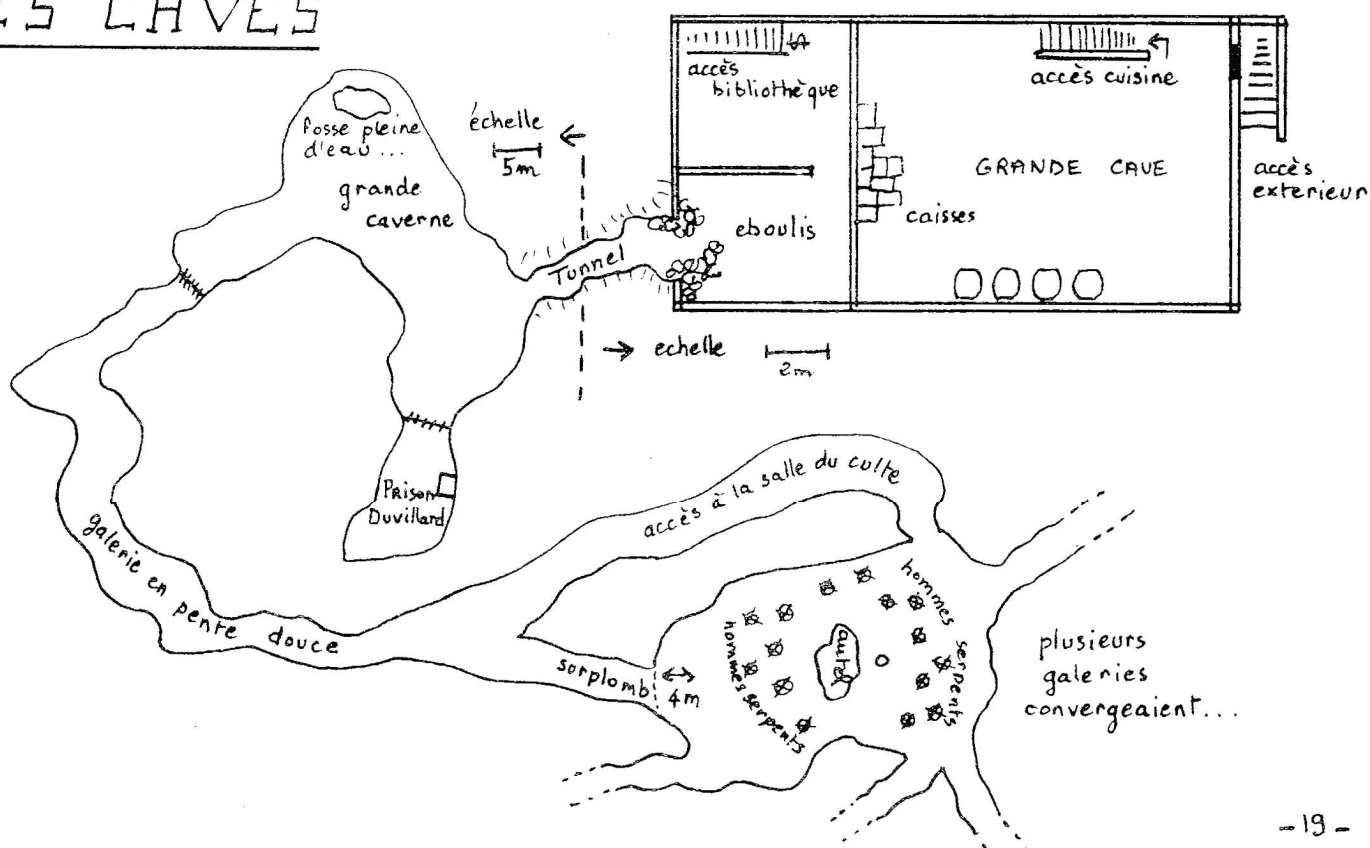
Nous vous proposerons donc une suite de ce scénario (qui est l'amorce possible d'une vaste campagne) dans le prochain numéro du "Dragon Radieux".

Fin du scénario...

**VOUS AVEZ DES IDÉES
DES SCÉNARIOS
PASSIONNANTS
VOUS AVEZ ENVIE
D'ÉCRIRE...
CONTACTEZ-NOUS !
NOS COLONNES VOUS
SONT OUVERTES**



LES CAVES



LIEUX IMAGINAIRES

1

Pourquoi cette rubrique ?

Combien de fois n'a-t-on pas entendu ce triste échange de répliques dans un jeu quelconque :

- MJ : vous pénétrez dans une pièce...

- Dupont : ouais... bof ! comment qu'elle est ta pièce ?

- MJ : C'est une bibliothèque !

- Dupont : ça ressemble à quoi ?

- MJ : Y'a des livres, plein de livres, c'est normal quoi !"

Je vous propose quelques idées supplémentaires : des pièces, des maisons, des villages, des planètes. Dans ce numéro, deux bibliothèques que séparent ... des milliers d'années. Pour éviter une description trop lassante, deux courtes nouvelles : les voici...

NEUTERREK NOVATERRA IX ALPHA DU CENTAURE

an galactique 6019

Le couloir interminable s'incurve vers la gauche. Décor régulier, sobre, monotone... Quelques portes, des colonnes dissimulant divers conduits, à droite et à gauche, des taches lumineuses à hauteur de visage. Un pas pesant. L'homme, grand, les épaules légèrement voûtées, le front plissé... soucis ? premières marques de vieillesse ? ... Un bref arrêt devant l'une des taches phosphorescentes : la main s'y pose, au centre ; plusieurs pressions des doigts, légères.

Une pensée traverse son esprit, pendant cet acte bref : le besoin de solitude. C'est fait, l'interconnect est coupé. Seuls les messages du type "rouge priorité absolue", pénétreront son sanctuaire.

La main, encore, quelques instants sur la plaque de métal de la porte... Le mouvement particulier, et pourtant instinctif, des doigts. Le panneau qui verrouille l'ouverture glisse dans le mur, s'effaçant devant la silhouette. L'homme pénètre d'un pas décidé à l'intérieur de la pièce, et à ce moment, dernier aperçu, il semble que son visage soit plus détendu. Le panneau coulisse... Le couloir reprend ses apparences et l'immobilité ses droits.

