N° ISSN 0297 - 2069

DRAGON RADIEUX

JANVIER 87

N° 8

BEN

« SPECIAL DRAGONS »

Scénarios AD & D®, JRTM, Table Ronde

25 F 200 FB 8 FS

Revue bimestrielle jeux de rôles

DISPONIBLE DES A PRESENT

TREGOR

UNIVERS DE JEU MEDIEVAL

Découvrez le monde fantastique de Trégor, l'histoire et la géographie des trois grands royaumes - Deux scénarios multi-jeux viennent compléter la partie diplomatique et politique.

Une brochure de 60 pages, couverture quadri, accompagnée d'une feuille de personnage adaptée à Trégor, et d'un poster format 60 x 80 présentant une carte ''à l'ancienne'' du monde.

En vente dans les magasins spécialisés ou par correspondance.

Prix : 80 F + port : 10 F.

PROCHAINEMENT

AVENTURES EN TREGOR

Partez en quête pour sauver le royaume du Kirkwall : des monts Karadorn aux plaines brumeuses du nord, une série d'aventures passionnantes vous attendent, avant de livrer au roi Endarnor, Emrod, la puissante épée forgée par les anciens ...

Une légende merveilleuse suivie de six scénarii multi-jeux, utilisables en campagne ou séparément.

TOUS LES 2 MOIS

DRAGON RADIEUX

Le feu sacré pour le jeu !

Dans chaque numéro des scénarii de qualité pour vos jeux variés, des informations, des lectures passionnantes et des aides de jeu ...

Tous les aspects du jeu de rôle, du ''terrain'' à la ''table'' en passant par les figurines et l'ordinateur !

Vendu uniquement en magasins spécialisés (25 F) ou sur abonnement (125 F, 6 numéros) ...

Anciens numéros également disponibles : 25 F l'exemplaire, port 5 F pour 1, 2 ou 3, gratuit à partir de 4.

ABONNEZ-VOUS !

Je désire m'abonner à DRAGON RADIEUX pour un an (6 numéros).
Je joins un chèque de 125 F à l'ordre de ''Dragon Radieux''.

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse complète : .....

.....

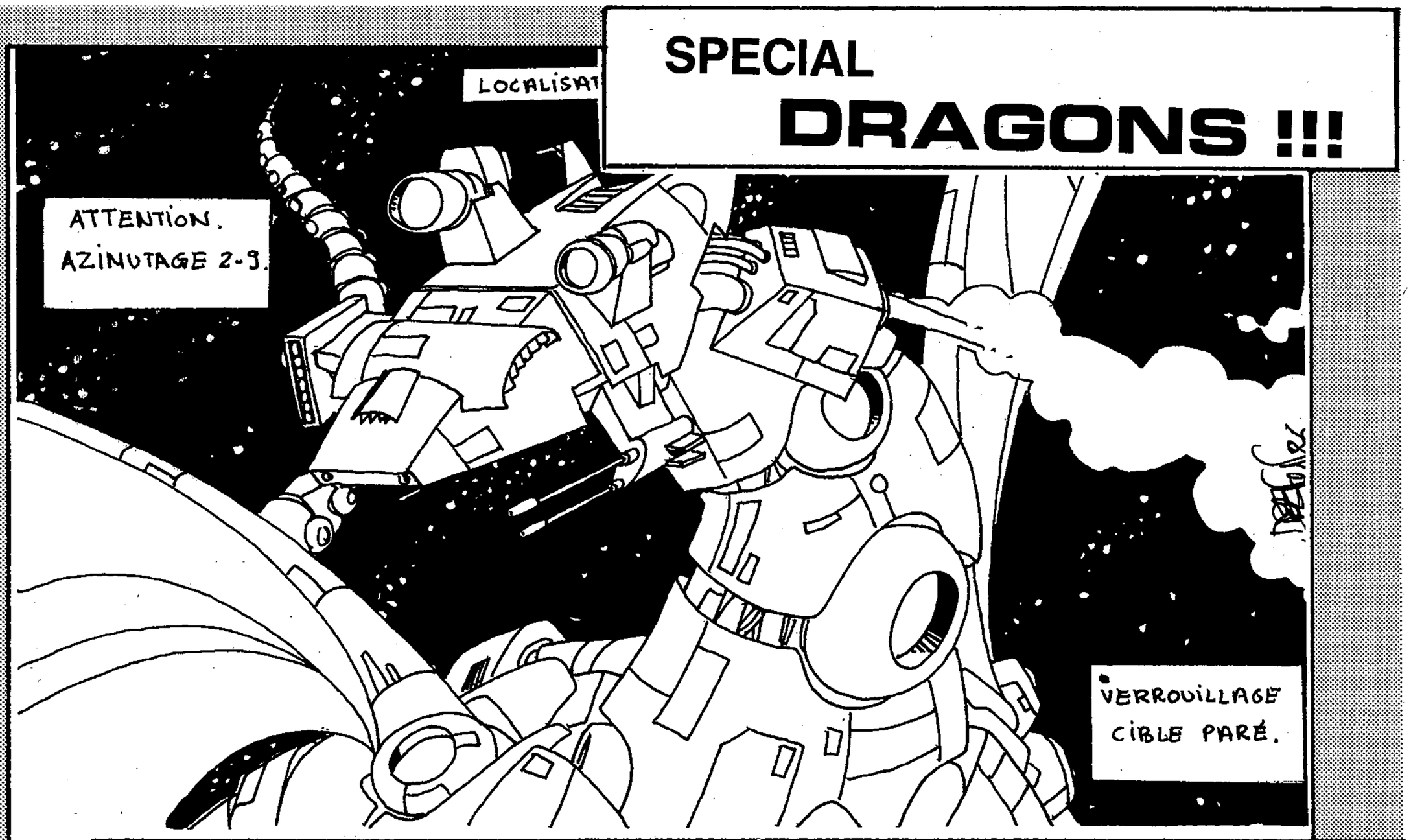
Code Postal : ..... VILLE : .....

(Facultatif) Age : .... Profession : .....

EDITIONS DRAGON RADIEUX

LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL - ☎ 74.80.10.64

DR



SOMMAIRE

SCENARIOS

5 "Légendes de la Table Ronde" :
Le Dragon du Val des Pierres Levées.

26 Aventure solo : KUUJJUAQ

37 "Jeu de Rôle des Terres du Milieu":
Le dernier des sept nains.

52 "Adv. Dungeons & Dragons" : Un paladin en solo.

AIDES DE JEU

13 MIEUX JOUER : Le Dragon
Un PNJ d'envergure.

16 GRAND PERE DRAGON VOUS AIDE :
Les Dragons dans AD & D.

24 FIGURINES : L'antique médiévale.

49 Chroniques de TREGOR.

LECTURE

12 MON PERSONNAGE : I love Hel.

59 Le grimoire d'Imladris.

62 Urk le Ténébreux.

INFORMATIONS

21 Banc d'essai :
Avant Charlemagne et J.R.T.M.

31 COUP D'ŒIL :
Infos, nouveautés, clubs, rumeurs ...

35 TOUR DE FRANCE : Valenciennes

... ET EN PLUS ...

TRANSOCTET GALACTIQUE :
Gazette du jeu Avatar.

Dragon Radieux n° 8 (Janvier 1987)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLES

Editeur : Editions Dragon Radieux
LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL
Téléphone 74.80.10.64

Directeur de la publication, Rédacteur en chef : Paul CHION.

Secrétariat : Pascaline CHION.

Comité de Rédaction : Jean-Paul TAFANI, Catherine MIDY, Olivier JARRY, Véronique SESBOUE, Paul et Pascaline CHION.

Dépôt légal : Janvier 1987.

Commission paritaire : 67435.

N° ISSN : 0297-2069.

ONT PARTICIPE
A LA REDACTION DE CE NUMERO :
Anne VETILLARD, Frédéric MENAGE, Alain BERARD, Eric MATHELIN, Jacques GIGUERE, Olivier FEVRE, Yves SAZERAT.

ILLUSTRATEURS :
Benoît DUFOUR, Frank DREVON, Emmanuel ARBABE, Pascal ARVIEUX.

MAQUETTE : Paul et Pascaline CHION.

PHOTOCOMPOSITION-IMPRESSION :
Imprimerie André MARCELIN s.a.r.l. - 38200 VIENNE.

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS, au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro :
J.R.T.M. est un jeu ICE (M.E.R.P.) traduit et distribué en France par HEXAGONAL - Advanced Dungeons & Dragons est un jeu de TSR Hobbies, importé en France par Transecom S.A.
LEGENDES de la TABLE RONDE est un jeu édité par JEUX DESCARTES.

N° 9 LE 15 MARS

EDITORIAL

Les problèmes d'imprimerie que nous avons rencontrés lors de la réalisation du n° 7 (difficultés à l'origine du retard qu'a connu ce numéro), nous ont conduits à réorganiser nos propres méthodes de travail. Par ce fait même, nous avons été amenés à réflechir sur la forme ainsi que sur le fond qu'avait pris le journal et nous avons décidé de profiter des événements pour mettre en place peu à peu certaines modifications.

Ainsi que vous pourrez le constater, votre "Dragon" bouge et nous espérons que vous apprécierez les transformations présentes et à venir. Nous voulons absolument que la rédaction du journal reste une œuvre la plus collective possible. Nous avons un besoin vital de votre participation ainsi que de vos critiques et de vos suggestions. Tel est l'esprit dans lequel a été lancée la revue et si ce phénomène de communication entre l'équipe de rédaction et les nombreux lecteurs disparaissait, le dragon n'aurait plus de raison d'être sur un marché où les publications affluent.

Tous les changements en cours n'affectent pas que le journal. Les plus observateurs d'entre vous ont pu remarquer que le noyau d'agités qui est à la base du dragon a maintenant créé une société d'éditions. Nous souhaitons en effet intervenir dans le domaine de l'édition des jeux, des scénarios, avec le même esprit d'ouverture et d'incitation à la création qui a motivé le lancement de la revue.

Dans ce nouveau secteur de nos activités, nous sommes aussi largement ouverts à vos propositions. Auteurs et artistes de génie à vos plumes !

Les Broullards de Terrod

Stéphane TRUFFERT et Alexis LANG

un scénario médiéval fantastique **6 p.9**

Une collection qui s'enrichit : nouveaux auteurs, nouveaux illustrateurs ... (à suivre)

LE DERNIER CERCLE: 18, rue Gabriel Péri 38000 Grenoble. 76.87.23.12.

Un scénario pour ''Premières Légendes de la Table Ronde''

Le Dragon du Val des Pierres levées

PROLOGUE

Le claquement des sabots résonnait d'une manière étrange sur les pavés de bois, et l'ombre des capes agitées par le vent donnait l'illusion d'un monstre ailé se précipitant sur les passants attardés. J'étais tout énervé à l'idée de passer la veillée chez le vieux Mathias. Tout le monde disait qu'il était le meilleur conteur de la région, et je ne voulais pas manquer le début de la légende. De plus, il était rare que notre mère nous laisse sortir les nuits d'hiver, mais comme les chasseurs n'avaient pas encore aperçu de loups, nous profitions de ces dernières soirées avant leur venue. Je serrais instinctivement la main de mon grand frère, en pensant à ces émissaires du Diable.

La vieille porte branlante grinça tandis que nous entrions, frileusement serrés les uns contre les autres. Le père Mathias grogna de sa voix revêche. ''R' fermez donc la porte, étourneaux, avant que le vent ne vienne éteindre mon feu ! C' n'est point vous qui ressortirez chercher du petit bois !''. Une dizaine de voisins s'étaient déjà creusés un nid douillet dans la paille et Jehan du vieux moulin s'était confortablement installé contre le dos de l'unique vache que possédait Mathias. Les frimousses couvertes de tâches de rousseur et les visages adultes plus graves se détournèrent de nous, alors que nous nous installions, pour contempler le feu, image hypnotique sans cesse en mouvement, dont la présence nous gonflait de joie et de bien-être. Mathias bourrait tranquillement sa pipe, assis dans l'âtre. Quand il fut cer-

tain que l'attention de son auditoire ne serait plus détournée par l'arrivée de retardataires, il commença. Tandis qu'il débutait son récit, sa voix devenait plus douce, plus sereine, empreinte d'une telle puissance que je me demandais si Ravenaud n'avait pas raison quand il affirmait que le père Mathias était ''un peu magicien sur les bords'' ...

''C'était il y a bien longtemps, longtemps avant que le père du père de votre père ne soit né, avant que la lumière de Notre Seigneur Jésus-Christ n'atteigne notre région. Un immense dragon terrorisait le pays et même les plus hardis des chevaliers n'osaient endosser leur haubert pour aller l'affronter. Ses ailes étaient si grandes qu'elles cachaient le soleil quand il prenait son envol, et les flammes de l'Enfer s'échappaient de ses naseaux. Moult hommes courageux furent navrés lors de ses incursions dans les villages, mais nul ne pouvait s'opposer à sa puissance démoniaque ... Quand il eût amassé toutes les richesses de la région dans son antre, il imposa un lourd tribut à la population. A chaque pleine lune, une jeune fille de tout juste 17 ans devait lui être livrée, au plus profond du Val des Pierres Levées. Aucune ne revint jamais ...

INTRODUCTION

Depuis toujours la légende du Dragon du Val des Pierres Levées faisait le succès des conteurs dans les veillées. Si les enfants prenaient très au sérieux cette belle histoire, leurs parents étaient certains qu'il ne s'agissait que de contes et fariboles ... Jusqu'au jour où un jeune paysan descendit des collines, à moitié fou de terreur. Il avait rencontré le Dragon de la légende ! Celui-ci avait mis le feu à sa chaumière, dévoré tous ses moutons, et lui avait même parlé en le maintenant au sol grâce à une seule de ses griffes. Il exigeait que l'ancien tribut lui soit à nouveau versé. Si une jeune fille venant de fêter ses dix-sept printemps ne lui était pas livrée à la prochaine pleine lune, il dévasterait toute la contrée et mettrait la ville de Desnay à feu et à sang. Le Comte Eudes, seigneur du pays, envoya une patrouille d'hommes d'armes pour confirmer les dires du vilain. Hélas, celui-ci semblait avoir dit la vérité, la légende devenait réalité. Alors le Comte sombra dans le désespoir. En effet, sa fille unique Héloïse venait juste d'avoir l'âge fatidique. S'il ne l'envoyait pas dans le Val des Pierres Levées, il pouvait s'attendre avec raison à une jacquerie, une révolte des paysans craignant plus le légendaire Dragon que l'ost de leur seigneur. Qui sait, d'ailleurs, si les hommes d'armes n'auraient pas eux-mêmes conduit la douce Héloïse dans la vallée maudite ?

En fait, rien n'est vrai dans ces événements, ou du moins pas encore ... Le ''Paysan'' à moitié fou se nomme Ghereint et est en réalité l'écuyer d'Hugues de Beaulieu, un jeune chevalier désargenté. Celui-ci a été reçu quatre mois auparavant à Desnay par le Comte Eudes, au cours d'un tournoi qui réunissait de nombreux chevaliers. Il tomba amoureux fou de la fille de son hôte dès qu'il la vit, et prolongea son séjour au château. La belle Héloïse partagea bientôt les sentiments du jeune chevalier, et se promit de n'épouser nul autre homme. Mais quand Hugues de Beaulieu demanda sa main à son père, celui-ci entra dans une colère folle et fit chasser le prétendant par les valets d'écurie. Le Comte Eudes avait fermement l'intention de marier sa fille unique à un riche seigneur, et non à une ''nobliau'' sans toit ni lieu. L'amour des deux jeunes gens semblait impossible, mais l'adversité rapprocha leurs cœurs au lieu de les séparer.

Les deux amoureux se revirent plusieurs fois en secret et décidèrent de mystifier le vieux Comte, pour pouvoir se marier et vivre ensemble sans être inquiétés. Ils décidèrent d'utiliser la vieille légende du Dragon du Val des Pierres Levées, pour camoufler la fuite de la jeune fille. Après avoir mis le feu à une chaumière abandonnée, déchiré ses vêtements et préparé son récit, l'écuyer Ghereint se rendit à Desnay pour annoncer ''l'horrible nouvelle''. Par une ''extraordinaire coïncidence'', la seule jeune fille du pays venant de fêter ses dix-sept ans se trouvait être Héloïse, la fille du Comte Eudes. Le seigneur devait s'incliner et se résigner à la disparition de son enfant. Qui oserait résister au terrible Dragon ?

Cette histoire se déroule dans une région prospère possédée par le Comte Eudes. Il réside dans son magnifique château de Desnay, où sa nombreuse ménie (maisonnée) profite en toute quiétude des joies de l'existence, jusqu'au jour tragique où le dragon refait parler de lui. Vous pouvez situer ce domaine où vous le désirez, mais dans une région relativement isolée, comme les hautes terres de l'Ecosse ou les grandes prairies irlandaises. La date à laquelle elle se déroule n'a aucune importance ; vous pouvez donc la choisir librement pour s'intégrer à votre campagne.

Bien sûr, le Comte Eudes demande aux Personnes des Joueurs de sauver sa fille. S'il s'agit de chevaliers, il fait appel à leur courage et à leur honneur. Sinon, il est prêt à récompenser largement tout ceux qui viendront à son aide.

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES DE L'HISTOIRE

Le Comte Eudes

Age : 58 ans.
Milieu social : Noble, Comte.
Occupation : Chevalier.
Statut social : 10.
Bonus de profession : + 3.
Points d'honneur : 350.
Prestige : 16.

Dons

Combat : 7.
Magie : 0.
Artistique : 1.
Communication : 2.
Perception : 5.
Mécanique : 2.
Nature : 4.
Foi : 3.

Caractéristiques

Physique : 4.
Psychique : 5.
Apparence : 6.
Force : 3.
Volonté : 7.
Aura : 6.
Rapidité : 4.
Décision : 4.
Beauté : 5.
Coordination : 5.
Intelligence : 4.
Honneteté : 8.
Taille : 1,88 m.
Poids : 78 kg.
Fatigue : 21.

Compétences

Art de la guerre (15), Epées (13), Esquive (12), Lance d'arçon (12), Masses (11), Petits boucliers (12), Tournoi (12), Traditions (15), Agilité (10), Cheval (13), Chasse (11).

Protection

Tissu : 0.

Le Comte Eudes était autrefois un fier chevalier, dont le bras robuste a fait vider la selle à plus d'un adversaire dans les tournois. Mais l'âge venant, ses facultés guerrières ont décliné et il n'enfourche maintenant sa monture que pour aller à la chasse au faucon. Après avoir agrandi son fief par de vaillantes conquêtes, le vieux Comte ne songe plus qu'à se reposer et à profiter de ses dernières années. Son épouse, dame Clarisse, est un modèle de piété et de dévouement.

Eudes ne se sent pas du tout de taille à affronter le Dragon légendaire. Comme il sait que les chevaliers qu'il entretient n'oseront pas risquer leur précieuse vie pour sauver sa fille, il est vraiment désespéré. Il est prêt à faire appel à n'importe qui pour garder auprès de lui son unique enfant.