Bibliothèques a travers les âges

Absence de bruits, absence de mouvements, trompeuse... L'une des colonnes, non loin de la porte, s'anime. Ses contours réguliers se déforment puis semblent s'estomper, laissant place à une silhouette humaine. Nerveuse, la nouvelle apparition ! Des regards de droite et de gauche.... Quelques pas dans le couloir en direction de la porte. La colonne n'existe plus... Une femme, Vaniana, se penche à son tour vers la mystérieuse serrure. D'une main experte, elle en décolle une mince feuille de Themloc thermo sensible. Elle examine son trophée d'un oeil ravi. Quelques minutes de travail et le code personnel de l'Avangar Jon Derbek sera connu. Quelques minutes de travail pour une technicienne de son niveau, et si tout va bien, l'aboutissement pour son groupe, d'un pistage consciencieux qui dure depuis trois jours à l'intérieur du palais....

Jon Derbek se dirige d'un pas assuré vers le fauteuil confortable, l'unique siège au centre de la pièce. Le fauteuil tourne... et lui révèle encore une fois la pièce... si familière ! Quatre murs, une douce lumière dont il peut, d'un seul geste de la main, faire varier la tonalité ou l'intensité. Face à lui, une paroi aux couleurs chatoyantes et miroitantes. Courbes et taches, lignes elliptiques et sphères mouvantes, se croisent... s'entrecroisent.... Un spectacle dont il est le maître, une projection des émotions qui jaillissent de son cerveau, une œuvre que le plaisir lié à la découverte de nouveaux livres va renouveler.

Une console, face à lui, un écran plat horizontal sur lequel ses mains, dans quelques instants vont se poser. Auparavant il place sur son crâne lisse une sorte de casque transparent et souple. Les mains sont en place. Des caractères s'affichent sur l'écran. Ses doigts font des mouvements brefs, saccadés, sur les lignes d'écriture, commandes issues directement de son cerveau. De nouvelles phrases apparaissent.... Quelques bruits feutrés dans l'un des murs opaques derrière lui : le Cerveau, un autre, pas le sien, cherche... Quelques bruits seulement pour sonder l'une des plus vastes bibliothèques de la galaxie. Une dernière interrogation pour choisir le luxe suprême, choisir de reconstituer l'écrit recherché sur un luxueux parchemin. Cette dernière

innovation lui permet d'échapper à l'impression directe sur le cerveau des mots qu'il va découvrir... Retrouver le plaisir de parcourir la page avec les yeux. Le parchemin sort de l'appareil devant lui, couvert de caractères minuscules : "La vie à Babylone, fondements d'une civilisation". Il peut toucher, sentir sous ses doigts la texture chaleureuse du papier toilé. La page, lue, disparaît instantanément dans la machine, remplacée par une autre page. Le rythme ralentit. Une musique douce s'élève dans la pièce, au rythme de sa pensée naissante. Sur la paroi mouvante les formes s'agitent.

Sonnerie stridente... Interruption immédiate de la lecture... Message code rouge urgent sur l'interconnect. Jon se tourne vers la porte d'entrée. Le panneau glisse.... Vaniana est face à lui, un vibreur dans la main droite. Il est trop tard pour faire agir les dispositifs de protection.

BIBLIOTHEQUE DE MELIUS LE SAGE FELLENDAR

AN 7677 du calendrier des Flammes

La demeure de Melius se trouve dans la petite ville d'Ernvär, au nord du Rovendell (voir carte de Trégor). C'est une maison d'assez belle apparence, en pierres grises du pays, située un peu à l'écart de la place centrale. Une grosse tour carrée se détache un peu, en avant de la façade. C'est là que se trouve l'entrée principale, une grosse porte en chêne, ornée et consolidée par des traverses en fer, habilement travaillées.

Melius nous a déjà raconté que plusieurs nains de sa connaissance avaient participé à la construction, et qu'à l'époque troublée où il vivait, plusieurs sécurités valaient mieux qu'une. Nulle serrure sur cette porte, mais quand nous avons frappé deux fois sur le heurtoir en bronze, elle s'ouvre toute grande devant nous. Nous pénétrons dans un vaste hall, ayant apparemment les dimensions de la tour. Il y a une porte sur le côté, conduisant vers le reste de la demeure, et un escalier en colimaçon au centre de la pièce.

D'une sorte de cornet métallique, sur le mur face à nous, sort la voix de Melius, légèrement déformée : "Montez, je vous attends !"

Une vingtaine de marches, et nous parvenons au premier étage, dans un petit couloir, dépourvu de meubles, mais aux murs couverts de riches boiseries. Une porte est entr'ouverte sur le côté, laissant deviner une pièce de dimensions assez vastes et bien éclairée.

Nous poussons la porte et nous pénétrons dans un univers assez surprenant : Un désordre considérable semble régner dans cette pièce : au centre, plusieurs tables disposées en équerre, couvertes de parchemins maintenus déroulés par divers objets (lampes, lunette d'observation, coffrets...). Au coin de la cheminée, dans laquelle brûle un feu accueillant, Melius est assis dans un grand fauteuil... "Oui, en effet, je vois que ce désordre vous surprend quelque peu ! J'ai travaillé en vous attendant... Vous savez, les cartes complètes de Trégor sont rares, et j'ai dû procéder à plusieurs recoupements !"

Sans éclairage, la pièce doit être assez sombre. La priorité est en effet donnée aux livres : un mur seulement est percé d'une fenêtre, assez haute, et la pièce dégage une odeur composite : bois qui brûle, papier moisi et chandelle éteinte. Presque tous les murs sont occupés par de vastes bibliothèques. L'une d'entre elles est fermée par des portes finement sculptées : des rangées de colonnettes tournées, permettent de voir le dos des gros volumes reliés qui sont rangés derrière.