Il est habituellement d'un naturel très calme, mais peut entrer dans de violentes colères s'il sent que son honneur a été bafoué.

Héloïse

Age : 17 ans (depuis peu !).
Milieu social : Noble, fille de Comte.
Occupation : —.
Statut social : 10.
Bonus de profession : —.
Points d'honneur : —.
Prestige : 10.

Dons

Combat : 0.
Magie : 3.
Artistique : 7.
Communication : 6.
Perception : 3.
Mécanique : 1.
Nature : 5.
Foi : 2.

Caractéristiques

Physique : 2.
Psychique : 9.
Apparence : 11
Force : 2.
Volonté : 11.
Aura : 11.
Rapidité : 2.
Décision : 8.
Beauté : 12.
Coordination : 2.
Intelligence : 8.
Honneteté : 10.
Taille : 1,55 m.
Poids : 46 kg.
Fatigue : 13.

Compétences

Musique (16), Poésie (16), Chant (18), Légendes (20), Traditions (15), Alphabet latin (14), Médecine des plantes (14).

Protection

Tissu : 0.

Héloïse est une très jolie jeune fille, rêvant d'amour courtois et d'exploits chevaleresques depuis son enfance. Son cœur n'a pas su résister au fougueux Hugues de Beaulieu, qui a su conquérir son amour par sa grâce et sa noblesse d'âme. Elle se moque de la condition du jeune homme, et se prend pour une héroïne de roman courtois, comme ceux qu'elle aime lire assise sur le rebord de la fenêtre de sa chambre.

Elle connaît très bien les légendes, et a imaginé cette asticieuse mystification du Dragon pour s'enfuir sans que son père la fasse poursuivre. Elle n'appréciera pas du tout l'aide des personnages des joueurs et fera tout son possible pour leur mettre les bâtons dans les roues. Néanmoins, elle n'est pas méchante et ne cherchera pas à faire le mal. Elle apparaîtra résignée de son sort, prête à se dévouer pour sauver la région et étrangement calme. En fait, elle pense surtout à la couleur des rubans de sa coiffure de mariée.

Huges de Beaulieu

Age : 23 ans.
Milieu social : Noble, Chevalier.
Occupation : Chevalier.
Statut social : 7.
Bonus de profession : + 3.
Points d'honneur : 125.
Prestige : 11.

Dons

Combat : 7.
Magie : 1.
Artistique : 5.
Communication : 3.
Perception : 4.
Mécanique : 1.
Nature : 6.
Foi : 4.

Caractéristiques

Physique : 9.
Psychique : 7.
Apparence : 9.

Force : 9.
Volonté : 7.
Aura : 9.
Rapidité : 8.
Décision : 7.
Beauté : 9.
Coordination : 10.
Intelligence : 7.
Honneteté : 9.
Taille : 1,90 m.
Poids : 95 kg.
Fatigue : 25.

Compétences

Art de la guerre (14), Epées (16), Esquive (16), Lance d'arçon (16), Masses (15), Petits boucliers (17), Tournoi (16), Traditions (12), Agilité (14), Cheval (16), Chasse (13), Poésie (12).

Protection

Cotte d'anneaux sur cuir (2), et heaume (5).

Hugues de Beaulieu est un jeune cavalier plein d'allant, vif, courageux et très romantique. Amoureux fou de la belle Héloïse, il a cru mourir quand le vieux Comte lui a refusé sa main et l'a fait chasser. Près à défier tous les chevaliers qu'il rencontraient pour trouver le repos éternel, il s'est laissé convaincre par son écuyer de ne pas renoncer à la vie et à l'espoir.

Il se sent un peu honteux d'utiliser le stratagème imaginé par Héloïse, mais son amour est plus grand que ses scrupules.

Fier, Hugues de Beaulieu refuse de reconnaître sa pauvreté. Il reste très "grand seigneur" devant le monde. Mais en secret, il répare lui-même son armure tandis que son écuyer reprise ses chausses.

Ghereint

Age : 17 ans.
Milieu social : Bourgeois.
Occupation : Homme d'armes (Ecuyer).
Statut social : 5.
Bonus de profession : + 1.
Points d'honneur : 32.
Prestige : 6.

Dons

Combat : 8.
Magie : 0.
Artistique : 5.
Communication : 2.
Perception : 4.
Mécanique : 3.
Nature : 3.
Foi : 1.

Caractéristiques

Physique : 9.
Psychique : 5.
Apparence : 5.
Force : 10.
Volonté : 5.
Aura : 5.
Rapidité : 8.
Décision : 4.
Beauté : 5.
Coordination : 9.
Intelligence : 6.
Honneteté : 5.
Taille : 1,85 m.
Poids : 89 kg.
Fatigue : 23.

Compétences

Javelot (17), Lance (17), Art de la guerre (13), Esquive (17), Petits boucliers (17), Haches (18), Masses (18), Agilité (13), Sens (8), Surpendre (9), Théâtre (14), Chasse (14).

Ghéreint est un fils de tailleur, qui a toujours voulu devenir chevalier. Après s'être engagé dans la milice de sa ville, il s'est vite fait connaître par sa débrouillardise. Malheureusement, un sergent d'armes n'a pas apprécié ses petits talents et a obtenu son renvoi. Depuis, il est entré au service d'Hugues de Beau-

lieu, d'abord comme valet puis finalement comme écuyer quand les finances de son maître sont tombées dangereusement basses. Il a fait du jeune chevalier son idéal, et espère un jour recevoir l'épée et les éperons d'or de sa main.

Toujours aussi débrouillard, il a su arranger les rencontres secrètes de son maître avec la douce Héloïse. Il a même ajouté une ou deux touches de son cru à "l'histoire du Dragon". Ses talents d'acteur le désignaient pour jouer le rôle du paysan attaqué par le monstre, d'autant plus qu'il est très peu connu à Desnay.

Premier épisode :
L'APPEL DU COMTE D'EUDES

Les personnages arrivent dans la belle cité de Desnay par une belle journée d'été, une semaine après la venue de Ghéreint déguisé en paysan. Pourtant, la ville est étrangement calme et silencieuse. Les rares passants font grise mine, et aucun enfant ne joue dans les rues. Une profonde mélancolie semble avoir saisi toute la cité. En effet, la pleine lune se lèvera dans deux nuits, et personne ne s'est présenté pour sauver Héloïse, la fille du Comte d'Eudes.

Les personnages apprendront rapidement la menace qui pèse sur la ville s'ils se renseignent auprès des habitants. Les rares clients des quelques auberges de Desnay commentent tristement les derniers événements, et accusent ouvertement de lâcheté les chevaliers vivant sous le toit du Comte.

Avant toutes les messes (toutes les trois heures), un hérault lit sur la grande place une déclaration du Comte Eudes, seigneur de Desnay : "Oyez Oyez, bonnes gens de Desnay ! Quiconque sauvera Héloïse, la fille de notre seigneur Eudes, de la tragique destinée qui l'attend, sera largement récompensé". Mais jusqu'à maintenant, personne ne s'est présenté. Tous les habitants de la région connaissent la légende du Dragon, et ne veulent pas risquer leur peau face à une bête si monstrueuse. Un chevalier en quête de gloire ou un larron dont la bourse est vide ne pourront pas laisser passer une telle occasion.

Si les personnages déclarent leur intention de répondre à l'appel du Comte, ils seront rapidement conduits devant le seigneur des lieux par un homme d'armes. Eudes leur résumera la situation en minimisant l'importance du Dragon. Il demande aux personnages d'escorter sa fille Héloïse jusqu'au Val des Pierres Levées et d'affronter la bête qui se terre en ce lieu. Bien sûr, il leur promet de grandes richesses et des cadeaux princiers s'ils reviennent avec Héloïse vivante à leurs côtés (il tiendra parole !).

Si les personnages se renseignent en ville, ils entendront de nombreuses rumeurs contradictoires. Laissez libre cours à votre imagination ... Il y aurait, paraît-il deux dragons ... Le dragon est aussi grand que quatre maisons mises l'une sur l'autre ... L'haleine du dragon est si pestilentielle que tous ceux qui approchent à moins de vingt pas de lui tombent raides morts ... Ghéreint s'est "déchaîné" pendant toute la semaine et a raconté d'horribles histoires pour décourager d'éventuels sauveteurs.

Deuxième épisode :
L'ESCORTE

Si les personnages acceptent d'escorter la jeune fille jusqu'au Val et de la défendre devant le dragon, ils seront logés au château et magnifiquement reçus. S'ils en font la demande, on leur prêtera des armes, une armure (une cuirasse en cuir bouilli ou une cotte d'écailles cousues sur du cuir), et tout l'équipement raisonnable qu'ils réclameront.

Le Val des Pierres Levées se trouve à plus d'une demi-journée de cheval de Desnay, en allant au trot. Héloïse pourra elle-même les guider. En effet, personne ne veut accompagner les "courageux sauveteurs" ... Les personnages qui ne possèdent pas de monture s'en verront offrir une (un simple roncin). Le chapelain du château offre aux personnages de se confesser et leur demande de recevoir l'extrême-onction avant leur départ. Il semble sincèrement assuré de leur trépas.

Héloïse est présente au repas du soir, assise auprès de son père. Dame Clarisse ne peut pas retenir ses sanglots, et le Comte Eudes, lui-même, paraît ému. Il ne trouve pas assez de mots pour remercier les personnages de leur aide. Héloïse semble résignée et paraît accepter son sort avec bravoure. Elle lance quelquefois un regard triste à ses parents, songeant en son fort intérieur qu'elle dîne en leur compagnie pour la dernière fois. Bien sûr, elle sait parfaitement qu'elle ne sera pas dévorée par le dragon. Une larme coule sur sa joue, peut-être un dernier remord ... Mais qui pourrait songer à la vraie raison de sa tristesse ?

Le lendemain matin, tout le monde est prêt vers tierce (neuf heures). Héloïse monte une belle haquenée à la robe pie (un "baucent"). Le Comte Eudes l'embrasse une dernière fois, salue les personnages et leur souhaite bonne chance. "Que Notre Seigneur Jésus-Christ écarte le danger de votre route, et qu'il vous soutienne dans votre périlleux voyage". Dame Clarisse est vêtue de noir et lance un dernier signe d'adieu à sa fille du haut des remparts, tandis que la petite troupe s'éloigne sur le chemin. La cloche de l'église de Desnay sonne le glas ...

A peine les personnages ont-ils parcouru quelques lieues qu'Héloïse leur demande de ne pas sacrifier inutilement leur existence, et de l'abandonner à son triste sort. Elle ne veut pas se sentir responsable de leur mort. Si par chance, elle survivrait, ils pourront revenir la chercher le lendemain matin. En fait, cette escorte inattendue la dérange au plus haut point. Elle comptait rejoindre tranquillement Hugues de Beaulieu dans le Val des Pierres Levées, et le "combat contre l'horrible dragon" n'est absolument pas prévu dans leur mise en scène !

Tout au long du chemin, elle fera tout son possible pour gêner les personnages, mais sans mettre leur vie en danger. Elle tentera sans cesse de les convaincre de la laisser seule dans le Val des Pierres Levées.

Troisième épisode :
L'ERMITE

Peu avant sixte (midi), le petit groupe fait une étrange rencontre alors qu'il traverse une profonde forêt. Un très vieil homme se tient immobile, au bord du sentier. Il porte une longue robe brune et sa barbe et ses cheveux semblent ne pas avoir été coupés depuis de nombreuses années. Quand Héloïse passe à sa hauteur, il lui adresse directement la parole :

"Renonce à ton projet, jeune fille, et retourne chez tes parents alors qu'il est encore temps. Tu ne connais pas les forces que tu as déchaînées ..."

Il s'éloigne alors sans mot dire, et disparaît dans un buisson. Si les personnages tentent de le rattraper, ils ne le retrouveront pas. Il a pris l'apparence d'un arbre grâce à un sortilège, et refusera de parler à quiconque après avoir transmis l'avertissement de Dieu à la jeune imprudente. (Ne vous inquiétez pas, vous comprendrez ces paroles énigmatiques quand vous lirez le huitième épisode ...)

Les voyageurs trouvent peu après une petite clairière pour avaler le frugal repas qui leur a été donné. Héloïse semble très troublée par les paroles de l'ermite. Elle déclare qu'elle ne comprend absolument pas ce que "ce vieux fou" a voulu dire. Elle dit partiellement la vérité, car les terribles forces dont il parlait lui sont parfaitement inconnues. Elle éludera les questions trop directes que pourraient lui poser les personnages en sombrant dans un brusque accès de tristesse "en pensant au triste sort qui l'attend". Qui oserait accabler une douce jeune fille qui avance si bravement vers la mort ?

Quatrième épisode :
LE CHEVALIER DU PONT

Ghéreint s'est empressé de rejoindre son maître quand il a appris que des voyageurs avaient offert leurs services pour sauver Héloïse. Hugues de Beaulieu a alors décidé de les attendre sur un petit pont qu'ils seront obligés d'emprunter pour rejoindre le Val des Pierres Levées. Il a l'intention de défier en duel tous les chevaliers présents dans le groupe, pour affaiblir et décourager les "sauveteurs".

Une heure après la rencontre avec l'ermite, le groupe sort de la forêt et pénètre dans une région vallonnée. Bientôt, une rivière assez rapide leur barre le chemin. Heureusement, un pont se trouve non loin de là. En approchant, les personnages distinguent une silhouette à cheval, semblant attendre devant le pont quelque chose ou quelqu'un. Ils reconnaissent bientôt un chevalier revêtu de son armure et dont le visage est dissimulé par un heaume. Son écu porte un blason, de sinople au chêne déraciné d'argent. Un jet d'Héraldique à - 5 (Traditions (- 3) ; malus total de - 8) permettra de reconnaître les armes d'Hugues de Beaulieu. Ce jeune chevalier est encore peu connu, ce qui explique ce malus.

Quand les personnages s'approchent du pont pour traverser la rivière, Hugues de Beaulieu leur refuse le passage. Si un chevalier est présent, il le défie en combat singulier, en omettant de se présenter. Si Hugues de Beaulieu est désarçonné, il cèdera de bonne grâce le passage à l'escorte d'Héloïse. S'il est vainqueur, il défiera le cas échéant un autre chevalier. Pour ce combat, utilisez la compétence Tournoi, aspect Joute (0). L'écuyer du chevalier inconnu a déjà préparé de robustes lances de frêne, à la pointe émoussée.

Un personnage observateur pourra remarquer que le cœur d'Héloïse semble trembler pour le chevalier inconnu, et non pour son "champion" en titre. Le joueur devra préciser au Maître des Légendes qu'il guette les réactions de la jeune fille au cours du combat, et réussir un jet de Sens à - 3.

Si personne ne peut vaincre Hugues de Beaulieu, le groupe perdra une heure pour rejoindre un gué en aval. Héloïse leur indiquera le chemin, en riant sous cape de leur mésaventure.

Cinquième épisode :
LE RAVIN DE L'OGRE

Après cet incident, Héloïse et son escorte s'engagent dans un petit ravin dans les collines. La végétation est rare, et l'atmosphère générale assez sinistre. De temps en temps, quelques graviers dévalent la pente, mais rien n'est visible.

Puis, au détour du sentier, les personnages se trouvent face-à-face avec un "individu" hilare, mesurant plus de trois mètres de haut. Il accueille les voyageurs par un rire tonitruant ... "Alors, vermisseaux, vous venez m'apporter mon repas à domicile ? On peut dire que vous n'êtes pas particulièrement discrets quand vous vous déplacez. Vous avez franchi les limites de mon domaine, et c'est bien dommage pour vous !". Il passe alors son épaisse langue sur ses dents aiguisées et s'empare d'une hache impressionnante. Puis, sans avertissement, il charge la personne la plus proche.

Il s'agit, bien sûr, d'un ogre.

Ogre

Physique : (12).
Psychique : (4).
Aura : (- 3).

Taille : 3,20 m.
Poids : 310 kg.
Vitesse, sprint 15 m/s.

Fatigue (28), Sonné (11), Evanoui (17), Coma (22), Mort (28), Surprendre (7), Hache (19/12), Agilité (12), Sens (10), Chasse (10), Légendes (6), 1 attaque par base, après les personnages.

Protection (0).
Résistance aux sortilèges (3).

Sixième épisode :
L'ONDINE

Après avoir combattu l'ogre, les personnages et Héloïse parviennent à sortir du ravin sans difficulté supplémentaire. La région reste vallonnée, mais une belle forêt de chênes couvre maintenant les pentes des collines. Les chants d'oiseaux retentissent dans les ramures, l'atmosphère semble idyllique. Le contraste avec le ravin est saisissant. Nonne (15 heures) vient de passer.

Un nouveau chant se mêle alors aux appels joyeux des oiseaux. Une voix d'une pureté incroyable retentit au cœur de la forêt. Si le petit groupe se dirige vers cette voix, il parvient non sans peine aux abords d'une source qui jaillit entre deux rochers. Un petit bassin naturel s'est formé à ses pieds, où poussent d'innombrables lys d'eau, d'une blancheur éclatante. Assise sur un rocher, une jeune femme vêtue de longs voiles blancs et presque transparents peigne ses longs cheveux d'or en se mirant dans l'eau. Elle chante sa joie et son bonheur, sans souci du lendemain. Près d'elle, un faon folâtre dans le trèfle.

Si les personnages sont trop bruyants ou esquissent le moindre geste d'agressivité, l'ondine plonge dans la source et ne réapparaîtra plus jamais. S'ils avancent avec douceux et se présentent d'une manière amicale, elle fera de son mieux pour les aider quand elle sera convaincue de la pureté de leurs intentions. Elle soignera les blessés, et répondra à toutes les questions courtoises sur la région, qu'elle connaît admirablement.

Elle vivait déjà dans cette source quand le vieux dragon habitait le Val des Pierres Levée, et pourra fournir de nombreux renseignements à son sujet. Elle sait qu'il n'est pas apparu depuis de très nombreuses années. Le retour du monstre la surprend au plus haut point. Elle plaint de toute son âme Héloïse, et lui offre de vivre au cœur de sa source pour échapper au triste sort qui l'attend. A sa plus grande surprise, la jeune fille refuse cette aide inespérée. Elle devient alors boudeuse et plonge dans l'eau après un bref au revoir.

Si les personnages demandent à Héloïse pourquoi elle a refusé l'offre de l'ondine, elle leur répond un peu gênée que si elle ne se rend pas au Val des Pierres Levées, la ville sera détruite par le dragon. Elle les supplie une nouvelle fois de l'abandonner seule dans la vallée.

Septième épisode :
LA VAL DES PIERRES LEVEES

Quand le soleil se couche, le groupe atteint enfin le but de son voyage. Le Val des Pierres Levées se trouve entre deux grandes collines, presque de petites montagnes. Tandis que les ombres s'allongent pour bientôt disparaître dans la pénombre du crépuscule, les silhouettes de grands menhirs se découpent sur le ciel. De temps en temps, un bosquet d'arbres rompt la monotonie des pierres dressées. Les flancs des deux collines sont percés par de nombreuses cavernes.

Après une ultime tentative pour rester seule, Héloïse ne peut pas empêcher les personnages de l'accompagner dans la vallée (tout du moins si les joueurs décident de la suivre). La jeune fille ne semble nullement inquiète, plutôt ennuyée. Elle reste plongée dans ses pensées, et se demande comment expliquer la situation à ses "sauveteurs" et surtout comment rejoindre Hugues de Beaulieu.

La lune s'est déjà levée depuis plus d'une heure dans un magnifique ciel étoilé, et le "dragon" ne s'est toujours pas manifesté. Héloïse semble de plus en plus gênée ... Soudain, le bruit d'un cheval au pas rompt le silence impressionnant qui règne dans le val. De derrière une immense pierre surgit un chevalier. Son visage est découvert, et un arbre brille sur sa poitrine. Il s'avance lentement vers les personnages, son épée au côté. Il n'esquissera aucun acte hos-

tile mais se défendra avec bravoure s'il est attaqué.

Quand il arrive non loin des personnages, Héloïse donne un petit coup de cravache à sa monture et se précipite vers lui. Ils descendent tout deux de cheval et se jettent dans les bras l'un de l'autre.

Après avoir discuté à voix basse, les deux amoureux avancent vers les personnages si ceux-ci ne les ont pas encore rejoints. Hugues de Beaulieu, d'une voix un peu contrite, leur explique sans détour le stratagème qu'ils avaient imaginé pour pouvoir se marier sans la permission du Comte Eudes.

A peine les deux jeunes gens ont-ils fini de présenter leurs excuses aux personnages qu'un terrible hurlement retentit, tandis qu'une forme plus sombre que la nuit passe au-dessus du Val ...

Huitième épisode :

LE DRAGON

En effet, le Dragon du Val des Pierres Levées existe réellement ! Après avoir ravagé la région, il y a plus de cinq siècles, il s'est lassé de ce petit jeu et a décidé de se reposer "un peu" en attendant de découvrir quelque chose qui le ferait sortir de son mortel ennui. Allongé sur ses richesses, il comptait et recomptait ses pièces d'or et ses joyaux pour passer le temps. Piquant de temps en temps un petit somme de quelques dizaines d'années, il ne sortait que rarement pour dévorer un cerf ou un sanglier et ne quittait pas les forêt environnantes.

Il s'est réveillé récemment, et grâce au sortilège "Divination", a appris le stratagème d'Héloïse et d'Hugues de Beaulieu. Il trouva la situation follement amusante, et décida de prendre au piège les mystificateurs. Puisqu'on lui amènerait une jeune fille sur un plateau d'argent sans qu'il n'ait rien demandé, pourquoi se priver du plaisir d'un "dîner fin" après un petit exercice ?

Heureusement pour les personnages, le Dragon a beaucoup vieilli et n'est plus aussi fort qu'il le croit. Ses écailles sont ternies, et il lui manque quelques dents ... Il reste néanmoins un adversaire fort redoutable.

Dans un bruit assourdissant, une forme immense et majestueuse atterrit à une cinquantaine de mètre des personnages. La pleine lune semble couronner sa tête écailleuse, alors qu'un immense éclat de rire retentit. "Merci de m'avoir apporté mon repas à domicile, pauvres fous ! Vous croyiez que je n'existais pas, n'est-ce-pas ? Quel dommage que vous ne preniez pas les légendes au sérieux. Alors, lequel de ces chevaliers viendra me livrer cette belle jeune fille ?".

Hugues de Beaulieu s'est déjà jeté en selle et fonce, lance baissée, vers le monstre. D'un coup de queue, le dragon le désarçonne et le jeune chevalier tombe inanimé sur le sol. Héloïse pousse alors un cri d'angoisse et de terreur, tandis que l'immonde créature avance vers elle ...

Le Dragon dédaigne au début la magie, car il pense ne faire qu'une bouchée des chétifs humains qui osent s'attaquer à lui. Mais si les choses commencent à tourner mal pour lui, il utilisera toutes ses ressources pour sauver sa vie. Orgueilleux et vindicatif, il combattra jusqu'à la mort. Ses caractéristiques sont un peu différentes de celles du dragon classique, à cause de son grand âge. Si ses pouvoirs s'avèrent encore trop importants face aux personnages, n'hésitez pas à diminuer sa puissance, pour conserver l'équilibre du jeu. Par contre, s'il est trop faible, augmentez ses caractéristiques !

Dragon
Physique : (70).
Psychique : (15).
Aura : (- 8).

Taille : 12 m de long.
Poids : 50 tonnes.
Vitesse : vol 15 m/s, sur terre 8 m/s.
Fatigue : 155.
Sonné (46).
Evanoui (93).
Coma (124).
Mort (155).
Surprendre (8) ; Dents (12) ; Griffes (12) ; Queue (8) ; Gerbe de flammes (12), une seule fois par jour.
Attaques par base : 1 ap.
Dommages : 3 x Mr.
Protection : 10, sauf les ailes - 2 et les yeux 5.

Les ailes sont inutilisables si les blessures dépassent 80 points.

Sortilèges connus :
21 - Prison immatérielle (MS 7).
60 - Divination (MS 9).
66 - Voyage vers l'avenir (MS 1).
73 - Protéger de la magie majeure (MS 22).
82 - Endormir (MS 17).
85 - Hurlements (MS 8).

Neuvième épisode :

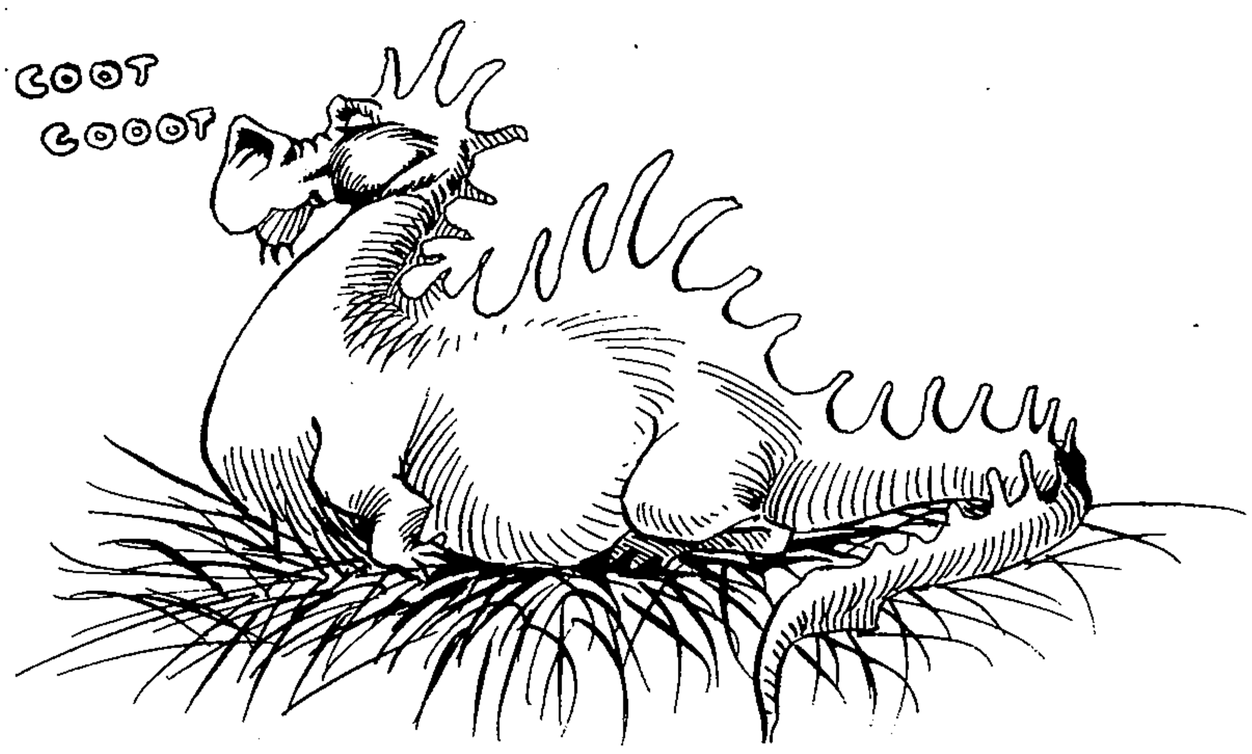
LE DENOUEMENT

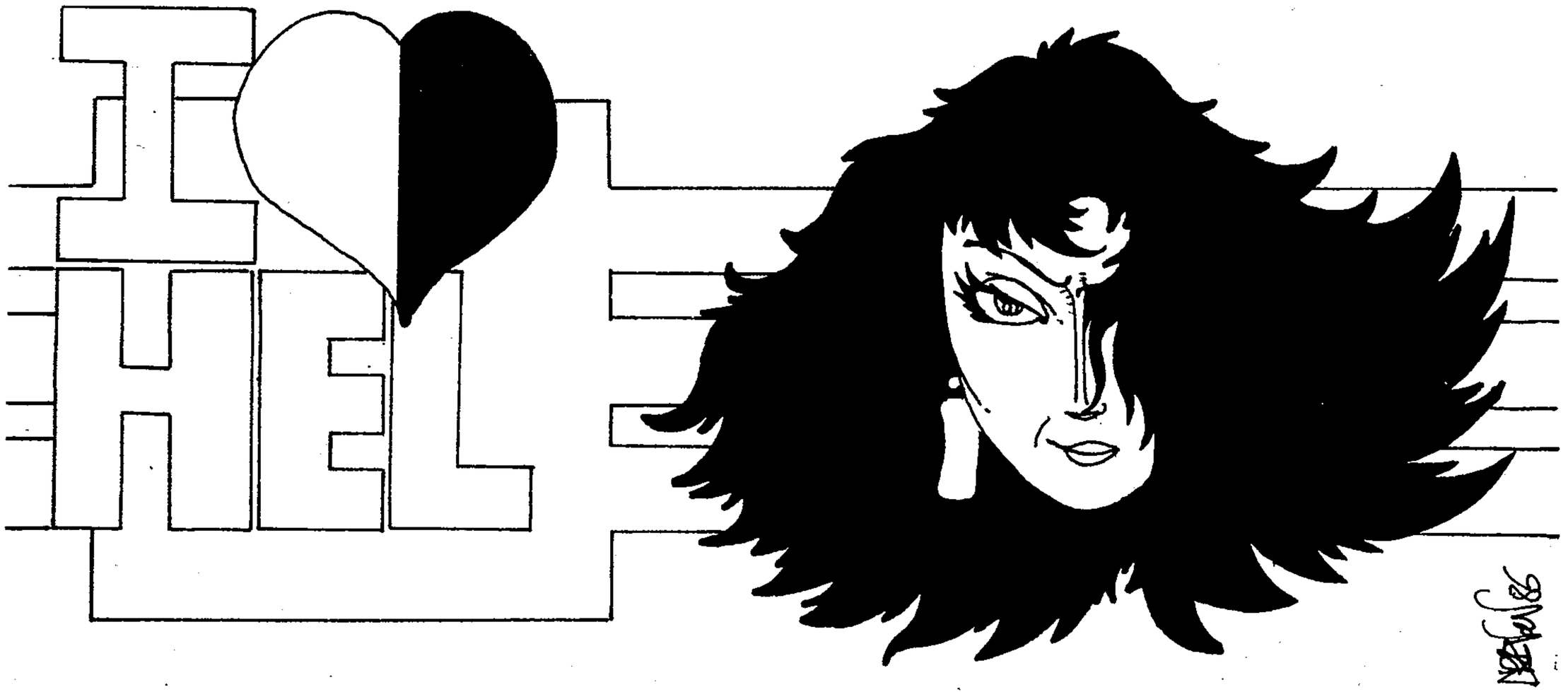
Si tous les personnages sont tués par le Dragon, ce qui devrait être plutôt le résultat de leurs erreurs que celui de la chance aux dés du Maître des Légendes, que leur âme repose en paix, ainsi que celle d'Hugues de Beaulieu et de la douce Héloïse.

A la mort du Dragon, Héloïse se précipite vers Hugues de Beaulieu et tente de le soigner. Le jeune homme reprend peu à peu conscience, mais il est gravement blessé.

Si le Dragon est vaincu, les personnages se retrouvent devant un dilemne. Doivent-ils laisser partir Héloïse avec son amoureux, ou ramener la jeune fille de force chez son père ? Bien sûr, il existe d'autres alternatives. Ils peuvent convaincre les deux jeunes gens de les accompagner à Desnay, et insister sur le rôle qu'Hugues de Beaulieu a joué pour que le Comte Eudes accepte de lui donner la main de sa fille. Ils peuvent aussi raconter toute la vérité sur le stratagème des deux amoureux, mais ils condamneront ainsi leur amour ... De nombreux dénouements sont possibles. Si le comte retrouve sa fille, il comblera de cadeaux les personnages. (Restez cependant dans des limites raisonnables !).

La victoire contre le dragon rapportera entre 50 et 100 points d'honneur aux personnages, selon leur conduite au combat. Les autres gains et pertes possibles sont laissées aux choix du Maître des Légendes.





J'étais en train d'astiquer mon bouclier lorsque mes compagnons décidèrent de repartir dans les montagnes. Nous y avions en effet découvert après d'héroïques combats un cube étrange d'un mètre d'arête, recouvert d'inscriptions runiques que notre magicien, Omarh, fut bien incapable de traduire.

Je ceignis ma ceinture et y accrochai mon fléau. Il faisait déjà très chaud, et la face féminine blanche et noire de mon bouclier brillait dans la lumière du matin. Il était d'ailleurs temps que nous quittions ce village car j'avais eu dernièrement des démêlés avec des servants de Tyr. Que le seigneur des abysses maudisse les servants faibles de ce dieu de mollusques. Depuis quelques jours, j'avais peur de voir surgir dans les ruelles du village, les blasons argentés d'une troupe de paladins. Car seuls les inconscients n'ont pas peur.

Nous partîmes donc de bon matin sur les chemins rocailleux des montagnes avoisinantes. Rochers épars, buissons squelettiques, falaises, tel était le paysage chaotique qui s'offrait à nos yeux. Je fermais la marche bien que certains du groupe voyaient d'un mauvais œil que je fusse dans leur dos. Je leur avais demandé, avec un petit sourire, pourquoi ils ne faisaient pas confiance à une prêtresse telle que moi alors qu'ils n'avaient rien à craindre tant qu'ils serviraient mes desseins. Cela avait eu comme effet d'énerver le nain qui était très susceptible et qui avait été le seul à s'apercevoir que je ne plaisantais pas, tout du moins le seul à le montrer.

Nous nous enfoncions dans la rocaille lorsque je vis un homme tout en armes arriver au galop dans le village. Ça sentait le paladin sans peur et sans reproche. Si les autres ne pressaient pas le pas, il me rattraperait. Heureusement, le cube mystérieux ne se trouvait plus très loin. Nous y arrivâmes alors que le paladin aperçu me préoccupait de plus en plus. Qu'un seul paladin ? Me sous-estimaient-ils ? Ou était-ce le frère de sir Ulrich que j'avais achevé en faisant semblant de le soigner ? Cette dernière éventualité ne me plaisait guère. J'avais déjà croisé le chemin de sir Belerian alors que celui-ci et une troupe armée avaient attaqué un de nos temples. Il était puissant, et la magie flottait autour de son épée et de son armure.

Alors que je spéculais sur des perspectives peu réjouissantes, Omarh, le magicien avait conclu que ce cube était magique. Cela m'étonnait d'Omarh, ce vieux sénile. Lui et son grimoire moisi n'étaient bons qu'à faire surgir de rachitiques éclairs bleutés. De plus, c'est lui qui avait proposé à sir Ulrich de se joindre à nous. Je me concentrai de nouveau sur ce cube. Il fallait prendre une décision et vite. Le nain se proposa pour monter dessus. Un vrai petit paladin. Je les haïssais tous, mais j'avais autant besoin d'eux qu'ils avaient besoin de moi. Mais je me méfiais, car depuis l'histoire du paladin, certains ne me portaient pas dans leur cœur.

Le nain monta donc sur le cube et POUF ! il disparut. La première surprise passée, nous décidâmes de tous le suivre pour savoir ce qui lui était advenu, moi la première, commençant à percevoir le bruit d'un cheval gravissant le chemin par où nous étions arrivés ... Je montai sur le cube. Le paysage aride fit place à une grande forêt de résineux. J'étais toujours sur un cube, avec le nain en face de moi qui me regardait. Je sautai du cube car les autres ne tarderaient pas à suivre. En quelques minutes, ils furent à leur tour transportés en cet endroit inconnu. J'avais momentanément échappé à l'envoyé de Tyr. Mais mieux valait prévenir que guérir. Alors que le groupe s'enfonçait en exploration dans la forêt, je restai vers le cube, prétextant un besoin de recueillement. J'avais remarqué à terre la présence de grands morceaux de bois mort. J'en pris trois et les dressai au-dessus du cube, formant ainsi une sorte de pyramide. Je m'assis à quelques mètres et attendis. L'attente ne fut pas très longue. Porté par son esprit vengeur, sir Belerian s'était transporté à notre suite, espérant me rattraper.