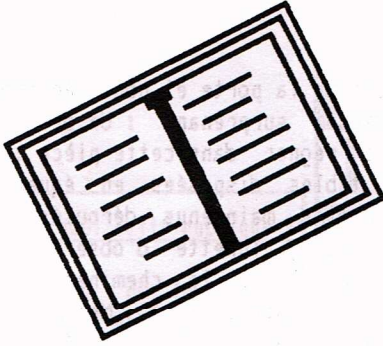
Face à nous, une réalisation ingénieuse : un pan entier de rayonnages s'est écarté du mur, en pivotant, et dégage une petite ouverture dans la maçonnerie, de la taille d'un homme, donnant sur un escalier étroit, construit dans l'épaisseur du mur...

"Quelles sortes d'ouvrages possédez-vous donc pour couvrir tant de rayonnements ?" lui demandais-je... "Toutes sortes ! toutes sortes..." me répond alors le vieil érudit. "J'ai rassemblé ici toutes sortes de livres que j'ai acquis lors de mes pérégrinations : blasons et armoiries des grandes familles du nord, cartes et descriptions des pays lointains, livres traitant des plantes et de leurs multiples usages, quelques autres ouvrages qui sont particuliers à mon art, et dont la lecture vous serait difficile..." et sur ces paroles il se tait, se tournant vers le grand placard fermé qu'il regarda d'un air pensif.

Sur le dernier rayonnement, un énorme hibou empaillé nous regarde d'un air moqueur.

"Je vois que vous êtes passablement curieux ! - Nous percevons comme une menace dans son accent, ses yeux lancent des éclairs - Au cas où vous reviendriez seuls, méfiez vous et ne fourrez pas votre nez partout... Il est certains lieux que les étrangers profanes ne doivent pas visiter. Ce gros bureau, là dans le coin, derrière moi.... Les tiroirs contiennent des parchemins d'une valeur inestimable, que m'ont donnés les elfes de Raflain. Il n'est pas bon que n'importe qui puisse s'en emparer. Une tentative d'infraction, pourrait bien vous coûter la vue !"

Son visage retrouve son affabilité coutumière, et sur ces bonnes paroles, il nous invite à consulter les cartes qu'il a établies pour nous...



SOLEIL MORT
C.J. CHERRYH
ED. OPTA

LIVRES

OUVERTS

J'ai planté là le boire, le manger, le dormir et le courrier en retard pour dévorer plus vite les douze cent pages de SOLEIL MORT, de C. J. Cherryh, (édition Opta). Dévorer, certes, vite, c'est un fait, mais... lentement. A la petite cuillère. Je voudrais vous donner l'envie de lire cette épopée, mais sans tomber dans le piège facile d'un éloge emphatique.

Sur la planète Kesrith s'affrontent les humains (vous connaissez?) et les régul, au physique répugnant: quand ils atteignent l'âge adulte ils sont devenus si gras qu'ils ne peuvent plus marcher sur leurs jambes atrophiées, et qu'ils se déplacent en traîneaux. Pour guerroyer contre les humains, les régul emploient comme mercenaires les mri, la troisième espèce sur Kesrith.

Vaillants guerriers de la caste des Kel, ou sages de la caste savante des Sen, tous les mri sont entre les mains de la she'pan, qui porte l'écrasante responsabilité de mener son Peuple. Mais ce Peuple est réduit à une poignée de survivants car sur Kesrith, seule une douzaine de personnes, et seulement deux jeunes, ont survécu au massacre.

Les mri sont-ils voués à disparaître dans la plus totale incompréhension? Qu'advient-il de la paix, enfin signée après quarante années de destruction? Comprendra-t-on un jour les obscurs dessins de la she'pan?

Autre chose: les guerriers mri, les Kel, cachent leurs traits derrière un voile. Seuls leurs intimes connaissent leur visage. Et j'ai appris que "Kel", suivi du nom d'un lieu, désignait la confédération des Touaregs de ce lieu. Aucun hasard si C. Cherryh a donné quelque chose des mystérieux Hommes Bleus aux guerriers fiers et vaillants de "SOLEIL MORT".

C'est beau, c'est fort, c'est puissant: laissons-nous porter.

DERNIERE MI NUTE.... DERNIERE MI NUTE.... DERNIERE MI NUTE....

(Ou un dernier mot du rédacteur en chef avant que ça brûle sur le gaz)

Que de choses à faire rentrer dans ce numéro ! Il a déjà fallu choisir : disparue du sommaire, la présentation de notre livre de chevet, "le vol du dragon", d'Anne Mac Caffrey, disparu également le scénario DetD pour joueurs débutants... et d'autres encore !

Certains nous reprocheront peut-être le manque de netteté des caractères : nous allons essayer de régler ce problème dès le prochain numéro, mais nos finances sont encore fragiles, et nous avons besoin de vos abonnements (seul moyen pour nous d'avoir une indication précise sur la diffusion possible du journal).

Nous pouvons vous annoncer que, dès le n°2, figureront en supplément : une rubrique informations et nouveautés, une page courrier des lecteurs et un service de petites annonces gratuites pour les clubs et les abonnés. Vous pouvez donc déjà nous faire parvenir toutes informations utiles... Le n°2 s'annonce pour le 15 Janvier... A VOS PLUMES !



LA VIE D'UNK LE TENEBREUX

GOBELIN DES CAVERNES SOMBRES

(EXTRAIT DE SES MEMOIRES...)

Des heures qu'on a passées, des mois, des années à aménager ces magnifiques cavernes, à dissimuler quantité de judas. On est peut-être pas très malins, mais notre chef lui....

Vous allez voir que quand le MD va lancer ses maudits dés, il nous faudra encore taper la belote et faire semblant d'être surpris, pour se faire écharper par ces minables aventuriers qui errent depuis deux jours dans notre univers souterrain.

"Intelligence limitée", dira le Md en parlant de nous, il ferait bien de se regarder dans une glace. On est peut-être des monstres errants mais on a son éthique, beaucoup d'orgueil et de fierté.