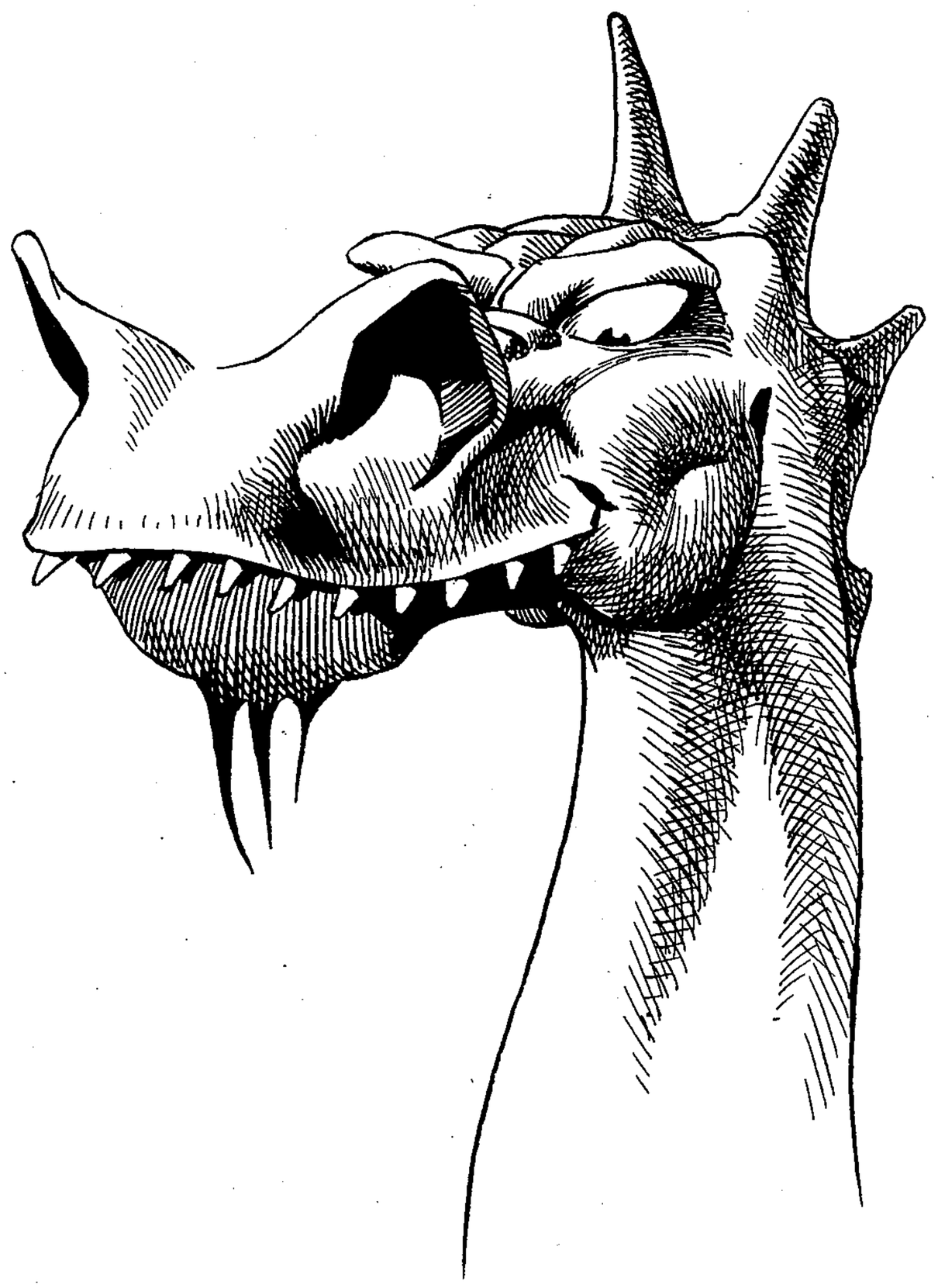
Aujourd'hui, un paladin de Tyr, dieu des larves, est mort empalé, la pointe de ma pyramide au niveau de la poitrine. Hel pouvait vraiment être fière de moi. La journée commençait bien, et je me sentais bien dans ma peau.

Dante la Cruelle, prêtresse de Hel.

A moins que ce ne fut Franck Drevon.

LE DIVAN DU DOCTEUR DRAGON

MIEUX JOUER



LE DRAGON

UN P.N.J. D'ENVERGURE

En quise d'introduction ...

Elément indispensable de la littérature médiévale fantastique contemporaine, mais également de nombreux récits chevaleresques du moyen-âge, le dragon figure, comme il se doit, à la place d'honneur dans beaucoup de jeux de rôles. Son nom sert même d'emblème à plusieurs JDR plus que célèbres ... Il est regrettable cependant que trop de règles - exception faite pour ''Rêve de Dragon'', qui est un cas particulier, puisque l'animal est la base même de l'univers de jeu, le réduisent à un simple épouvantail, cracheur de feu et de sorts plus ou moins bien compris. On assiste alors à la réduction de cet animal fabuleux à une simple prime qui sera accordée au joueur persévérant. Combien de fois n'a-t-on pas entendu cette phrase au cours d'une partie : *''Ça y est, j'ai enfin atteint le X^e^ niveau, je vais pouvoir me bastonner un dragon correct ... !''* Certes on peut considérer celà comme un hommage rendu à la puissance non négligeable de l'animal : on n'est pas pour rien la créature la plus prestigieuse des mondes fantastiques, l'ancêtre qui a connu le premier nom de toutes choses, bien avant la venue de l'homme. Au nom de tout celà, au nom de toute sa puissance, le dragon ne peut valablement être réduit au simple rôle d'assassin d'aventuriers imprudents. Il n'est pas suffisant, pour respecter toute l'ampleur de son pouvoir, de lui demander un nombre impressionnant de points de vie, de points de dégâts, et de sorts offensifs. Rares sont les auteurs de fantastique qui le traitent de façon aussi sommaire. Peut-être un regard rapide jeté sur la mythologie ancienne et sur la littérature fantastique permettra-t-il de se faire une meilleure idée de ce prince des créatures imaginaires. Nous essaierons ensuite d'en tirer quelques conséquences au niveau du jeu ...

Les dragons dans la mythologie

On retrouve des dragons ou des animaux apparentés pratiquement aux quatre coins du globe et très tôt dans l'histoire. De la tarasque provençale au dragon chinois, les formes changent mais l'idée reste la même. Présent dans la bible (sa flamme évoque celle de l'enfer), on le rencontre aussi dans la mythologie grecque, en tant que serviteur des dieux, ou dans les textes religieux de l'Inde ancienne (Indra, divinité de la religion védique, tuant de son arme acérée, le dragon qui retient prisonnières les eaux vivifiantes). Un succès rarement égalé par d'autres créatures imaginaires ! L'idée dominante est toujours celle de la force, et la victoire remportée sur le monstre est la preuve indispensable du courage du héros ... Mais le dragon participe également au rituel magique. Dans les récits du moyen-âge, particulièrement dans les récits de la Table Ronde, sa présence est liée à celle du magicien qui contrôle les forces de la terre. Ainsi par exemple, Merlin vient au secours du roi Arthur poursuivant l'armée ennemie à la tête de ses bretons, assisté d'un dragon qui crache le feu pour ouvrir la route tel un char d'assaut. C'est aussi dans les romans de la Table Ronde que l'on trouve le récit ci-dessous, extrait de la légende du roi Vortigern, qui montre bien toute l'importance que revêt le dragon dans le récit médiéval. Laissons la parole à Merlin :

''— Roi Vortigern, tu veux savoir pourquoi ta tour ne peut tenir ! C'est qu'il y a dessous la terre, à l'endroit où elle s'appuie, deux dragons qui ne voient goutte, l'un roux et l'autre blanc, qui dorment sous deux grands pierres. Quand ils sentent le poids de la tour, ils se tournent, et elle croule ... Aussitôt, le roi fit rassembler les ouvriers du pays pour creuser la terre, lesquels travaillèrent si bien qu'on mit à jour les deux grandes pierres. Et dès qu'on eut soulevé la première, un dragon blanc apparut, si grand, si fier et si hideux que tout le monde se hâta de reculer. Puis, sous la seconde, on découvrit un dragon rouge, qui sembla encore plus grand et plus sauvage. Et tous deux ne tardèrent pas à s'éveiller et à se jeter l'un sur l'autre, en se déchirant horriblement des dents et des griffes ...''

Une fois les deux dragons morts, Vortigern demande à Merlin la signification de cette bataille. Après avoir pris maintes précautions oratoires, l'enchanteur répond ceci :

''— Je te dirai que le dragon rouge signifie toi, et le blanc le fils du roi Constant, auquel tu as volé son héritage. Et si les deux dragons luttèrent longtemps, c'est que tu tiens depuis longtemps le royaume que tu as pris. Et si le blanc a brûlé le rouge, c'est qu'Uter Pendragon te fera brûler toi-

même ...'' (in ''Les romans de la Table Ronde'', J. Boulanger, 10/18).

Je termine sur ce récit grandiose ma petite escapade dans l'histoire, pour jeter un coup d'œil sur la littérature contemporaine ... Nous aurons l'occasion de revenir de façon plus détaillée sur les dragons dans la mythologie orientale.

Les dragons dans la littérature

De nombreux auteurs de fantastique accordent une place de choix aux dragons dans leurs ouvrages. Le rôle joué par l'animal, sa place dans la société, et surtout le type de relations qu'il entretient avec les humains, varie considérablement suivant les livres choisis.

Le dragon peut-être l'allié, le compagnon inséparable de l'homme : l'un des plus beaux exemples est donné par le cycle des dragons de Pern d'Ann Mc Caffrey, dont la traduction en français est malheureusement incomplète. Seule l'alliance, la symbiose même, qui existe entre les humains de Pern et les reptiles, va permettre à la population indigène de survivre, face à la menace redoutable que représentent les fils destructeurs qui tombent du ciel. La relation entre l'animal monture et son ou sa cavalière revêt une importance psychologique extrême. Le rituel de ''l'impression'' va permettre la rencontre de deux êtres dont la vie deviendra quasi indissociable. La mort d'un dragon implique un destin tout aussi tragique pour son campagnon.

Dans le cycle de Terremer (Ursula Le Guin), la relation entre les humains et les grands dragons réfugiés sur les îles lointaines est beaucoup plus complexe. Le dragon est un fléau que l'homme doit combattre pour assurer sa propre survie, mais il s'agit d'une créature dont la présence remonte aux origines. Le dragon a sa place dans l'équilibre du bien et du mal, et possède une telle connaissance des choses qui l'entourent (il peut nommer chaque pierre, chaque animal, par son nom réel dans la langue originelle) que la crainte des hommes est assortie d'un immense respect. Lorsque l'homme étudie la magie il se rapproche peu à peu de l'univers des dragons, et il peut parler d'égal à égal avec son adversaire. Le dialogue entre Ged l'Epervier et Yevaud le dragon, dans le ''Sorcier de Terremer'' est significatif. Le mage n'a pas besoin de tuer son ennemi pour affirmer sa force. Il lui suffit de montrer qu'il est son égal pour pouvoir le dominer : *''— Nous sommes d'égale puissance, Yevaud. Tu as ta force, j'ai ton nom. Es-tu disposé à conclure ce marché ?''*

Lorsque l'ombre pénètre par la porte ouverte par Ged, apprenti mage imprudent, et s'étale peu à peu sur le monde, toutes les créatures sont affectées. La folie qui gagne les dragons (''L'ultime rivage'') est lourde de conséquence pour l'avenir des îliens. Epervier parle ainsi à son compagnon Arren : *''Ils sont devenus fous. On leur a ôté la parole. Eux qui parlaient avant que les hommes ne parlent, eux qui sont plus vieux que n'importe quelle chose vivante, les Enfants de Segoy - on les a réduits à la terreur muette des bêtes ...''*

Dans le même ouvrage, on trouve cette description sublîme qui devrait inspirer plus d'un maître de jeu : *''Et alors, comme un plomb doré tomba le dragon, ailes déployées, dans un bruit de tonnerre, avec des serres capables de saisir un bœuf comme si c'eut été une souris, avec une volute de feu et de vapeur sortant de ses larges narines...''* Des chapîtres entiers de ce livre fabuleux seraient à citer. Je terminerai simplement par cette phrase : *''Jamais je n'ai rencontré de dragon qui ne parlât pas avant de frapper, même si ce ne fût que pour tourmenter sa proie ...''*

Un autre auteur évoque longuement les dragons dans son œuvre : il s'agit du très prolifique Jack Vance ... Dans ''Les maîtres des dragons'' par exemple, les humains de la planète Aerlith entretiennent une importante armée de dragons pour lutter contre les envahisseurs, les monstreux basiques. Bien que le thème se rapproche un peu de celui du ''Vol du dragon'' de Ann Mac Caffrey, il est traité de façon bien différente. La relation entre l'humain et le reptile n'est pas du tout un rapport égalitaire. Les diverses espèces qui vivent sur la planète, Termagants, Unicornes, Califourches, Horreurs bleues, Immondes et Jaggernauds, sont plutôt des engins de combat destructeurs (leurs longs bras peuvent porter lance, sabre ou masse d'armes, et leurs écailles résistantes les mettent à l'abri des balles). Nous avons affaire à une troisième vision du dragon : un animal plus ou moins domestique, esclave de l'homme.

''... L'obscurité stimulait la haine latente qu'ils ressentaient pour les humains - et pourtant, ils ignoraient tout de leur passé et des circonstances qui avaient fait de leurs ancêtres des esclaves ...'' Toute cette armée de dragons est accompagnée par ses maîtres dresseurs, ainsi que nombre de chevaliers et d'écuyers. On imagine sans peine le spectacle grandiose de toute cette horde volante se précipitant au combat contre l'armée ennemie. Le livre ne nous apprend par contre que peu de chose sur la finesse d'esprit, et les subtilités de caractère du dragon. Réduit à l'esclavage, il semble que le reptile ait perdu à la fois l'intelligence, la parole et la connaissance des pouvoirs magiques ...''

Il n'est pas possible de terminer ce rapide panorama du dragon dans la littérature, sans faire un détour par les ''Terres du milieu'' et ''Bilbo le hobbit''. Smaug, du haut de la montagne de la désolation, nous donne encore une autre vision du dragon : le monstre est à la fois terriblement dévastateur, ennemi juré de l'homme, et d'une grande intelligence. Bilbo va être obligé de soutenir une discussion serrée, ressemblant fort au jeu du chat et de la souris, pour échapper à une mise à mort immédiate. Smaug est à la fois cynique, cruel et cupide : bref, assez peu sympathique ! Il possède un trésor fabuleux qu'il surveille avec amour. Son seul point faible semble être son immense orgueil, et son goût prononcé pour les joutes verbales (à rapprocher de l'idée exprimée par U.K. Le Guin selon laquelle le dragon n'attaque pas avant d'avoir parlé).

D'autres épisodes mettent aux prises humains, elfes ou nains avec les immondes vers rampants, créatures de Morgoth, tel le récit du combat entre Turin et le gigantesques Glaurung dans le Silmarillon. Là encore, le dragon est un serviteur pervers des forces du mal, s'ingéniant à mettre toute son intelligence au service de sa cruauté. En plus de son souffle dévastateur, le dragon dispose d'immenses pouvoirs liés à la magie. L'intensité de son regard est telle que celui qui est contraint à le regarder est non seulement hypnotisé, mais perd la raison et surtout la mémoire.

''Il arracha l'épée mais un flot de sang noir jaillit sur sa main, et le poison se mit à la brûler. Glaurung ouvrit les yeux et regarda Turambar (Maître du destin, autre nom de Turin) avec une telle haine qu'il en reçut comme un coup, et ce coup ajouté au poison le plongea dans une nuit profonde : il tomba sur son épée comme s'il était mort ...''

D'autres auteurs, nombreux, ont fait appel aux dragons dans leurs œuvres. Les quelques exemples cités ci-dessus n'ont pas la prétention d'être une liste exhaustive. Il semblait surtout important de montrer les aspects différents suivant lesquels le rôle du dragon pouvait être envisagé dans un récit. Voyons maintenant quelles conséquences pratiques toutes ces observations peuvent avoir sur le jeu.

Dépasser le ''dragon boum-boum ...!''

Le cas le plus intéressant à étudier est bien évidemment celui du dragon ''intelligent'', doué de la parole, qui demande un jeu profondément subtil.

L'un des premiers facteurs qui paraît important à respecter c'est le pouvoir immense et surnaturel de cette créature. L'image que le maître de jeu donne du dragon doit être entourée d'une aura mystérieuse. L'animal ne consent à donner qu'un faible aperçu de ses pouvoirs, et du haut de son mépris, il laisse le pauvre aventurier imaginer les tourments qui l'attendent.

Chaque dragon jouit d'une forte personnalité et il est important que le maître du jeu réfléchisse aux particularités de ''sa créature''. Un dragon âgé aura un verbe plus riche, une connaissance du monde si étendue qu'il prendra un malin plaisir à faire ''causer'' sa victime : ne pas hésiter à interroger le malheureux aventurier sur l'objet de sa quête, le faire discourir sur ses motivations, et l'amener, plaisir suprême, à se contredire allègrement ! Si le dragon affronte un personnage particulièrement

LE DRAGON, PIECE MAITRESSE DE

violent, il prendra un malin plaisir à utiliser les moins agressifs de ses pouvoirs magiques pour immobiliser simplement sa victime et jouer avec ! A quoi bon rôtir un aventurier dès le premier tour d'une rencontre, alors qu'il peut être si jouissif de simplement lui griller les poils de la barbe pour l'impressionner un peu !

Le jeune dragon sera par contre beaucoup plus impulsif et nettement moins patient. L'œil du "héros" qui louche vers son trésor l'agace particulièrement et la discussion tournera plus rapidement "au vinaigre" !

Suivant l'univers de jeu choisi, suivant le type de dragon rencontré aussi, le maître de jeu pourra décider de la sociabilité de sa créature. Il existe toute une palette de possibilités entre le vieux dragon solitaire, très puissant, type "Smaug", qui terrosise toute une région, et le "Royaume des dragons" organisé socialement, avec toute une hiérarchie à mettre en place. Dans ce dernier cas, il ne faudra pas oublier de toutes façons, que le Dragon n'est pas un animal grégaire, mais plutôt un chasseur solitaire.

Le cas du dragon "apprivoisé" peut également se rencontrer dans le jeu. Il faudra faire attention alors de respecter l'intelligence particulière de l'animal, ne pas le réduire à une simple monture ou à un vulgaire char d'assaut. Ne pas oublier aussi que l'animal n'est jamais véritablement soumis à son maître, et qu'à la première occasion le reptile peut manifester son individualité et surtout l'esprit d'indépendance qui est l'une de ses principales caractéristiques. Même s'il est au service d'un sorcier particulièrement puissant, soumis à sa magie, il n'est pas impossible que le dragon trahisse son maître, si lui-même juge que son intérêt du moment est ailleurs.

Au cœur de son antre, généralement une caverne, le dragon amasse un trésor fabuleux : toutes ses expéditions se terminent par un pillage systématique, et son regard est attiré par de nombreux objets. Il adore tout ce qui brille, et souhaite conserver toutes ses possessions bien en vue : sa mémoire est telle qu'il est capable de se rendre compte de la disparition de n'importe quel bibelot, même de moindre valeur. A ce propos, songez bien que le trésor d'un dragon n'est jamais constitué que de pièce d'or ou d'argent et de pierres précieuses. Faites travailler un peu votre imagination. Si Smaug ne va pas jusqu'à ramasser transistors cassés et électrophones (allusion à une couverture très réussie de la revue "Dragon"), il possède cependant tout un bric à brac d'objets invraisemblables. Et de grâce, pas de coffres fermés (il les aura éventrés) ni de serrures compliqées ou piégées puisqu'on vous dit que notre affreux capitaliste veut comtempler la moindre de ses piècettes !

Un monde peuplé de dragons ...

Un autre aspect important pour le jeu est l'interaction entre le dragon et le monde qui l'entoure. La présence dans un Univers d'animaux capables de vivre plusieurs centaines, voire plusieurs milliers d'années, ne peut pas être sans conséquence sur l'Univers environnant. La disproportion de la longueur de vie entre humains "classiques" d'une part (généralement respectée dans la plupart des jeux), et les créatures imaginaires tels que les elfes ou les dragons, modifie obligatoirement l'échelle des temps. Ceci explique par exemple les choix historiques qui ont été faits au niveau d'un Univers imaginaire comme le Monde de Trégor. Notre propre échelle d'évolution (le moyen-âge européen n'a jamais duré que cinq ou six cents ans) est inaplicable à un monde peuplé d'être multi centenaires ou multi millénaires. Un dragon bien banal aurait vu le passage de l'humanité (la nôtre, la vraie) de l'âge de la pierre taillée à celui de l'atome. Smaug voyant Bilbo pénétrer dans sa caverne sur une navette antigrav cela vous dit quelque chose ! Un monde imaginaire ne doit pas forcément être statique, mais son évolution doit être lente. L'environnement médiéval de Trégor ne change que fort peu en ... dix mille ans ! Ce fait n'est pas du au hasard, mais à un souci de cohérence que nous incitons les fanas du médiéval à adopter ...

En guise de conclusion ... provisoire

Espérons que ces quelques aperçus, un peu rapides malheureusement, auront un peu éclairé votre lanterne ... Nous aurons l'occasion d'en reparler à l'occasion d'études plus spécifiques. N'hésitez pas à nous communiquer vos propres expériences : récits de rencontres avec des dragons "bien joués" par exemple. Nous nous ferons un plaisir de publier les textes les plus hauts en couleurs !

Paul et Caly

LA LITTERATURE MEDIEVALE FANTASTIQUE

Fiche Aide de jeu n°7 A.D&D

DRAGONS' STORY...

Dans le monde de A. D. & D., on trouve aussi de nombreux dragons. Sur les livres de monstres, on en rencontre exactement 22 ainsi qu'une dizaine de créatures plus ou moins directement apparentées : pour certaines d'entre elles, seul le mot "dragon" les rapproche des véritables monstres. Attention ! Tous les dragons ne sont pas identiques. La forme, la taille, les couleurs, l'alignement, la classe d'armure, les déplacements, l'intelligence, les potentiels d'attaque et de défense, les trésors, les souffles, les lieux d'habitation et d'autres choses encore varient selon les espèces. Au sein d'une même espèce, on retrouve des différences d'intelligence, de dés de vie, de puissance, ainsi que d'autres dues à leur âge, au dé de pourcentage ou à la volonté de son créateur.

Bien que d'une grande diversité, les dragons ont des caractéristiques communes malgré les inévitables exceptions qui confirment la règle. Il faut regarder le tableau récapitulatif et la description de chacun d'eux pour connaître leurs singularités.

Chaque dragon passe dans sa vie par 8 tranches d'âge successives lui donnant une fourchette d'années possibles. Elles sont très importantes car elles entrent en ligne de compte pour de nombreuses habilités et capacités. Examinons le tableau. (1)

A chaque tranche d'âge correspond une taille : petite de 1 à 2, normale de 3 à 7, énorme à 8. Un nombre de dés de vie est attaché à chaque taille. Ainsi un petit dragon blanc a 5 DV, un normal en a 6 et un énorme en a 7. On ne tire pas les points de vie d'une dragon, ils sont fonction de sa tranche d'âge. Ainsi, un dragon rouge adulte a 10 fois 5 points de vie soit 50 pv. La tranche d'âge détermine aussi le trésor des dragons. On remarque dans le tableau qu'un très jeune dragon a peu de chances d'avoir un trésor, en effet seulement 10 % d'entre eux peuvent prétendre au quart du trésor normal de l'espèce. Par contre, on rencontre 75 % d'anciens dragons qui ont un trésor double de la normale. On ne peut s'empêcher de relier les mots dragon et trésor. Les types de trésor varient suivant la race. Voici une description de chacun d'eux. (tableau 2)

Tranche d'âge	Maturité	Age en années	pv par dé	Taille	Détection invisible	Aura de peur	Jet de sauvegarde	Trésor possible
1	Très jeune	1 à 5	1	Petite	3 m	Non	Normal	10 % pour 1/4
2	Jeune	6 à 15	2	Petite	6 m	Non	Normal	25 % pour 1/4
3	Adolescent	16 à 25	3	Normale	9 m	Non	Normal	50 % pour 1/2
4	Jeu. adulte	26 à 50	4	Normale	12 m	Non	Normal	Normal
5	Adulte	51 à 100	5	Normale	15 m	Oui (+ 5)	Spécial	Normal
6	Vieux	101 à 200	6	Normale	18 m	Oui (+ 3)	Spécial	Normal
7	Très vieux	201 à 400	7	Normale	21 m	Oui (+ 1)	Spécial	50 % pour x 1,5
8	Ancien	+ de 400	8	Enorme	24 m	Oui	Spécial	75 % pour x 2

TABLEAU 1

On peut tirer ce trésor au hasard ou choisir de le créer, dans les proportions du tableau. Il suffit de remplacer une partie des pc, pa, pe, po en biens matériels. Ainsi, 26.000 pa peuvent se trouver dans son butin sous la forme de pièces d'argent (20.000 par exemple) et d'objets divers qui appartenaient à des groupes venus l'attaquer ou qu'il a lui-même volés

Grand-Père Dragon vous aide ...

Type	pc x 1000	pa x 1000	pe x 1000	po x 1000	pp x 100	Pierres	Joyaux	objets magiques
E	1-10 : 5 %	1-12 : 25 %	1-6 : 25 %	1-8 : 25 %	Non	1-12 : 15 %	1-8 : 10 %	3 au choix + 1 rouleau : 25 %
H	5-30 : 25 %	1-100 : 40 %	10-40 : 40 %	10-60 : 55 %	5-50 : 25 %	1-100 : 50 %	10-40 : 50 %	4 au choix + 1 potion + 1 rouleau : 15 %
I	Non	Non	Non	Non	3-18 : 30 %	2-20 : 55 %	1-12 : 50 %	1 au choix : 15 %
O	1-4 : 25 %	1-3 : 20 %	Non	Non	Non	Non	Non	Non
R	Non	Non	Non	2-8 : 40 %	10-60 : 50 %	4-32 : 55 %	1-12 : 45 %	Non
S	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	2 à 8 potions : 40 %
T	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	1 à 4 rouleaux : 50 %
U	Non	Non	Non	Non	Non	10-80 : 90 %	5-30 : 80 %	1 de chaque sauf potion et rouleau : 70 %
V	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	2 de chaque sauf potion et rouleau : 85 %
X	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	1 objet divers + 1 potion : 60 %
Y	Non	Non	Non	2-12 : 70 %	Non	Non	Non	Non
Z	1-3 : 20 %	1-4 : 25 %	1-4 : 25 %	1-4 : 30 %	1-6 : 30 %	10-60 : 55 %	5-30 : 50 %	3 au choix : 50 %

TABLEAU 2

ou trouvés. Une javeline coûte 10 pa, un étui en cuir 15 pa. Une épée longue vaut 15 po, un arc long 60 po et une plate mail 400 po. On peut augmenter la valeur des objets en changeant le métal, la finition. Un étui à parchemin en ivoire peut avoir une valeur de 60 po. Voici quelques exemples d'objets pouvant entrer dans la compositions du trésor : des armes et des armures de différentes sortes et tailles de bonne facture, de jolis vêtements, des bottes, une lanterne ciselée, des couverts en argent, des coussins de soie, un tableau, des bougeoirs en étain, des tapisseries, un encensoir, une canne en ivoire, des miroirs, des coffrets, des tonnelets de liqueur, etc. Cela permet de donner une autre vie au personnage, de posséder des anecdotes : "Ce miroir, je l'ai trouvé dans le butin d'un dragon bleu ...". N'oubliez pas que le poids et l'encombrement limitent les joueurs, alors conservez cet obstacle et ne transformez pas 1000 po en un miroir orné de diamants d'une valeur de 1000 po, c'est là le but des bijoux et des pierres. Les joyaux et bijoux peuvent aussi changer de look : le bracelet, la bague, la couronne, le collier, les boucles d'oreille, le sceptre, la statuette, c'est connu ! Pensez à une chaîne de pied, des coupes, des coffrets, une tiare, ou un peigne en or, une carafe en cristal avec un bouchon surmonté d'un rubis, des vêtements cousus d'or et de pierres, le numéro 1 du dragon radieux, un bouclier en argent, une armure d'apparat finement dorée, un sablier rempli de poudre de diamant, etc. La seule limite est la créativité. Les objets magiques faisant partie de rubriques spéciales, mieux vaut ne pas les utiliser en guise de monnaie.

Les dragons ont une excellente ouïe, une vue perçante ainsi qu'une infravision d'une portée de 20 mètres et un odorat des plus subtils. Tous ces sens lui permettent de détecter l'invisible ou le caché à raison de 3 mètres par tranche d'âge. Il faut ajouter à cette capacité la détection classique comme tout personnage ou monstre à tirer chaque round jusqu'à la réussite (limité par le niveau et l'intelligence : voir tableau 3).

Arrivé à l'âge adulte (5e tranche), le dragon dégage une aura de peur qui provoque la panique chez ses ennemis.

Toutes les créatures de moins de 1 DV, qui ne sont pas spécialement entraînées pour la guerre s'enfuiront le plus vite possible. Il ne s'agit pas d'une retraite mais d'une débandade désorganisée sous l'emprise de la peur, vitesse maximum, direction quelconque, mot d'ordre : "sauve qui peut". Cette fuite dure de 4 à 24 tours. Il faut compter au moins

en vous parlant de ... lui-même !

autant de temps pour revenir ensuite sur les lieux en y ajoutant le temps de repos pour récupérer de cette folle course.

Les créatures de moins de 3 DV doivent réussir leur jet de sauvegarde contre la magie, sinon elles sont paralysées par la peur (50 %) ou s'enfuient comme décrit précédemment (50 %).

Les créatures de moins de 5 DV devront elles aussi réussir leur jet de sauvegarde contre la magie, dans le cas contraire, elles auront une pénalité de — 1 au toucher pendant le combat.

Cette aura de peur n'affecte pas les créatures de 6 dés de vie et plus. Les jets de sauvegarde précités se font à + 5 pour un dragon adulte, + 3 pour un vieux, + 1 pour un très vieux et sans bonus pour un ancien. Le mot de créature englobe aussi les PNJ et le groupe d'aventuriers, mules, chiens et autres animaux compris.

NIVEAU	DÉS DE VIE	INTELLIGENCE							
		0-1	2-4	5-7	8-10	11-12	13-14	15-16	17 et +
7	7 et 7 +	—	—	—	—	—	—	—	5 %
8	8 et 8 +	—	—	—	—	—	—	5 %	10 %
9	9 et 9 +	—	—	—	—	—	5 %	10 %	15 %
10	10	—	—	—	—	5 %	15 %	20 %	25 %
11	10 +	—	—	—	5 %	15 %	25 %	30 %	35 %
12	11 et 11 +	—	—	5 %	15 %	25 %	35 %	40 %	45 %
13	12 et 12 +	—	5 %	10 %	25 %	35 %	45 %	50 %	55 %
14	13 à 14	5 %	10 %	15 %	35 %	45 %	55 %	65 %	75 %
15 et +	14 et +	10 %	15 %	20 %	45 %	55 %	65 %	80 %	95 %

TABLEAU 3

Les jets de sauvegarde des dragons ont une certaine singularité. Tant qu'ils n'ont pas atteint l'âge adulte, ils se sauvegardent comme leur dé de vie. Un jeune dragon doré se sauvegarde comme un monstre à 10 DV. Une fois adulte, on ne tient plus compte de leur dé de vie réel mais d'un dé de vie apparent calculé ainsi : le nombre de points de vie divisé par 4. Un vieux dragon céleste a 12 DV, donc 72 points de vie et se sauvegarde comme un monstre à 18 DV. Ceci a pour but de refléter la résistance à la magie, la puissance de ces créatures. Même un très jeune dragon bleu qui a donc 8 pv se sauvegarde comme un monstre à 8 DV, pour tenir compte de cette résistance.

La chance qu'un dragon ait la parole varie selon les espèces. Ceux qui parlent ont leur propre langue, un dialecte d'alignement et suivant le cas leur intelligence, la langue commune ou d'autres langues.

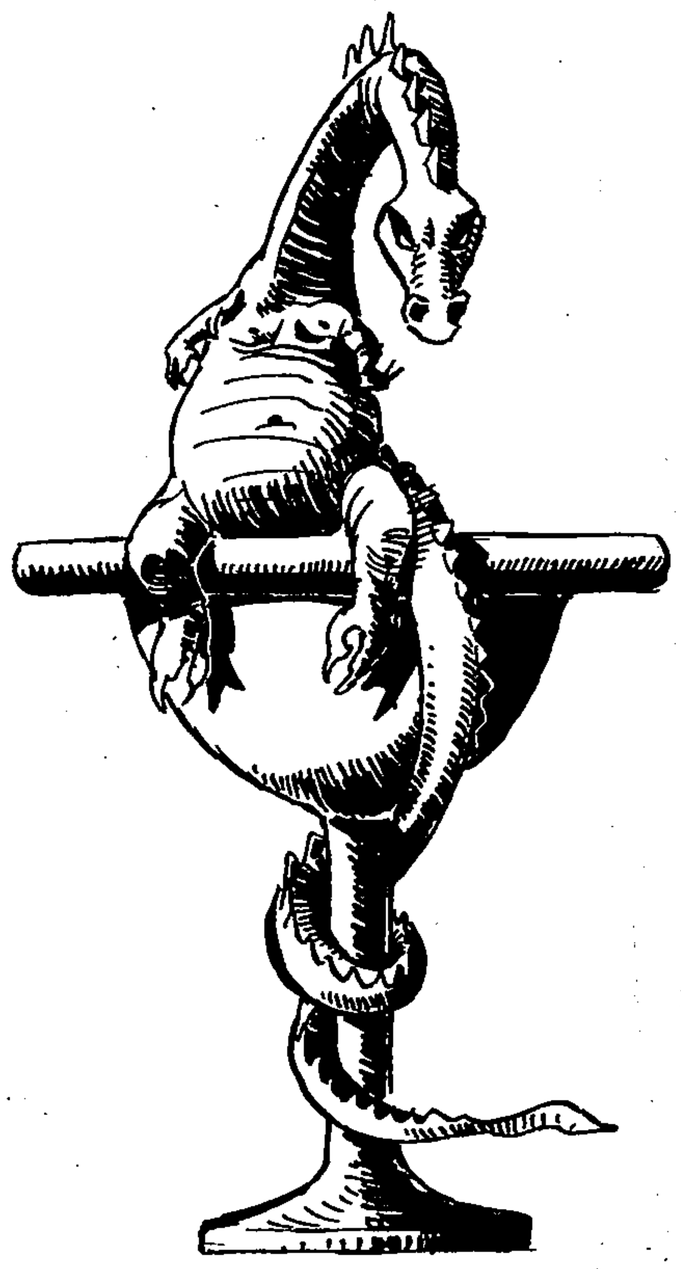
Seuls les dragons doués de parole peuvent avoir des sortilèges. Par exemple, 45 % des dragons verts parlent et sur ces 45 % il n'y en a que 20 % qui peuvent utiliser des sorts. Les sorts des dragons sont tirés au hasard dans la liste des sorts d'un niveau indiqué : il est donc possible d'obtenir deux fois (ou plus) le même. Pour les lancer, ils n'ont besoin ni de gestes , ni de composants matériels, la forme verbale suffit. Il faut considérer qu'ils ont une forme spéciale des sorts connus. L'acquisition est fonction de la tranche d'âge et varie suivant les espèces. Une fois les sorts tirés, le choix est limité car seuls ceux qui possèdent un livre de sorts ont une plus grand lattitude. Il faut cependant noter qu'en plus des sortilèges, certains dragons ont des capacités naturelles. Ces explications se trouvent dans la description de chacun d'eux.

Le repaire du dragon est souvent une énorme caverne dans laquelle il passe un temps plus ou moins important à dormir. Il ne dort que dans son repaire. On peut noter que plus il est intelligent moins il dort. D'autre part, il a de toute manière un moyen (sorts, stratagèmes ...) d'être prévenu d'une intrusion pendant son sommeil, car étant intelligent, il mesure le risque de se faire attaquer dans ces conditions. Il sera réveillé au moindre bruit : porte enfoncée ou qui grince, paroles des joueurs, bruit d'une armure, cris (de ceux qui fuient par exemple) etc., à moins de 40 mètres de lui. Il se réveille aussi sur un 6 obtenu avec un d 6. De toute manière, il sera réveillé s'il est attaqué. Contre un dragon endormi, l'attaquant gagne un bonus de + 3 au toucher (pas aux dégâts). Ce bonus est perdu si le dragon se réveille avant le coup.

Le dragon a plusieurs types d'attaques. Il peut attaquer physiquement avec une morsure et deux griffures et parfois avec la queue chez certaines espèces, ou il lance un sortilèges ou utilise une de ses capacités naturelles (il lui faut quand même un minimum de concentration) ou bien il souffle. Il ne peut utiliser plusieurs modes d'attaques le même round.

Les caractéristiques, portée, durée, zone d'effet des sorts lancés sont celles d'un personnage de même niveau. Si le niveau est insuffisant, il convient de prendre le niveau minimum requis pour un personnage.

Le souffle, pour certains les souffles, du dragon mesure 1,50 mètres à la sortie de la gueule. Les autres caractéristiques sont à voir pour chaque espèce. Le souffle cause autant de points de dégât que le dragon a de point de vie à l'origine. C'est-à-dire qu'un ancien dragon d'argent a un souffle qui cause 88 points de dégât. Si le jet de sauvegarde sur les souffles est réussi, on divise par 2 soit 44. N'oubliez pas si le jet est raté de faire tirer tout de suite au joueur des jets de sauvegarde pour tous les objets qu'il portait (tableau 4), que son personnage soit mort ou non. Si ce dragon est blessé par la suite et qu'il ne lui reste que 37 pv par exemple, s'il souffle à nouveau, il fera encore 88 points de dégât ! Sauf indications particulières, un dragon peut utiliser son souffle 3 fois par jour. A cause de cette limitation, le dragon n'utilisera pas son souffle sur de faibles créatures, il choisira pour qu'un maximum de personnes soient touchées, il cherchera à tuer ceux qui le blessent le plus. (Voir tableau 4)



N'oubliez pas que le score de 1 sur le d 20 est toujours un échec quels que soient les bonus. Tout jet au-dessus du nombre indiqué montre que la sauvegarde est réussie. Les objets magiques ont un bonus de + 2, auquel on ajoute + 1 pour chaque point de magie supérieur à 1 : par exemple, une épée + 1 a un bonus de + 2, un bouclier + 3 a un bonus de + 4. Si l'objet est adapté au

Nature des objets	Acide	Electricité	Feu	Froid	Désintégr.
Bois ou corde (fin)	9	10	15	1	20
Bois ou corde (épais)	8	12	11	1	19
Céramique	4	2	5	4	19
Cristal ou fiole	6	15	10	7	20
Cuir ou livre	10	13	13	3	20
Ivoire ou os	11	8	17	2	20
Liquide	15	18	15	12	20
Métal (mou) ou bijoux	13	16	18	1	19
Métal (dur)	7	11	6	1	17
Miroir	12	1	14	6	20
Parchemin ou papier	16	20	25	2	20
Pierre et pierres préciseuses	3	14	7	1	18
Verre	5	17	11	6	20
Vêtements ou tissu	12	18	20	1	20

TABLEAU 4

souffle, il gagne un bonus de + 5 : par exemple, un anneau de résistance au feu sur le souffle d'un dragon rouge.