Si on l'écoutait, l'autre vieux charlatan, on serait juste bon au baston, contre des petits jeunes (l'autre jour il disait "vous vous rendez compte, quatre 'minables' gobelins contre un ranger de sixième niveau, et le superbe Melchior, illusionniste... ", à la petite semaine). ↗

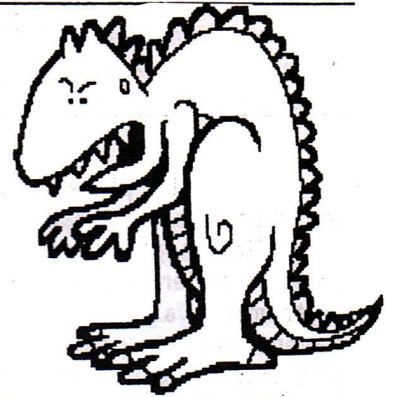


Magda et Lena, mes deux premières épouses, manient avec autant d'habileté la cuillère en bois, la masse d'armes et l'épée à deux mains.

Quant à moi, j'occupe mes soirées à creuser une fosse profonde, dans le roc, à l'entrée ouest de la caverne (celle que prennent toujours les envahisseurs parce qu'elle est difficile à trouver...). Elle mesure déjà 1,80 m de hauteur, et je crois que je vais y ajouter quelques épieux bien affûtés, car il est un dicton goblin qui dit "mieux vaut un aventurier bien embroché que deux tu l'auras !".

Si l'infâme rédacteur de ce journal, bourré de niaiseries elfiques, me donne encore la parole la prochaine fois, je vous raconterai ce que va donner leur prochaine expédition !

(à suivre !)



Si les dés n'étaient pas pipés, et si les règles du jeu n'étaient pas truquées dès le départ, une bouchée qu'on en aurait fait de son ranger, aussi bruyant que trois bébés gobelins jouant à 'Chevaliers et cavernes'.

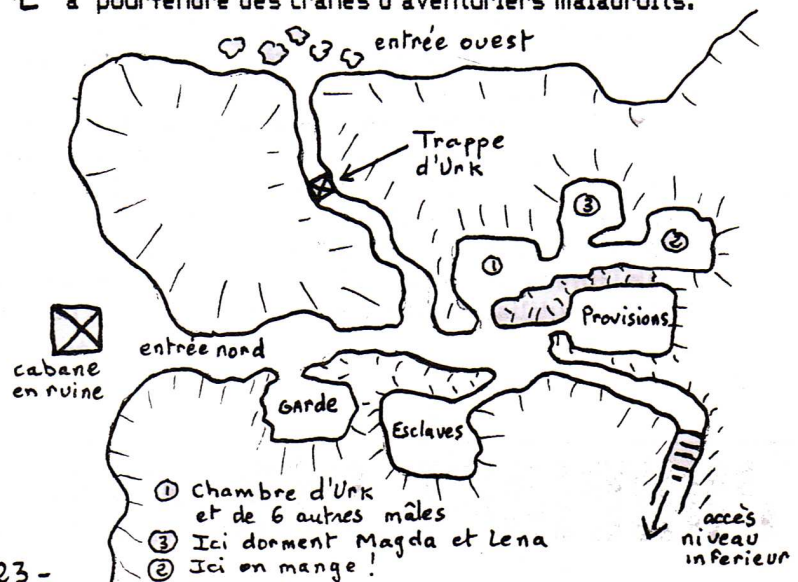
Sans parler des voisins ! d'après lui dans la caverne à côté vivaient des monstres innombrables, puants et sournois. Ici on est chez nous.... Pas d'étrangers ! Ce n'est pas qu'on soit racistes, mais simplement conscients de notre supériorité culturelle.

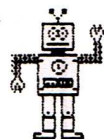
Quand je pense ! Toutes ces années que nous avons passées à nous débarrasser de nos maîtres, à évacuer ces nains infâmes des cavernes qu'ils nous avaient volées.

Mangeurs de carottes, qui ne connaissent même pas le plaisir de faire mijoter, à feu doux sur la broche, une cuisse de cheval bien tendre, ou celle de son cavalier, pourvu que ce ne soit celle d'un nain.. (Pouah !).

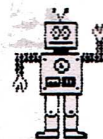
La lumière du jour ne nous plait guère certes ! mais quelle pauvreté, ce décor d'arbres et de constructions branlantes, à côté de la richesse de nos salles, de la finesse des couleurs de nos solides murs de roc !

J'ai le plaisir d'avoir déjà vingt-deux fils de mes quatre femmes, et chaque jour je leur apprend, avec une haine croissante, non pas à lire et à écrire des grimoires grotesques, mais à pourfendre des crânes d'aventuriers maladroits. ↗





VIE ET MOEURS DES ZÉBRACÉDES



HABITANTS DE LA PLANÈTE KOGNAK
(REPORTAGE INTER-PLANÉTAIRE
DE L'ASTRO-NAVIGATEUR BJORG)

La planète Kognak ne présente rien d'attirant au premier regard de l'étranger, qui chercherait à poser son vaisseau dans les vastes plaines de Clovoujo ou d'Homédoc. L'appellation plaine est bien pompeuse pour désigner ces vastes étendues désertiques semblables au Sahara terrien. Nulle végétation, nulle oasis où le regard pourrait s'accrocher... Un relief légèrement vallonné, un sol que l'on croirait sableux, dont la dureté surprend quand le pied de l'aventurier s'y pose précautionneusement. Seule anomalie, que l'on découvre rapidement si l'on s'attarde un peu : des sphères transparentes, semblables à des bulles de savon à demi-enfouies dans le sol, et qui poussent par ci par là dans le paysage...

Et pourtant, cette planète est un paradis, un de ces lieux, dissimulés au regard, où l'explorateur aimerait prolonger un séjour, qu'il croyait au départ impossible.

Une planète inhabitable : la surface, inhospitalière, aride... une atmosphère irrespirable.... une température insupportable.... Un rythme naturel bizarre (des jours et des nuits changeant brutalement de durée, à cause du mouvement de Kognak par rapport à ses trois soleils).... Bref, aucune raison de se poser !