Certaines armes ou attaques (sortilèges ou capacités) ont des effets légèrement modifiés sur les dragons : au toucher et aux dégâts. Le classement dépend de leur souffle. Chaque bonus ou malus est applicable pour chaque dé.

Un dragon rouge se trouve pris dans une boule de feu lancée par un magicien de niveau 7 (qui cause de 7 à 42 points de dégât soit 7 d 6). Le MJ doit retirer 7 fois 1 point de dégât en sachant que le minimum d'un dé est toujours 1. Le dragon subira donc entre 7 et 35 dégât.

Les attaques basées sur l'air comprennent aussi : chasseur invisible (invisible stalker), djinni, élémental de l'air, serviteur aérien, tourbillon. Les attaques au moyen de terre englobent aussi : élémental de la terre, umber hulk, xorn.

Aux attaques par le feu, il faut ajouter : efreet, élémental de feu, salamandre.

Dans les attaques à base d'eau on trouve aussi : élémental de l'eau, triton.

Quand on rencontre plusieurs dragon ensemble dans leur repaire, il y aura un couple (minimum adultes) et ensuite de petits (10 % sous forme d'œufs, 90 % de très jeunes). On peut aussi trouver des jeunes. Si la rencontre se fait en extérieur, les petits sont des adolescents. Il n'y a pas de petits sans un couple, donc si deux dragons sont rencontrés, il s'agit d'un mâle et d'une femelle.

Si la progéniture est attaquée, les deux parents soufflent en même temps pour défendre leur rejeton. Il convient donc de s'accorder sur le fait que les dragons sont insensibles au souffle de leur espèce. Si cela n'a pas suffi, ils se ruent à l'attaque avec férocité. En pratique, cela se traduit par + 2 au toucher et + 1 aux dégâts sur les griffures et + 3 sur les morsures. S'il le peut, rien ne l'empêche de souffler encore une fois pour éclaircir le combat ! Si le partenaire est attaqué, l'autre se rue avec la même férocité (mêmes bonus) pour le défendre, à condition qu'il ne soit pas lui-même engagé dans un combat.

Les dragons sont de piètres voleurs. Ils manquent de manœuvrabilité à cause de leur grande taille. En combat aérien, le dragon utilisera de préférence son puissant souffle. S'il juge que ce n'est pas très nécessaire, il griffera ou mordra, pas simultanément. Tous les ajustements des vols s'appliquent au dragon. Voici un rapide rappel des classes de manœuvrabilité :

- Classe A : La créature peut tourner de 180° par round. Elle atteint sa vitesse maximum en 1 segment, s'arrête en 1 segment aussi. Elle est abolument maître de tous ses mouvements (planer, vol stationnaire ...). C'est le cas des dragons féériques.

- Classe B : Plus restreint pour les mouvements, on peut tourner de 120° par round, atteindre sa pleine vitesse en 6 segments et s'arrêter en 5 segments.

- Classe C : Le virage est de 90° par round et il faut 1 round pour atteindre la vitesse maximum.

- Classe D : On peut tourner de 60° par round et voler à pleine vitesse au bout de 2 rounds.

- Classe E : C'est le cas de la majorité des dragons ; virage de 30° par round et 4 rounds pour atteindre leur vitesse de vol.

Quand on veut attaquer un dragon, il faut absolument dire avant le début de l'attaque (approche comprise) si le but est de le tuer ou de la faire se soumettre. Si les joueurs sont surpris par un dragon, ils doivent faire ce choix avant de renvoyer le premier coup. Quand le choix n'a pas été fait, le combat n'aura comme issue que la mort du dragon ou du groupe. Une solution choisie ne peut plus être modifiée en cours de combat. Mieux vaut bien y réfléchir !

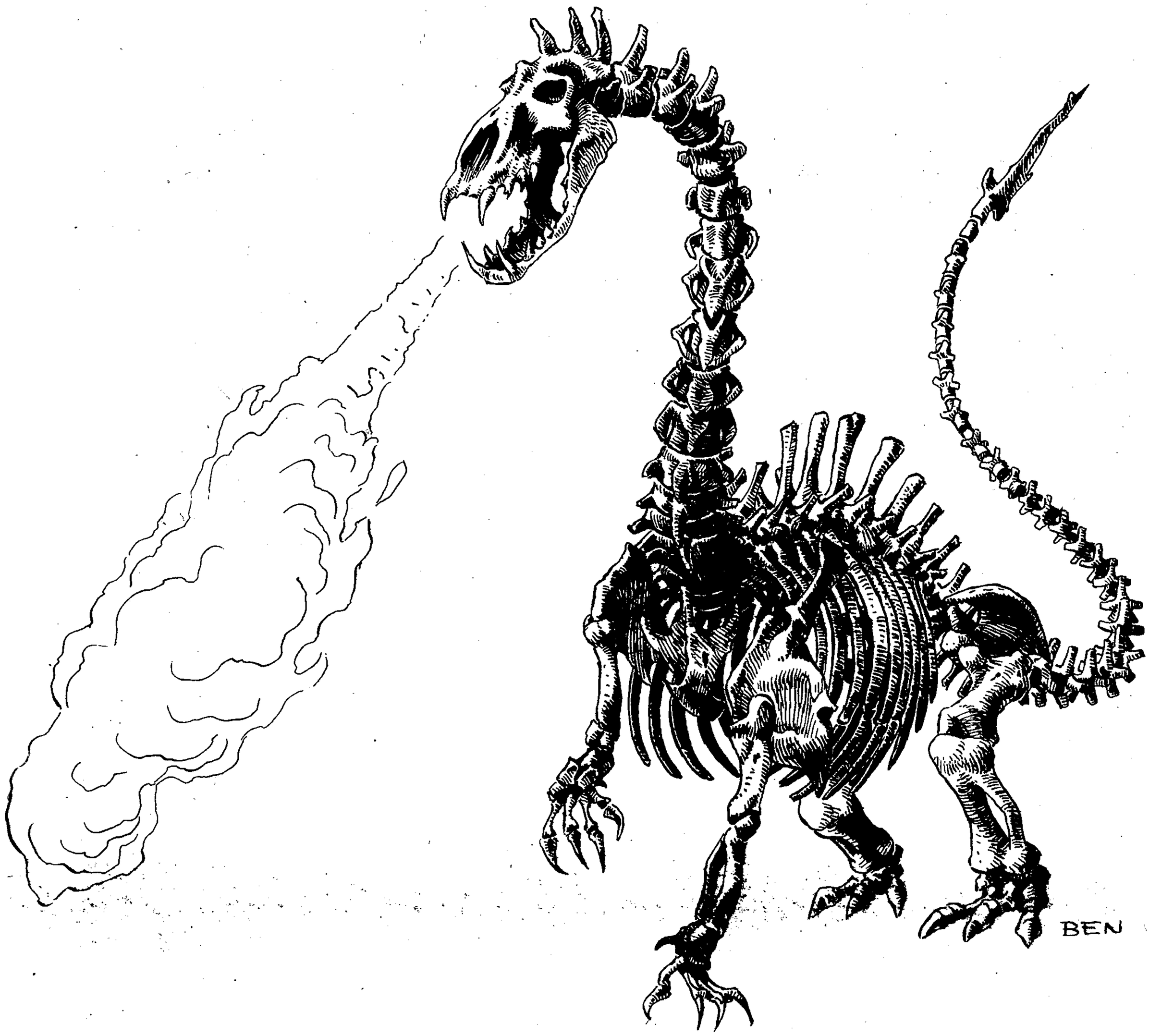
Nous avons déjà quelques éléments permettant de régler le combat. Dans le cas où la soumission est recherchée, les règles sont légèrement différentes pour le groupe attaquant, pas pour le dragon. En effet, les blessures du dragon doivent être causées par des armes de poing sans sortilèges ni armes de jet. Les points de dégâts ne sont pas mortels, les joueurs frappant du plat de l'épée pour le couvrir de bleus et de meurtrissures à l'exlusion de tout coup fatal. Seules les créatures et personnages pourvus d'au moins une intelligence moyenne sont capables de retenir leurs coups. Donc celles ayant une intelligence faible ou moins (les animaux) ne peuvent participer à une attaque prévue pour capturer le dragon.

Le dragon peut se faire attaquer par un maximum d'une personne par mètre de longueur, sans la queue. Ainsi, 13 hommes peuvent attaquer un dragon dont le corps mesure 6 mètres : 6 à droite, 6 à gauche, et 1 devant ! Bien sûr, s'il est couché contre une paroi, il ne pourra être frappé que par 7 personnes (remarque : les dragons sont intelligents).

Pour savoir si le dragon se soumet, il faut faire un peu de proportionnalité. Chaque round le MJ comptabilise les points de dégât apparents du dragon et fait le rapport avec ses points de vie initiaux pour

TABLEAU 5

TYPES DE DRAGON (souffle)	TYPE DE L'ATTAQUE				
	Air	Eau	Electricité	Feu	Terre
Acide	0	+ 1	0	0	+ 1
Electricité	0	— 1	— 1	+ 1	0
Feu	— 1	+ 1	0	— 1	+ 1
Froid	0	— 1	+ 1	+ 1	— 1
Gaz	+ 1	0	0	0	0
Multiple	0	0	0	0	0



NE REDUISEZ PAS LE DRAGON A UNE CREATURE SQUELETTIQUE !

obtenir un pourcentage. Un exemple : Le dragon a 64 pv. Le premier round, il se fait blesser 3 fois : 7 + 5 + 2 soit 14. Le MJ fait le rapport 14 divisé par 64 égale 0,21875 soit 21 %. Il suffit alors de tester : tout résultat inférieur ou égal à 21 sur un d 100 indique que le dragon se soumet. Sinon, on continue. Le second round, il reçoit 6 points de dégât. Il a donc 20/64 soit 31 % de chance de cesser le combat. Si le pourcentage devient supérieur ou égal à 100 %, c'est-à-dire, dans l'exemple, dès que le dragon a pris au moins 64 points de dégât apparents, la soumission est automatique à l'instant précis.

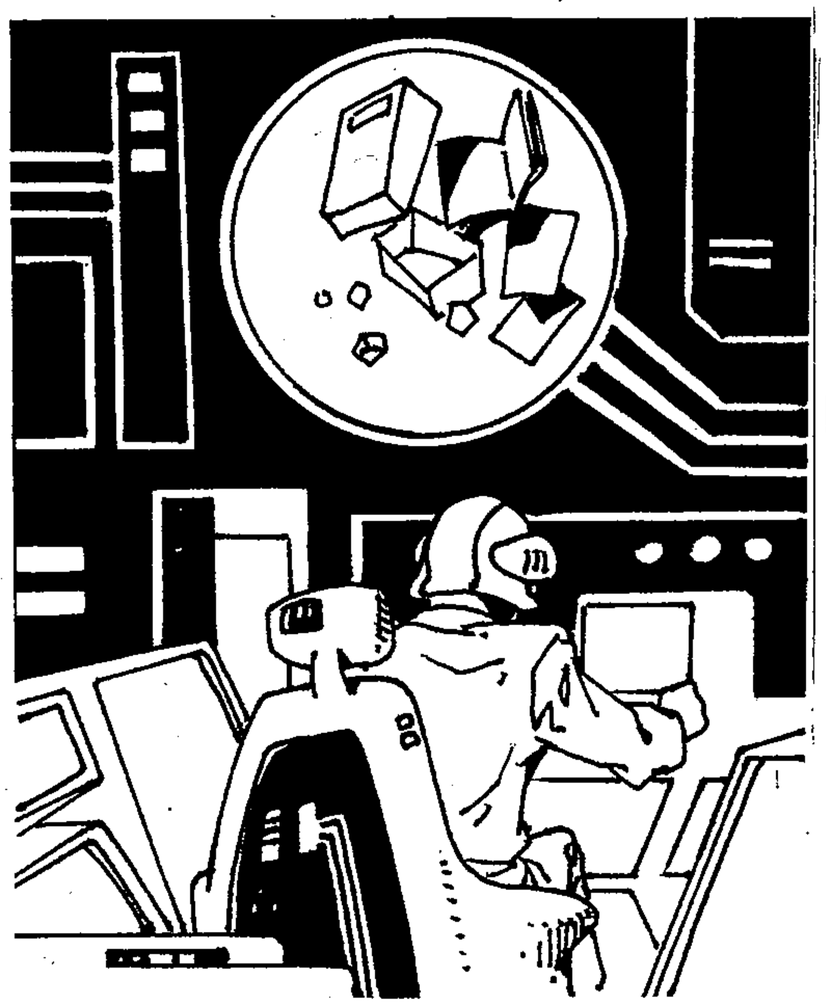
Le joueur doit décider s'il va le vendre, le donner à un autre joueur ou le garder à son service. Une fois l'affectation choisie, le propriétaire peut le chevaucher. Dans les grandes villes, on trouve des marchés de dragon où des PNJ importants les achètent pour 100 à 800 po par points de vie de la créature.

Dans tous les cas, le dragon reste attaché à son nouveau maître pour une période des plus variables. S'il n'est pas fermement tenu, s'il n'est pas bien traité, s'il ne se voit pas allouer un abondant trésor, s'il n'a pas une grande liberté, il cherchera à s'évader ou à tuer son ravisseur ou possesseur actuel. Cette tendance est accentuée par différents facteurs : la grande puissance du dragon, la possession de sorts peut aider à la fuite ou pousser le dragon à dominer son ravisseur et à s'occuper de ses affaires à sa place, l'alignement (s'ils sont opposés, l'alliance est d'autant plus brève, un dragon bon à 50 % de chance de quitter un maître neutre). Cette cohabitation peut durer si beaucoup de facteurs sont réunis. Un dragon ne peut être soumis de nouveau qu'après avoir retrouvé sa totale liberté. Certains dragons ne peuvent être soumis.

Les dragons dits orientaux (les 6 derniers du tableau), ont des particularités propres. Ils ne peuvent être soumis sauf Yu Lung. Ils ne dorment jamais. Ils ont une forme d'EPS continuelle d'une portée égale à 1,50 mètres par tranche d'âge. Ils peuvent se rendre invisible à volonté, apparaissant s'ils attaquent. Ils peuvent aussi se polymorpher en humain comme bon leur semble, et reprendre leur forme naturelle, sauf Yu Lung qui n'est qu'une étape de la vie des dragons orientaux.

Eric MATHELIN

Suite dans notre prochain numéro.



BANC D'ESSAI !

DEUX JEUX TESTES

«AVANT CHARLEMAGNE»

«M.E.R.P.»

AVANT CHARLEMAGNE ...
(Robert LAFFOND éditeur) ou la continuité dans le changement, comme dirait un de nos grands anciens !

Continuité dans l'apparence du jeu puisque l'on retrouve dans ''Avant Charlemagne'' la présentation ''livre'' adoptée pour le jeu précédent de François NEDELEC (''Empire Galactique'', ses prolongements ''Frontières de l'Empire'' et ''l'Encyclopédie Galactique'', à paraître au printemps) - Changement complet dans le choix de l'Univers du Jeu, Charlemagne n'ayant qu'un lointain rapport avec les navettes antigrav et les pisto-lasers !

Présentation du jeu :

On peut discourir longuement sur le plaisir qu'il y a à manipuler toutes les sortes de dés, à posséder des plans, des fascicules divers et variés, séparés, ou au contraire un simple bouquin, plus facilement transportable, dont on voit l'épaisseur quand on l'achète alors que les boîtes de jeu présentent parfois le triste spectacle d'un grand vide quand on ouvre.

Moi, je trouve le débat un peu stérile, la vraie question étant la qualité du jeu. Je sais, je sais ... pour toute nouveauté se créent de grands remous parmi lesquels j'ai osé identifier des marques de snobismes : ''Le dernier Nédélec ?, ''Chou !'' ou ''Beurk !'', ces jugements définitifs et sans appel obéissant à des raisons qui me restent mystérieuses. Je préfère de beaucoup chercher ce qu'un jeu a de chouette, en signaler le cas échéant les gros défauts, y a pas de raison, mais surtout ne jamais oublier le nombre de litres de transpiration qui, d'une cervelle fertile, ont permis à tout humble lecteur de tenir un nouveau jeu entre les mains (Humble ou pas d'ailleurs).

Trève de philosophie, maintenant, je décortique.

Une introduction, plutôt destinée au joueurs débutants, définit les jeux de rôles de façon très concrète et explique comment utiliser cet ouvrage, selon que l'on choisit d'être joueur ou Maître de jeu.

La suite de l'ouvrage est divisée en six parties :

- un scénario solo de Marc Laperlier, ''La quête'', destiné à mettre le lecteur dans l'ambiance, est suivi d'une définition du système R.O.L.E., Règle Optionnelle Limitée à l'Essentiel, permettant au non initié de devenir rapidement MJ. On passe ensuite à la création du personnage joueur, qui suit un processus original. Un jet de 1 D + 6 indique le nombre de compétences qui peuvent être choisies. Chacune de ces compétences est accompagnée de trois petits symboles. Il y a en tout six symboles différents correspondant aux six caractéristiques (habileté, charme, force, intelligence, endurance, volonté). Le décompte des symboles utilisés va donner la valeur attribuée à chaque caractéristique. Ce mécanisme est fondamentalement différent de celui utilisé dans les autres jeux, puisque généralement le tirage des caractéristiques se fait avant le choix des compétences.

Un nouveau jet de dé (3 D 6 + 10) permet au joueur de modifier à sa guise la valeur qu'il a obtenue par calcul pour ses caractéristiques primaires.

Compétences et caractéristiques serviront ensuite, d'une manière plus classique, à déterminer les seuils de réussite des actions entreprises.

La définition du personnage sera complétée par le choix d'une origine sociale et géographique, d'une profession. Quelques conseils sont donnés sur la manière de rendre les PJ plus vivants.

- La seconde partie est une présentation détaillée et abondamment documentée de l'Univers de jeu : l'Europe depuis la mort de Clovis, jusqu'à l'avènement de Charlemagne. François Nédélec explique son choix en précisant que l'époque mérovingienne est ''un incroyable mélange de peuples et de races consécutif aux Grandes Invasions du V^{e} siècle''.

Ce chapître passionnant présente un portrait de l'époque, vu, non pas à travers les yeux d'un historien actuel,

mais plutôt à travers ceux d'un contemporain.

La description des animaux rencontrés est haute en couleurs. A propos de la vipère : ''elle est si féroce que la femelle tranche et avale la tête du mâle pendant la conception'' ou du lynx : ''il possède une vue si perçante que ses yeux traversent les murs et les montagnes''.

L'auteur insiste sur l'importance de la superstition et de la religion dans la société. Armes, outils, véhicules, équipements domestiques, vêtements sont largement décrits, et superbement illustrés.

- La technique du jeu est détaillée dans la troisième partie, intitulée ''Livre du maître''. Les tâches que doit accomplir celui-ci sont tout d'abord largement explicitées. Ainsi que nous l'avons précisé plus haut, les différentes actions entreprises en cours de jeu sont estimées par des jets sous une caractéristique ou une compétence. Le joueur et le maître de jeu ont la possibilité de doser le niveau de difficulté d'une action : l'un pourra tenter d'agir en désespoir de cause, de façon banale ou au contraire à coup sûr, l'autre se référera à une échelle de difficulté allant de facile à difficile.

Différents exemples de dégrés de complexité sont donnés pour chaque compétence.

La technique de résolution des combats ulilise une méthode assez proche, et elle est très détaillée.

- Le quatrième chapître traite de la magie qui tient une place importante dans la réalité de l'époque. La pratique magique se situe sur trois plans différents : éthéral, astral et élémental. Pour pouvoir lancer un sort, il faut tout d'abord connaître le secret de sa préparation rituelle ... Ensuite, il faudra que l'initié trouve l'élément indispensable, la base du sort ... Enfin, il devra se recueillir, concentrer l'énergie nécessaire ... et le processus suivra un cours proche de celui utilisé pour gérer les autres actions (référence à une table à double entrée ... etc.)

- Les deux dernières parties proposent un scénario de groupe, présenté sous forme d'un conte, et différentes aides indispensables au jeu.

En conclusion :

Nous n'avons fait qu'effleurer cet ouvrage volumineux (432 pages), mais nous espérons vous avoir fait ressentir sa richesse et l'importance du travail effectué pour simplifier, sans dénaturer, l'approche du jeu de rôle. Certains n'apprécieront peut être pas la simplicité du système de simulation proposé, ainsi que l'utilisation intensive des pictogrammes, mais nul ne peut nier l'originalité du jeu qui en découle. Pour notre part, nous pensons que l'auteur nous propose là un jeu de rôle fort attirant.

Paul et Caly

J.R.T.M.

''Middle Earth Role Playing'', le Jeu de Rôle des Terres du Milieu, est un jeu qui bénéficie d'une très bonne réputation sur le marché : des règles très complètes, un système de simulation détaillé et logique, et surtout l'univers de jeu fascinant du monde de Bilbo le Hobbit décrit en détail dans les nombreux ouvrages de J.R.R. Tolkien. Beaucoup de joueurs regardaient ce jeu avec envie : boîte luxueuse, nombreuses extensions ... mais hésitaient à l'acheter en anglais !

La difficulté est maintenant surmontée puisque la société française Hexagonal vient de commercialiser une excellente traduction de la toute dernière version de ICE. Le rêve va enfin pouvoir devenir réalité pour beaucoup et pour un prix relativement raisonnable (moins de 200 f.).

Présentation de la version française

La jolie boîte rouge (très solide, de qualité bien supérieure à celle des Trois Mousquetaires, de la même société, par exemple), que vous allez admirer dans la vitrine de votre revendeur habituel, contient :

- le livre de règles : un pavé de 132 pages, d'une lecture assez facile (le sommaire est détaillé et permet de retrouver assez rapidement tel ou tel point de règles). Trois parties principales : le monde de Tolkien, Comment jouer, un exemple d'environnement de jeu.

- Un livret comportant une introduction au jeu de rôle, un scénario solo et une aventure de groupe, ''Les grèbes de la falaise longue''.

- 4 planches de figurines en carton, impression quadri, à découper et coller,

- et deux ''vrais'' dés à dix faces, seuls dés utiles à la gestion du jeu.

La règle est d'un niveau de complexité moyen. Le seul reproche que nous aurons à formuler, valable aussi bien pour la version anglaise que pour la traduction française, concerne les références aux tableaux pendant la création du personnage, qui nécessitent de nombreux aller et retour dans le texte, et parfois des recherches laborieuses. Un minimum de connaissance de l'ensemble de la règle est nécessaire pour pallier à cette difficulté.

La version française présente de nombreuses différences avec la version éditée par Games Workshop. Le plan de l'ouvrage a été entièrement remanié : la description des différentes races a par exemple été repoussée en fin de livret, pour laisser la place à la création du personnage, les tableaux, grâce à l'utilisation de lignes claires et sombres alternées, sont plus faciles à consulter ... etc. En résumé, un effort notoire a été fait pour faciliter le travail du lecteur français (taille des caractères en particulier).

Présentation rapide système de jeu

a) Création d'un personnage

Chaque ''aventurier'' est défini par 6 caractéristiques notées de 1 à 100, modifiées par un système de bonus-malus, dépendant du jet initial et de la race choisie par le personnage.

Les caractéristiques de base sont ensuite complétées par des compétences, primaires et secondaires, qui évolueront en cours de jeu (degré de maîtrise amélioré) au fil des aventures heureuses ou malheureuses vécues par votre apprenti-héros.

Le choix des races offre un large éventail puisque la règle comporte non moins de 13 races non humaines et de 15 races humaines. Les diffé-

rences entre ces races au niveau des bonus-malus sont parfois subtiles mais l'ensemble, bien géré, accroît sensiblement l'intérêt du jeu.

Une fois votre personnage doté de ses caractéristiques, de ses compétences et de sa race, vous devrez choisir une profession (ce qui modifiera éventuellement certaines de ses compétences) : serez-vous barde, guerrier, scout, animiste, mage ou ranger ? Attention, certaines de ces classes n'ont qu'un accès très limité à la magie ...

Il vous restera enfin à définir deux points essentiels du portrait de votre personnage : son aspect physique détaillé, et son vécu social et historique.

b) Progression du personnage dans le système de jeu

En fin de partie, des points d'expérience sont accordés par le Maître de Jeu pour chaque action marquante, accomplie par le héros :

— PE pour les coups reçus ou donnés.
— PE pour les sorts employés à bon escient.
— PE pour les idées judicieuses ... etc.
— PE pour le simple fait d'avoir vécu l'aventure (voyage, connaissance du pays, etc.).

De nombreux exemples sont donnés dans le livre, afin d'éviter une distribution trop large, trop mesquine ou en tout cas trop arbitraire ...

Le total des points d'expérience acquis permet une progression de niveau (proche de celle d'un autre jeu connu !).

Chaque changement de niveau entraîne notamment une modification des bonus professionnels et une augmentation des points de pouvoir nécessaires à l'utilisation de la magie. Nous ne présentons là que quelques-unes des idées essentielles liées à la création du personnage qui est un processus très complet et très intéressant.

c) Combats et blessures

Toutes les attaques par sort ainsi que les attaques par projectile sont résolues simultanément. Les attaques de mêlée se déroulent par contre dans l'ordre décroissant des bonus dont dispose chaque combattant. Chaque personnage choisit au début de la mêlée l'adversaire qu'il va attaquer, et détermine également quelle part de son bonus offensif il va investir dans la parade. La consultation des Tables d'Attaque permet ensuite de déterminer le nombre de points de coup infligés à la cible. Au cas où le résultat soit un "coup critique" la consultation d'une nouvelle table permet de déterminer la nature exacte de la blessure. Ce système, assez complexe, présente cependant l'avantage de permettre des combats relativement réalistes.

d) La magie

Les sorts sont répartis suivant leur nature en cinq classes différentes : élémentaux, force, passifs, utilitaires et informatifs. Chaque sort est défini par quelques lignes précisant ses effets, et une indication concernant son aire d'effet, sa durée (celle-ci peut varier suivant l'échec relatif du jet de résistance de sa cible), et sa portée. Chaque classe de PJ dispose d'une liste de sorts qui lui est propre (mages, bardes, rangers, animiste ...). Un personnage peut lancer un sort appartenant à une liste qu'il connaît, à condition de disposer des points de pouvoirs nécessaires. Il faut également que le niveau du sort soit inférieur à son propre niveau.

En conclusion

JRTM est un jeu de rôle médiéval passionnant et nous lui souhaitons un succès aussi important que celui qu'il connait dans les pays anglo-saxons. Les premiers chiffres de vente donnés par le distributeur français, la société Hexagonal, semblent présager un développement rapide. Le long scénario de Frédéric Ménage que nous publions dans ce numéro, "Le dernier des sept nains" peut constituer une bonne introduction au jeu, et nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à sa découverte.

Paul CHION

DERNIERE MINUTE

• Salon National des Jeux de Réflexion

Porte de Versailles à Paris du 28 mars au 5 avril.
De très nombreux tournois seront organisés (Appel de Cthulhu, Baston, Légendes, Diplomatie, D & D, Cry Havoc, etc.).

Programme complet et renseignements dans Dragon Radieux n° 9 (15 mars) ou au Comité des Expositions de Paris, 7, rue Copernic, 75782 Paris Cédex 16, tél. (1) 45.05.14.37.

Attention : S'inscrire d'urgence pour les tournois et championnats.

• Convention de Lorient

Le 1er Pentathlon Breton du Jeu aura lieu à Lorient du 17 au 19 février 1987.

Au programme, 4 Jeux de Rôles et 5 Wargames, en compétition, Killer géant, soirée médiévale, tournoi de chevalerie, etc.

Tout cela avec la participation de tous les clubs bretons.

Contacter "Le Cercle des Korrigans" - Maison Communale 56530 Queven ou téléphoner à Thierry Trégaro au 97.05.07.53.

Date limite infos pour le n° 9 : **25 février**. Après, nous ne garantissons plus rien !

L'antique medieval

JEU AVEC FIGURINES

Partons du principe farfelu, mais pourquoi pas ? , qu'un de nos lecteurs prenne soudain envie de se jeter dans le maquis du jeu d'histoire et que de plus en plus fou, il décide de s'intéresser à la période Antique Médiévale.

Essayons de suivre son périple :

Premier temps ... LE CHOIX DE L'ARMEE

Importantissime car c'est évidemment la base, le support de la passion et du jeu. Pas de plaisir à manœuvrer son armée et c'est le bide.

Tout d'abord, notre ami devra se procurer les listes anglaises d'armées du Wargame Research Group (W.R.G.). C'est la bible : contreversées, discutées, copiées, elles restent la base. Le meilleur moyen de se les procurer est encore de s'adresser aux clubs existants.

Elles se présentent en trois volumes : le premier couvre la période de 3000 av. JC à 75 ap. JC ; le seconde de 75 à 1000 ap. JC et le troisième se termine en 1500.

A ce point, il faut un peu de réflexion sur soi : dynamique, rapide, instinctif, il faut préférer une armée à dominante cavalerie style Mongols, Huns ou Parthes, plus calme, réfléchi, méthodique, une armée à dominante infanterie sera préférée version Romaine, Macédonienne ou peut-être Chinoise.

Ceci est bien sûr schématique et correspond plus à un instinct qu'à un propos délibéré.

Un autre critère de choix mais peut-être moins important est la documentation personnelle. Un livre offert sur une découverte archéologique en Chine ou sur les Azthèques conduira à s'intéresser à une armée Tang ou Aztèque. Une fois le choix de l'armée dans la tête du joueur, la seconde phase peut s'engager.

Deuxième temps ... LE CHOIX DE LA REGLE

Actuellement en France se jouent les règles du W.R.G. (encore lui !), édition 5, 6 et 7 et les règles "françaises" 5 bis et "de Kaddesh à Jérusalem" produites par les clubs des Grands Compagnies de l'Est Parisien pour la première et l'Entente Bordeaux-Toulouse pour la seconde, sous l'égide des Centurions du Sud-Ouest.

Premier cas, notre ami est proche d'un club et se rend chez ces gens qui lui disent "nous on joue la règle untel, c'est la meilleure". "OK", répond le brave garçon et il se jette sur le fascicule.

Deuxième cas, notre ami habite loin de tout lieu civilisé et alors il se dépêche de rameuter tous ses copains pour trouver un adversaire sinon il se met à pleurer en rond car jamais le jeu d'histoire ne pénètrera dans sa demeure enfumée. Malédiction ! ... Nous négligerons ce cas extrême car de peu d'intérêt, convenons-en.

Notre lecteur a un adversaire, mais pas de club : pas de panique ! la lecture de divers journaux spécialisés peut lui permettre de faire un choix. Sinon et s'il en a les moyens, il peut acquérir les différentes règles et faire son choix en connaissance de cause.

Dernière solution : choisis la 7 mon gars, c'est la meilleure pour le jeu. (je crois que je viens de me faire des ennemis mortels du côté de Paris et Bordeaux !).

Règle en main, armée en tête, en avant pour les figurines ...

Troisième temps ... LE CHOIX DE L'ECHELLE

Comme plus haut, si notre héros dispose d'un club sous la main, il choisira l'échelle jouée par celui-ci.

Toutefois, parmi les trois échelles possibles 25 mm, 15 mm et 5 mm, il est maintenant évident, à mes yeux du moins, que la version 15 mm a le vent en poupe car elle ne compte que des avantages. Les modèles sont variés, c'est l'échelle qui connaît le plus grand nombre de nouveautés,

les prix intéressants (environ moitié moins chers que pour du 25 mm), l'encombrement réduit, une table de ping pong devenant un grand champ de bataille. Donc l'option 15 mm est vraiment conseillée.

A ce sujet, mon regard se lève vers les dirigeants de clubs en place là-haut, tout là-haut dans le ciel. N'essayez pas de lutter contre l'invasion du 15 mm, c'est l'avenir.

Dans mon club, les dirigeants, pourtant possesseurs d'une armée en 25 mm, n'ont pas hésité à introduire le 15 mm et cela a été une véritable relance du club.

Notre ami possède maintenant tous les éléments et peut commencer à y croire, mais last but not least les figurines ...

Quatrième temps ... L'ACHAT

Encore une fois, deux solutions existent : soit le futur joueur se précipite dans les magasins spécialisés, soit il se débrouille par correspondance avec l'Angleterre.

Dans le premier cas, il se rendra à Paris et visitera les points de vente. Attention à la douloureuse, la masse tourne toujours deux fois avant de s'abattre sur la nuque du pauvre acheteur mais quand on aime, on ne compte pas n'est-ce pas ? ...

Si par hasard, notre héros savait compter, alors il lui faudrait sauter sur son meilleur anglais, se débrouiller pour trouver les adresses des fabricants anglais (allo les clubs), se commander les catalogues et hop commander des figurines. C'est long, parfois douloureux, mais c'est bien moins cher que la première solution et puis l'Angleterre c'est le marché commun alors pas de problème pour l'achat par correspondance.

Après de longues nuits, penché sur les règles, les listes d'armées et les catalogues, c'est la fièvre de la commande, le choc de la réception et ...

Cinquième temps ... LA PEINTURE

Pour la période qui nous occupe, la documentation est relativement rare. Seules les collections OSPREY Men et Arms et W.R.G. permettent une décoration historique très facile d'accès pour celui qui supporte l'anglais bien sûr.

Une autre possibilité consiste à peindre à l'inspiration en se basant uniquement sur des critères esthétiques. C'est à mon avis la meilleure solution.

Dans la peinture, le choix est vaste mais la meilleure est, pour un débutant, la peinture dite à maquette.

Très facile à trouver et à utiliser, elle existe dans pratiquement toutes les teintes et se mélange facilement.

Certains vieux routiers peignent à l'acrylique ou à l'huile. le résultat est spectaculaire mais demande un gros travail et se justifie difficilement pour une autre échelle que le 25 mm.

Un appret blanc est souhaitable sur vos figurines brutes de plomb, de même que le vernis mat est absolument indispensable. Il a pour rôle de protéger la peinture et de faire disparaître le rendu brillant de certaines peintures, pas toujours de meilleur goût.

Voilà notre héros à la tête de son armée ; maintenant il lui reste un dernier pas à franchir. Apprendre à perdre, mais cela je ne pourrais pas lui en parler car j'étudie encore le chapître.

J'espère que cela a éclairé la lanterne de ceux que le jeu d'histoire avec figurines intéresse et si cela a éveillé une réaction autre qu'un bâillement, qu'ils le fassent savoir par l'intermédiaire du journal.

Eh ! Répondez quand je vous parle ...

Alain BERARD

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION PENDANT QU'IL EST TEMPS !

Il ne reste plus que quelques séries complètes des "DRAGON RADIEUX" n° 1 à 7.

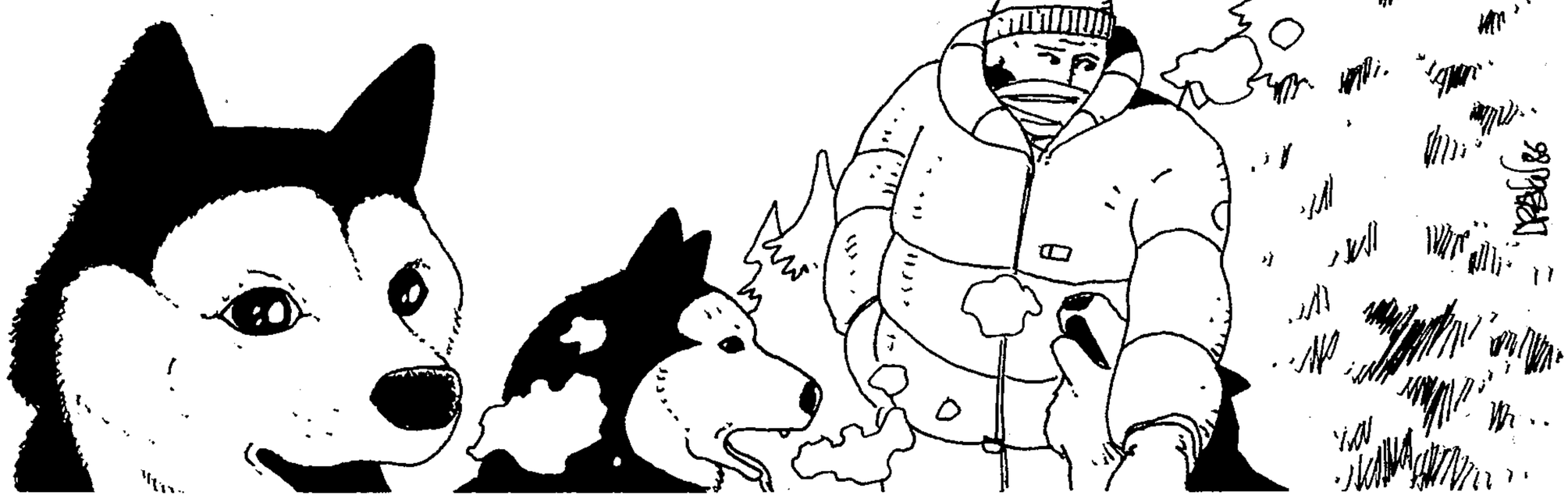
Port : 5 F pour 1, 2 ou 3 numéros - gratuit à partir de 4.

Joignez votre règlement à la commande (chèques à l'ordre de "Dragon Radieux"), et écrivez lisiblement vos noms et adresses !

DRAGON RADIEUX - Le Charbinat - 38510 MORESTEL

KUUJJUAQ

SCENARIO SOLO



L'aventure que vous allez entreprendre est quelque peu différente de ce que nous voyons habituellement. Ici pas de dragons ou de mort-vivants, pas de guerriers super équipés ou de puissants magiciens. Les rencontres que vous ferez sont réelles, les endroits que vous visiterez existent. Les distances et la topographie du terrain sont modifiées pour permettre le déroulement de l'aventure.