Les zébracédes sont pourtant l'un des peuples les plus paisibles et les plus heureux de cette galaxie que l'on nomme la grande vinicole rouge.

Ce sont des gens étranges, comme leur planète.... On imagine toujours un habitat souterrain, comme triste, sombre, humide et mal famé : des cavernes obscures, peuplées d'êtres blafards végétant comme des champignons de mauvaise couche. Le système social et culturel du zébracède n'a rien à voir avec ces stéréotypes. Un habitat-bulle, un système bulle, des véhicules bullesques, un esprit bulleux, et surtout, une féroce envie de "coincer la bulle", comme diraient nos terrestres contemporains.

Toute l'architecture zébracède repose sur un matériau formidable : le plastilon. Plus ou moins extensible selon la quantité de produit que l'on utilise au début, très résistant, translucide, le plastilon permet, en le gonflant au départ avec un gaz particulier, le HZZOW2, de réaliser des bulles de taille, de couleur, et d'utilisation différentes...

Quelques exemples : les bulles bleues, munies de deux bullettes de propulsion, permettent de réaliser des véhicules de transport, collectifs ou individuels. Ces engins rapides peuvent se déplacer, soit dans les couloirs souterrains fabriqués à l'aide de bulles accolées, soit à la surface même de la planète (bien que ce soit plutôt rare, car elle ne présente, avons-nous dit, aucun intérêt).

Les bulles vertes, ou bulles horticoles, de dimensions généralement considérables (plus de 30 m de diamètre) sont utilisées pour cultiver, dans les grandes profondeurs, les champignons particuliers, les racines diverses, et le frutus miraculus, base de la boisson nationale des zébracédes. Ces bulles sont en partie remplies d'un terreau de première qualité, et bénéficient d'un éclairage spécial, amené par de longues chaînes de micro-bulles depuis la surface du sol. A son arrivée dans la grande serre, la lumière est alors concentrée par une invention prodigieuse de la techno-zébracède : l'ampli-bulle, également utilisée, à moindre échelle, dans tous les habitats individuels.

Toutes les résidences des zébracédes, constituées de bulles blanches à l'extérieur, jointes les unes aux autres, sont évolutives. La force de la boule en cours de gonflage est énorme. Le matériau constituant le sous-sol de Kognak est parfaitement compressible, et seule, la présence d'une bulle voisine limite le désir d'expansion du zébracède. Leurs "maisons" souterraines ne sont guère importantes cependant, ces "hobbits" de l'espace préférant l'intimité d'un foyer raisonnable et chaleureux, aux vastes espaces qu'il est parfois fatigant de parcourir, même en utilisant une propul-bul (véhicule dont nous avons déjà parlé).

L'intérieur doit être difficilement aménageable, m'objecterez-vous sans doute... Ce doit être pénible de se déplacer sans arrêt sur un sol (heureusement rigide) mais dont la planitude n'apparaît que dans les salles les plus vastes ! Il faut croire que les zébracèdes ont réponse à tout, et que ces problèmes géométriques sont depuis longtemps résolus. Dans les ateliers souterrains on modèle le plastilon à volonté, et toutes les formes connues dans notre univers sont réalisables sur KOGNAK.

Pour finir, je vous dirai ma stupéfaction, lors de ma première visite sur cette planète, en découvrant l'ingéniosité que ces petits êtres déployaient à éviter de se compliquer la vie... Je ne parlerai pas ici, pour éviter des jalousies malencontreuses, du temps consacré à ce que nous appelons travail... Je dirai seulement que les caves zébracèdes sont fort bien garnies, et que la nourriture, servie quatre ou cinq fois dans la journée, est fabuleuse....

(à suivre)

NDLR : Nous avons déjà lu la suite, et vous verrez qu'il y a une ombre à ce tableau idyllique : les zébracèdes ont malheureusement un adversaire redoutable, le ver chignole, dont nous reparlerons bientôt !

La Quatrième Dimension

Club de Jeux de Simulation

Testez vos connaissances des règles de jeux les plus connues en répondant aux 10 énigmes du dragon radieux...

JEU - CONCOURS N°1

Simple comme bonjour ! Vous répondez aux neuf questions ci-dessous dans une jolie petite grille numérotée... Vous n'oubliez pas d'indiquer votre nom et votre adresse... Vous postez le tout (avec le dessin demandé en 10) avant le 31 Décembre et vous attendez tranquillement le n°2 du journal...

Question n°1 Le personnage du Ranger existe dans d'autres jeux de rôles que ADetD. Si oui donner le nom du jeu.

Question n°2 Dans la charte Angoumoise, un score de 14 correspond à une action plutôt facile. (V-F)

Question n°3 Dans "Légendes Celtiques", "Libérer la pluie" est un sortilège de Magicien. (V-F)

Question n°4 Combien y-a-t-il de classes de personnages possibles dans le jeu "Légendes celtiques" ? (Nombre)

Question n°5 Dans "l'appel de Cthulhu", quelles sont les professions pour lesquelles on trouve "baratin" comme compétence de départ ?

Question n°6 Dans "l'appel de Cthulhu", les "vampires stellaires" ne peuvent lancer aucun sort. (V-F)

Question n°7 (Empire Galactique) Donnez deux qualités requises communes au tekno et au marchand.

Question n°8 (Empire Galactique) Quel est le prix d'une journée de voyage interplanétaire ?

Question n°9 (ADetD) A partir de quel niveau un Paladin peut-il faire fuir les morts vivants ?

Question n°10 (subsidaire) Faites le portrait d'un zébracède (habitant de la planète Kognak, voir page précédente). Dessin noir et blanc, format max. journal. Nous publierons l'oeuvre la plus ressemblante.

1	un nom de jeu
2	Vrai ou faux ?
3	Vrai ou faux ?
4	un nombre
5	plusieurs noms
6	Vrai ou faux
7	deux noms
8	une somme
9	un nombre
0	dessin

Si vous avez le malheur de gagner (et il y aura un gagnant, Zoë la sorcière qui contrôle ce jeu l'a promis), Il vous faudra encore choisir un modeste cadeau : boîte de base DetD, Appel de Cthulhu, deux volumes Empire Galactique, L'Expert Set DetD en français, ou deux abonnements pour vos meilleurs amis.

... Et gagnez une boîte de jeu ou deux abonnements gracieusement offerts par la rédaction !!!



GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE :

FICHE AIDE DE JEU N°1 ADVANCED DONJONS & DRAGONS™ CREATION D'UN PERSONNAGE

Rien de bien nouveau dans cette fiche, destinée surtout à gagner du temps au MD débutant, en lui fournissant un guide de recherche dans les différents volumes de la règle AD&D.

CARACTERISTIQUES FONDAMENTALES

Ajustements suivant les scores obtenus aux dés :

- * Force : PH 9
- * Sagesse : PH 11
- * Intelligence : PH 10
- * Constitution : PH 12
- * Dextérité : PH 11
- * Charisme : PH 13

Choix d'une race et d'une classe :

Caractéristiques maximum et minimum suivant les races : PH 25

Limites dans le choix des races suivant les classes : PH 13

Bonus ou Pénalités sur les caractéristiques, suivant race : PH 14

Limite de niveau de progression suivant race : PH 14

Limite de niveau de progression suivant classe : PH 19

Type de dé lancé pour déterminer les HP : PH 19



CAPACITES PARTICULIERES

Suivant les races : Nains : PH 15-16 / Elfes : PH 16 / Gnômes : PH 16-17 / 1/2

elfe : PH 17 / Halfling : PH 17 / 1/2 Orc : PH 17

Suivant les classes :

Voleurs : PH 28 Assassins : PH 29

Clerc : PH 20 Druide : PH 21

Guerrier : PH 22 Paladin : PH 22

Ranger : PH 24 Magicien : PH 25

Illusionniste : PH 26 Moine : PH 30

Infos concernant personnage Multi-Classé : PH 32,33 - DM 32

Talents secondaires : PH p.12

CARACTERISTIQUES DIVERSES :

Argent de départ : PH 35 Age : DM p.12

Poids et taille : DM p. 102 Titre suivant niveau : voir caractéristiques particulières à chaque classe (ci-dessus, mêmes pages).

Moralité : informations PH 33, PH 119, DM 23-24

Langages supplémentaires connus (détermination aléatoire) : DM p102

MAGIE et SORTILEGES

Sorts mémorisés par les Clercs : PH 20, par les druides PH 21, par les mages PH 26

Chances de sauvegarde : DM p.79

ARMES, ARMURES

Nombre d'armes manipulées par le personnage : PH 37

Prix des armures et des armes : PH 35

Armes et Armures autorisées : PH 19

Poids et dommage des armes : PH 37

Classe d'Armure du personnage : PH 36

Vitesse de déplacement des personnages : PH 102 (standard)

(Notes : PH Player's Handbook, DM Dungeon Master's Guide)

COMPLEMENTS PERSONNELS DU MD :



*une nouvelle
inédite :*

la MAISON

Il entra dans la maison pour la première fois le six juillet. Il avait pensé à se munir de gants et il fouina partout, très vite, le coeur battant. Finalement, cette maison n'avait rien de particulier, pas plus à l'intérieur qu'à l'extérieur - villa phénix-cosmos-clé-en-main -, si ce n'est que son propriétaire laissait la clé sur la porte en partant. Après sa rapide visite, l'adolescent se demanda si l'aventure allait se terminer avant d'avoir commencé, quand une idée lui vint: il affirma à haute voix: "Je suis chez moi", et décida de se servir un apéritif. Otant ses gants, il se prépara un pastis léger, le savoura, laissant monter l'angoisse: "S'il revient maintenant, je suis foutu, je n'aurai pas le temps de faire disparaître mes traces." Il pensa alors à la porte du garage, au cas où il serait surpris.

Il rinça le verre en hâte, l'essuya, remit tout bien en place après avoir fait disparaître ses empreintes. Cela lui parut fastidieux: "Le boulot de cambrioleur: aussi barbant que n'importe quel boulot", comprit-il, désabusé. Puis il descendit au sous-sol pour étudier le plan de fuite. La porte du garage ne s'ouvrait que de l'intérieur et il se demanda pourquoi il était tombé sur une maison aussi minable: "Si je dois partir de ce côté, je serai obligé de laisser ouvert et il saura que je suis venu." Assis sur une caisse, il prenait possession du lieu, écoutant le silence de la canicule, dehors, et goûtant la fraîcheur et la pénombre. Soudain, en-dessus, il y eut un bruit qui le fit bondir sur ses pieds, étouffant un cri. Le téléphone! Il réalisa tout de suite sa stupidité, mais son coeur s'était mis à battre à coups redoublés, et pour lutter contre la panique il monta en courant. Rien ne bougeait, bien sûr, et on n'entendait que la sonnerie. Il s'en voulait d'autant plus qu'il connaissait l'heure approximative du retour du propriétaire.

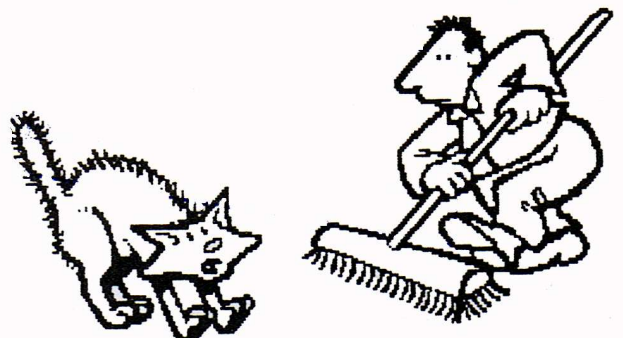
Deux semaines plus tard, le téléphone ne lui faisait plus aucun

effet. L'adolescent venait caresser le combiné, à main nue, les rares fois où il sonnait. Il revenait chaque jour dans la maison, sauf pendant les week-ends, où il s'ennuyait ferme. Il avait élaboré les projets les plus fous: coucher une nuit dans le sous-sol, mettre en place tous les éléments d'une mise en scène: un livre, un verre d'alcool, un cendrier, disposés à côté d'un fauteuil, et il avait pensé à allumer la cigarette à l'instant où la voiture s'approchait, puis à partir par le garage. Mais il remettait à plus tard, même si c'était un peu moins amusant comme ça, car il ne voulait pas que le propriétaire s'aperçoive de ses visites. Ou qu'il n'en ait qu'un vague impression.

Il effaçait soigneusement ses traces, mais il lui semblait impossible que sa présence, des heures durant, n'en laisse vraiment aucune. A toutes fins utiles, il avait volé une clé de la porte d'entrée, qu'il avait trouvée dans un tiroir parmi un amas de clés variées: impossible, sans doute, pour l'autre, de s'apercevoir du larcin. Mais si l'un et l'autre se mettaient à verrouiller la porte, ce serait la fin de la confiance.

Ce lundi, il posa son vélo à la place habituelle et entra comme chez lui - blasé. Et puis, il se figea, et le sang se retira de son visage. Très visible sur le mur d'entrée, il y avait une feuille de papier épinglée, et le temps d'un éclair il crut à une hallucination. Il lut:

" Si tu n'es pas capable de laver convenablement un verre à apéritif, laisse-le dans l'évier: je déteste que mon vin ait goût de pastis."



Pendant quelques secondes, tout s'arrêta. Puis l'adolescent partit d'un grand éclat de rire, un peu nerveux certes mais il jubilait. Il se mit à danser, se choisit pour cela le meilleur disque qu'il put trouver - "pas terrible, ta collec, mon bonhomme ..." - et décida de passer la journée à semer des indices discrets de sa présence. Il commença par repérer le niveau de pastis en glissant un élastique sur la bouteille. Devant le message accroché au mur, il chercha longuement une réponse, puis décida qu'il était prématuré de laisser un échantillon de son écriture: "Après tout, je crée un nouveau style de polar, sans crime ni autre illégalité, sans criminel, mais c'est pas une raison pour faire n'importe quoi." Il se contenta de fourrer le message dans sa poche.

Les autres indications qu'il dispersa étaient destinés à semer le doute dans l'esprit du propriétaire: "Il faut qu'il passe son temps à se demander si ça vient de lui ou de moi." Mais quand il déplaça une chaise, juste un peu, et qu'il changea de place ce qu'il trouva dans le frigo, il eut la certitude que l'autre ne pourrait pas tout trouver: il ne doit pas être possible de se rappeler par coeur le moindre geste quotidien. Et la place des disques, des bouquins... Les idées géniales se bousculaient. Pour finir, et comme il se sentait un brin frustré de ne pouvoir laisser de réponse, il pensa à la machine à écrire.

Il revint en hâte, le lendemain, ayant peu dormi, bouillant d'impatience. La porte était fermée à clé: il ouvrit, un peu solennel. A l'emplacement du premier message, sur le mur, un autre, dactylographié cette fois, était épinglé, - le sien, avec ses fautes corrigées. En-dessous, il lut, avec ravissement, la liste des "indices" trouvées. "Il se demmerde, ce mec-là, il se demmerde..."

Il renonça rapidement à la machine à écrire, car il ne connaissait pas le clavier et perdait trop de temps. Aussi bien, il se sentait chez lui, plus que toléré: le propriétaire s'était excusé d'avoir fermé à clé, par distraction.

Mais il lui fallut très longtemps pour oser se mettre à table. La vue du frigo bien rempli finit par le décider un jour, à midi. Et puis, alors qu'il avait fait un bon repas, il entendit un bruit de moteur. Ce fut la

panique. Un dernier réflexe l'obligea à écouter, pour s'assurer que c'était bien "la" voiture, et de quel côté elle se garait. Puis il descendit au sous-sol à toute allure, avec la peur au ventre et le coeur affolé. Deux minutes après, il filait à toute vitesse sur son vélo. Il était furieux contre lui-même. Il y retourna une heure plus tard, passant sur le chemin en vélo, d'un air dégagé: l'auto n'était pas encore partie. Il se dissimula un peu plus loin et attendit. Il entendit le bruit du moteur au bout d'un temps très court, ce qui lui rendit un peu de bonne humeur. Et il retourna dans la maison.

Le message disait: "Si tu ne t'étais pas sauvé en vitesse, tu aurais pu laver la vaisselle et boire le café. Pourquoi es-tu si pressé? Attention, pour demain, je t'annonce un concours de photos!"

L'idée lui sembla excellente: il apporta quelque chose dans la maison pour la première fois le lendemain - ses cigarettes faisant partie de lui-même, il ne pouvait pas vraiment dire qu'il les apportait. Il se chargea d'une pile de magazines pornos suffisamment épaisse pour garnir toutes les pièces. Mais il faillit ne jamais mener son projet à terme: en ouvrant la porte, il se trouva nez à nez avec lui-même, une fort belle photo couleur, prise la veille alors qu'il passait en vélo devant la maison. "Le salaud, mais où est son labo?" Le message était très bref: "Je t'appellerai", et à cause de la photo il en ressentit toute l'ambiguïté.

Il décida de ne pas se laisser démonter et commença à accrocher partout des photos de filles nues. Puis le téléphone sonna. Il repensa à: "je t'appellerai", hésita, et au moment où il se décidait la sonnerie s'arrêta après trois coups. Puis elle reprit. Il se précipita, renonçant à se couvrir la bouche avec un mouchoir. Une voix inconnue, enjouée, lui dit "salut" et il répondit de même. Il avait la gorge serrée, et encore une fois son coeur battait la chamade. L'interlocuteur éclata de rire. Il semblait totalement décontracté:

- Alors ça te plaît chez moi?

Il se ressaisit, prit un ton désinvolte:

- Ouais... Pas mal... Un peu léger...



- Et que penses-tu du concours photo?

- Ca va, ça va. Je dirai même que tu as gagné. Moi je te propose autre chose. Tu me diras ce que tu en penses."

- Entendu. Tu ne crois pas qu'on a bien rigolé, et que la partie va se terminer maintenant?

- Des menaces?" parvint-il à articuler, la gorge serrée. Mais le propriétaire rit et affirma que non.

En raccrochant, il s'aperçut que sa main était moite. Il se dit que sa position était bien plus difficile que celle de l'autre, car lui seul prenait des risques, et il tenta de se faire une haute idée de son courage.

Quand il entendit la voiture, il réussit à conserver son sang-froid.

Il descendit tranquillement, guettant le bruit de la porte d'entrée. Puis, il s'aperçut qu'un cadenas avait été posé sur la porte du garage. Il se sentit traqué. Des pas au-dessus... La porte du frigo... "Il se sert une bière. Il sait que je suis là." Attendre était insupportable: il monta sans bruit, prit son élan pour traverser le couloir en courant. Il sortit de la maison, continua de courir, tomba quand ses deux jambes furent saisies. Alors, il se mit à rire à gorge déployée en criant: "Tu as gagné! Tu as gagné!" et tous deux riaient encore en se relevant.

KALY



DRAGONUS INFORMATICS



QUAND L'ORDINATEUR SE PREND...
POUR LE MAÎTRE DE JEU.
PAR TED OCTET

Notre jeune dragon s'intéresse aussi à l'informatique... C'est la moindre des politesses puisque nombre de programmeurs semblent se préoccuper de son sort!

Un bref coup d'oeil aux catalogues des éditeurs: les jeux de rôle foisonnent, surtout pour Apple II. Une petite vérification, quelques essais et l'on s'aperçoit que sont classées dans cette catégorie, plusieurs sortes de jeux qui n'ont pas grand rapport avec notre vice favori (L'appellation JDR semble être un véritable "fourre-tout"). Les éliminatoires commencent, d'autant plus sévères que le JDR informatisé n'en est qu'à ses balbutiements.

Après sélection, nous retenons:

en français:

- "Le temple d'Apshai" (version française Vifi) sur Apple II
- "Tyrann" (Norsoft) sur Oric 1 et Atmos
- "Mandrégore" (Infogrames) sur C.64, MSX 64 K, Apple II, TD 7.
- "Ultima III" (version fr. Ediciel) sur Apple II
- "Sorcellerie I,II,III" (version fr. Ediciel) sur Apple II

Le premier de la liste est aussi le plus mauvais: graphismes et nombre de paramètres gérés pour les personnages assez pauvres, seul le marchandage des prix chez les divers fournisseurs semble original.

Sorcellerie et Ultima III nous paraissent de bonnes approches du côté "technique" du jeu de rôle (gestion des personnages, combats...). Mais que les scénarios et les graphismes sont encore limités!

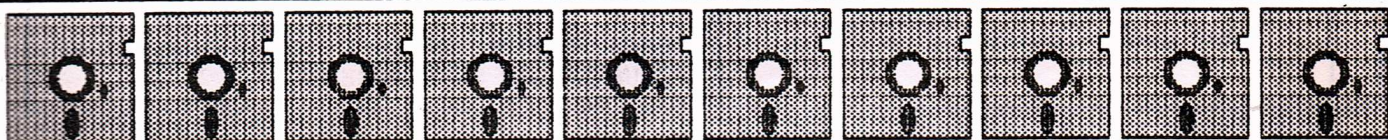
Dans le prochain numéro, nous parlerons plus en détail de Mandrégore.

En anglais:

(Beaucoup de titres, mais souvent non disponibles sur le marché français). Nous retiendrons déjà:

- "Phantasie" de SSI sur Apple II
- "Questron" de SSI sur Apple II
- "Dungeon and Dragons" sur Apple II également.

(à Suivre)



POUR ETRE LE PREMIER A LIRE LE N°2

DRAGON RADIEUX

ABONNEZ-VOUS

POUR S'ABONNER AU DRAGON RADIEUX :

Pendant la période de lancement du journal, les conditions suivantes sont proposées :

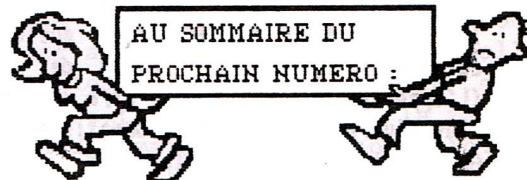
- abonnement individuel au journal : 100 F

- abonnement collectif (pour les clubs) : 6 abonnements pour le prix de cinq. Nous demander l'imprimé spécial (offre valable jusqu'au 31 Janvier 1986 seulement).

Tous règlements à l'ordre de "Association de Jeux Dragon Radieux"
- LE CHARBINAT 38510 - MORESTEL.

Indiquez très lisiblement vos noms, prénoms et adresse complète, et si possible (ce n'est pas indispensable !) votre âge et votre profession. Merci.

Tout courrier, ou tout envoi d'informations à publier, à envoyer à l'adresse ci dessus.



(sous toutes réserves)

Quatre scénarios complets (Maléfice, ADetD, Judge Dredd, Empire Galactique).

La suite des rubriques commencées dans ce numéro :

- TREGOR : Etude détaillée du royaume des sept provinces
- LIEUX IMAGINAIRES : Les auberges
- Les aventures d'Urk le Ténébreux
- Dragonus informaticus etc....

et en plus :

- Des infos sur les nouveautés
- Des annonces et informations communiquées par les clubs
- Un tour de france du jeu de rôle.
- Présentation d'un JDR grande nature.

DATE LIMITE DE DEPOT DES INFORMATIONS
POUR LE N°2 : 20 DECEMBRE.

NOTE DE LA REDACTION

Vous avez entre les mains la deuxième édition du n°1. Le premier tirage étant épuisé, nous avons décidé de procéder à une seconde édition, afin de pouvoir faire face à la demande. Pour des raisons techniques, la mise en page a dû être modifiée (32 pages). Nous nous en excusons auprès de nos lecteurs.