VOTRE ENDURANCE : Lancez 2 d 6 + 10. C'est votre total initial et il ne doit jamais être dépassé. Vous perdrez vos PE au cours d'un combat ou lorsque vous ne prendrez pas de repas si indiqué et ce au rythme de 1 PE par repas. A chaque fois que vous prendrez un repas, vous reprenez 1 PE sans toutefois dépasser votre total initial. Si votre total tombe à 0, votre aventure se termine ; le Grand Manitou vous accueille dans ses territoires de chasse ! ...

VOTRE HABILETE : Elle ne changera pas au cours de votre aventure. Pour calculer votre habileté, lancez 1 d 6 + 6. C'est votre total d'habileté.

VOTRE CHANCE : Il n'y a pas de chance à prendre dans le Nord, c'est la loi du plus fort qui y règne.

COMBAT : Lancez 2 d 6 et additionnez le total de PH pour vous et faites la même opération pour votre adversaire. La différence entre les deux indique le nombre de PE perdu. Si le total est égal, il n'y a aucune perte de PE.

Ex. Vous	*Adversaire*
PH 9	*PH 7*
Tirage 10	*Tirage 11*
Total 19	*Total 18*

Votre adversaire perd 1 PE. (19 — 18 = 1).

ARGENT : Lancez 2 d 6. Le résultat indique le total de dollars que vous avez en votre possession.

Pour mettre fin à une guerre commerciale sauvage entre deux compagnies de traite de fourrure, le gouverneur a décidé d'organiser une course de traineau à chiens entre Québec et Kuujjuaq. Le vainqueur donnera à sa compagnie le monopole de la traite dans le nord du pays.

Vous avez été choisis par une compagnie pour la représenter. Votre fortune sera faite si vous arrivez le premier à Kuujjuaq.

Selon les règles établies par le gouverneur et les deux compagnies, votre équipement est réduit au minimum : un couteau de chasse, un fusil avec 5 cartouches et seulement 7 repas. En revanche, vous avez un magnifique attelage de chiens nordiques et assez de nourriture pour eux. Cependant, vous ne pourrez manger de cette nourriture car elle est exclusivement pour les chiens.

Aller au paragraphe 1 et bonne chance !

1 - Vous êtes à la citadelle de Québec et vous terminez la vérification de votre équipement. Le signal du départ est donné. Vous dirigez-vous vers Chicoutimi ? Allez au 22 ou vers Roberval ? Allez au 74.

2 - Vous êtes à prendre votre repas que vous méritez bien, la journée a été longue et difficile. Votre instinct d'homme des bois vous avertit d'une présence, vous vous retournez. Allez au 60.

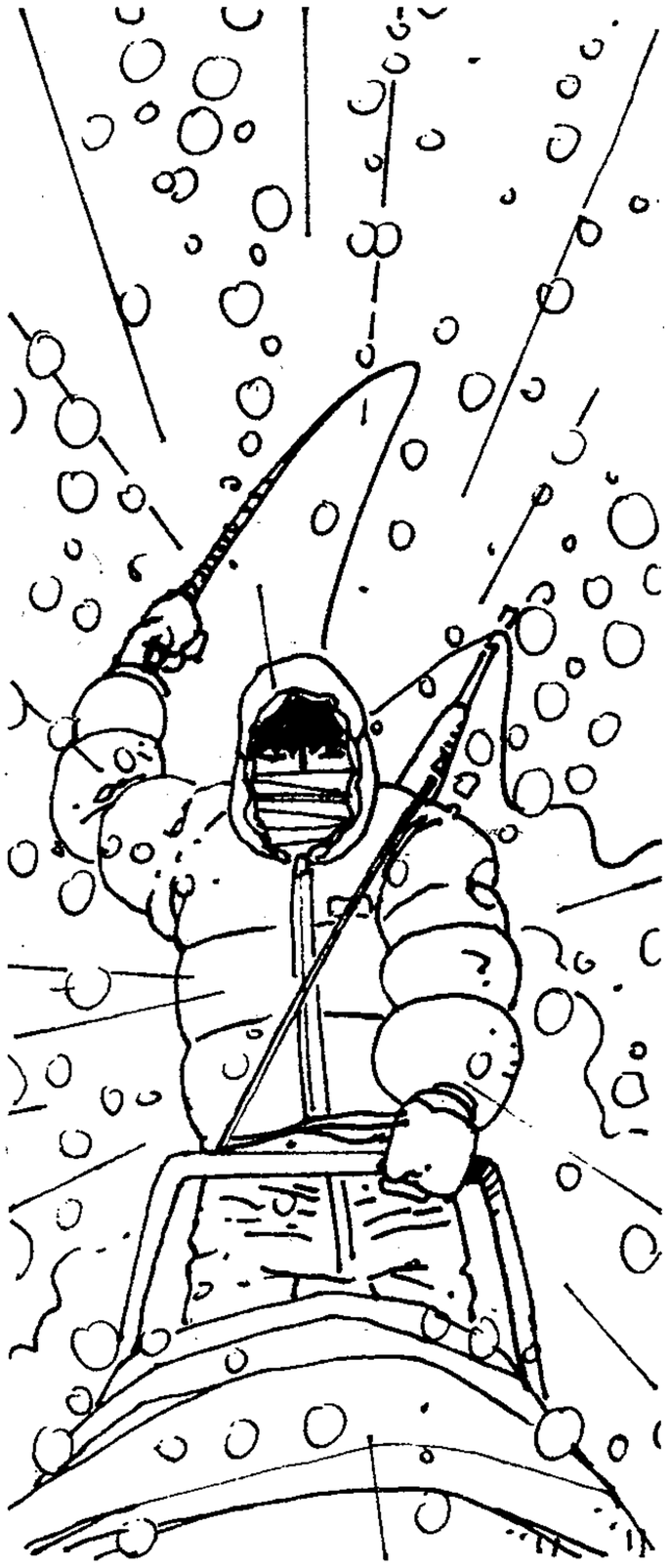
3 - Les réparations seront longues, le harnais et le traineau sont endommagés. Etablissez votre campement et prenez un repas, vous commencerez les réparations par la suite. Allez au 11.

4 - Vous vous installez pour la nuit vous sachant maintenant en sécurité. Allez au 16.

5 - Ne pouvant vous rejoindre, les deux hommes rebroussent chemin. Vous arrivez au lac Nichican et vous installez votre campement. Prenez un repas. Allez au 97.

6 - Visiblement irrité, le chef vous fixe d'un regard perçant, sans dire un seul mot. Vous décidez de partir et d'établir votre campement un peu plus loin. Allez au 79.

7 - Rapidement, vous coupez quelques arbustes. Vos mains et vos pieds engourdissent déjà. Tirez le dé : 1 ou 2 allez au 61, 3, 4, 5, ou 6 allez au 88.



8 - Devant vous se dresse soudain un ours polaire énorme, gigantesque. Vous n'avez rien vu d'aussi effrayant, plus de 4 mètres de hauteur. Allez au 87.

9 - Vous avez à peine terminé d'installer votre campement que 4 traineaux arrivent. Vous reconnaissez les habitants de Roberval à qui vous aviez demandé l'hospitalité. L'homme que vous avez blessé là-bas fait partie de la bande. Vous n'avez aucune chance, votre aventure se termine à coup de couteau. On ne retrouvera jamais vos restes, c'est la loi du plus fort.

10 - Après quelques kilomètres, vous évaluez qu'il vous faudra beaucoup trop de temps pour atteindre la rive nord. Vous décidez de traverser le lac par le milieu. Allez au 14.

11 - Vous avez employé plus de la moitié de la journée pour réparer. Il est trop tard pour rejoindre la prochaine étape avant la nuit. Vous décidez d'attendre le lendemain pour reprendre la route. Prenez un repas et dormez. Allez au 48.

12 - Vous tirez et blessez le plus petit des deux au bras. Vous n'avez pas le temps de recharcher que son compagnon est sur vous, couteau à la main. Dès que l'homme aura perdu la moitié de ses PE, allez au 35 si vous n'êtes pas tué avant.

L'homme PE : 16 - PH : 9.

13 - Le grondement se fait de plus en plus fort. Vous apercez tout à coup des milliers de caribous courant dans votre direction, ils font la largeur de la vallée. Vous continuez d'avancer ? Allez au 28. Vous restez sur place ? Allez au 30, Vous rebroussez chemin dans l'espoir de sortir de la vallée et vous mettre à l'abri dans les hauteurs ? Allez au 69.

14 - Vous arrivez sur la rive nord sans problème. Etablissez votre campement et prenez un repas. Allez au 55.

15 - Vous reprenez la route en direction du lac Nichican. Vous vous dites qu'il est impossible que la glace ne tienne pas à ce temps-ci de l'année. Allez au 85.

16 - La nuit a été froide et vous vous mettez en route. Prenez-vous la direction du lac Plétipi ? Allez au 59 ou du lac Opiscotéo ? Allez au 34.

17 - Le mâle, dans un grondement de colère ou d'admiration devant votre courage, vous tourne le dos et part à la suite de sa compagne. Allez au 4.

18 - Le passeur vous traverse et vous êtes enfin à Chicoutimi où vous passerez la nuit. Prenez un repas. Allez au 46.

19 - Vous avez réellement de bons chiens. Ils n'ont pas ralenti l'allure depuis le matin. Ils font tout à coup un brusque écart et s'enfoncent dans l'eau vous entraînant avec eux. La glace a cédé. Allez au 96.

20 - L'autre bête vous a saisi au bras. Vous perdez 1 PE. Vous devez combattre l'animal. Si vous n'êtes pas tué avant, la bête tentera de s'enfuir dès qu'elle aura perdu la moitié de ses PE. Vous tuez la bête ? Allez au 63. Vous la laissez fuir ? Allez au 17.

L'animal PE : 16 - PH : 9.

21 - Après un moment d'hésitation, vous retournez à votre traineau pour ramasser votre équipement. Allez au 54.

22 - Votre première journée s'est déroulée sans problème. Le temps est froid mais beau. Vous arrivez à Chicoutimi, enfin presque car vous devez traverser le Saguenay. Allez au 41.

23 - Il fait de plus en plus froid, mais vous avancez sans peine. La Caniapiscau est une rivière assez importante et la seule route acceptable pour rejoindre le lac Cambrien. Vous arrivez sur la rive de la Caniapiscau où vous montez votre campement. Prenez un repas. Allez au 37.

24 - Votre arme s'enraye. Allez au 31.

25 - Vous avez un œil parfait, le chien de tête est tué sur le coup. Vous stoppez votre adversaire pour une bonne heure. Vous reprenez la route, assuré maintenant de la victoire. Allez au 81.

26 - Le repas de la veille et la nuit que vous venez de passer, vous redonnent 3 PE. Avant de partir, en guise de remerciement, vous offrez au chef du sel et du thé qu'il s'empresse d'accepter. Prenez-vous la direction de la rivière Caniapiscau ? Allez au 23 ou du lac Attikamagen ? Allez au 56.

27 - Après une halte d'une heure pour reposer vos chiens, vous reprenez la route vers le lac Plétipi. Allez au 59.

28 - Poussant vos chiens en hurlant comme un déchaîné, vous avancez droit sur le troupeau. Allez au 51.

29 - Vous êtes en vue de la Chute des Passes. Sans crier gare, votre harnais se brise au niveau du traineau. C'est avec peine que vous arrêtez vos chiens qui vous trainent sur environ 500 mètres. Vous perdez 1 PE. Allez au 3.

SCENARIO SOLO

30 - Les caribous arrivent sur vous et vous piétinent à mort. Vous n'étiez pas un obstacle assez important pour les faire dévier.

31 - Vous devez continuer la lutte au couteau. Si vous êtes vainqueur, allez au 89, sinon allez au 40.

Ours, PE : 30 - PH : 12.

32 - Vous entrez dans la cabane et vous demandez de l'aide. L'un des habitants décroche son fusil et le pointe vers vous. Au même moment, les deux hommes entrent. Après vous avoir dépouillé de tout ce que vous avez, le groupe disparaît dans la nuit. Votre aventure se termine ici, vous avez perdu la course mais conservé la vie.

33 - Le passeur vous demande $ 10.00 pour traverser ; il vous explique que le dimanche est une journée de congé pour lui. Vous les avez et lui donnez ? Allez au 80 vous refusez ? Allez au 39.

34 - Plus que quelques kilomètres et vous serez au lac Opiscotéo. Vous vous retrouvez soudainement au beau milieu d'un campement de chasseurs Montagnais. Vous vous arrêtez et le chef de bande s'avance vers vous. Il vous invite à partager son repas. Vous acceptez ? Allez au 82 vous refusez ? Allez au 6.

35 - Il jette son couteau et vous demande grâce. Vous lui accordez ? Allez au 21. Vous refusez et l'achevez ? Allez au 53.

36 - Vous n'avez pas le choix, vous arrêtez, prenez votre arme et visez le chien de tête. Allez au 76.

37 - Vous vous engagez sur la rivière. Vous pouvez pousser vos chiens car il n'y a aucun obstacle devant vous. Allez au 67.

38 - En un éclair, les deux femelles sont sur vous. Vous avez juste le temps de pointer votre couteau vers l'avant que la première bête avait déjà bondi. Elle s'empale sur votre couteau et vous la tuez sur le coup. Allez au 20.

39 - Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers Roberval en longeant le Saguenay. Allez au 74.

40 - Vous avez fourni un bel effort mais insuffisant. Votre aventure se termine ici !...

41 - Vous allez au bac et demandez au passeur de vous traverser. Il vous demande pour quelle compagnie vous travaillez. Vous lui dites la vérité ? Allez au 52. Vous mentez ? Allez au 64.

SCENARIO SOLO

42 - Il n'y a aucun doute, ils essaient de vous rejoindre. Vous forcez l'allure pour les distancer ? Allez au 5. Vous arrêtez et les attendrez ? Allez au 49.

43 - Vous arrivez enfin à Mistassini. Vous arrêtez pour vous reposer ? Allez au 9. Vous continuez ? Allez au 27.

44 - Vos arrivez au lac Nachicapau. Prenez un repas. Allez au 84.

45 - Méfiant, vous n'avez jamais dormis que d'un œil ce qui vous fait perdre 1 PE. Fatigué, vous reprenez la route. Prenez-vous la direction de la rivière Caniapiscau ? Allez au 23 ou du lac Attikamagen ? Allez au 57.

46 - Vous vous levez tôt et reprenez la route. Vous dirigez-vous vers la Chute des Passes ? Allez au 29 ou vers le lac Pipmuacan ? Allez au 73.

47 - Vous vous êtes bien reposé ? Retournez voir le passeur. Allez au 33.

48 - Très tôt, vous reprenez la route. Rejoignez-vous le lac Pipmuacan ? Allez au 73 ou le lac Plétipi ? Allez au 59.

49 - Les deux hommes arrivent à votre hauteur et s'arrêtent. Ce sont deux trappeurs venant du lac Cambrien. Ils vous avertissent de ne pas vous engager sur la rivière Caniapiscau, la glace ne tient pas. Vous les remerciez de l'avertissement et ils repartent en direction du sud. Allez au 15.

50 - Plus d'une heure de route et vous arriverez à Kuujjuaq. Un mouvement vous fait tourner la tête et vous apercevez un autre traineau qui file à bonne allure dans la même direction que vous. C'est votre adversaire et il vous devance. Allez au 66.

51 - Surpris et apeuré, il s'écarte et vous laisse le passage. Vous êtes sauf. Allez au 44.

52 - Il vous demande $ 5.00 pour traverser immédiatement. Vous lui donnez ? Allez au 18. Vous refusez ? Allez au 77.

53 - Sans attendre, vous ramassez votre matériel et partez immédiatement. Vous voyagez toute la nuit ce qui vous fait perdre 1 PE. Vous dirigez-vous vers Mistassini ? Allez au 43 ou vers la Chute des Passes ? Allez au 29.

54 - Vous vous affairez à votre traineau lorsque vous ressentez une violente douleur au dos. Vous vous retournez et apercez l'homme à qui vous venez de laisser la vie. Il avait un deuxième couteau, caché dans son mocassin. Il s'est approché de vous et vous l'a planté dans le dos. Votre aventure se termine ici. Dans le nord, c'est la loi du plus fort.

55 - Vous avez dormi plus longtemps que vous ne le désiriez. Vous devez vous mettre en route immédiatement. Prenez-vous la direction du Nichican ? Allez au 83 ou du lac Opiscotéo ? Allez au 34.

56 - Vous devez les combattre tous les deux en même temps. Si vous êtes vainqueur, allez au 53, sinon allez au 40.

1er homme, PE : 16 - PH : 9.
2e homme, PE : 12 - PH : 8.

57 - Vous arrivez au lac Attikamagen très tard dans la nuit. Prenez un repas et reposez-vous, la nuit sera courte. Allez au 95.

58 - Votre aventure se termine ici. Vous avez perdu la course mais vaincu le Nord !???

59 - La végétation se fait de plus en plus rare mais votre avant est plus rapide. Vous arrivez au lac Plétipi et vous décidez d'établir votre campement sur la rive nord. Traversez-vous le lac en ligne-droite ? Allez au 14 ou préférez-vous le contourner ? Allez au 10.

60 - Trois loups vous regardent, deux femelles et un mâle énorme. Votre arme est à quelques mètres de vous, appuyée sur le traineau. Vous n'avez sur vous que votre couteau. Vous vous levez rapidement en gesticulant et en criant dans l'espoir de créer une diversion et pouvoir saisir votre arme ? Allez au 38 ou lentement vous sortez votre couteau et attendez ? Allez au 71.

61 - Heureusement pour vous le feu s'allume rapidement et vous sentez déjà sa chaleur bienfaisante. Vous séchez vos vêtements et après une bonne rasade de thé chaud, vous reprenez la route. Allez au 91.

62 - C'est le nombre de fois que vous pourrez faire feu avant que l'ours ne vous jette sur vous. A chaque impact, l'ours perds 2 PE. Allez au 31.

63 - Voyant ses deux femelles mortes, le mâle s'avance vers vous les yeux injectés de sang. Vous devez le combattre jusqu'à la mort. Si vous êtes vainqueur ?, allez au 4, sinon allez au 40.

Loup, PE : 24.

64 - Le passeur fronce les sourcils et fait la moue. Il vous explique qu'il est déjà tard et qu'il ne traverse pas de nuit. Il vous faut attendre le lendemain matin ce qui vous fait perdre du temps. Prenez un repas et reposez-vous, la journée sera difficile demain. Allez au 47.

65 - Vous voyant arriver, les deux hommes sortent leurs couteaux et s'avancent vers vous. Vous vous préparez à combattre ? Allez au 56

ou vous fuyez vers la cabane ? Allez au 32.

67 - La glace est solide et vos chiens filent bon train. La rivière est large et assez droite ; seuls quelques arbustes rachitiques poussent sur la rive. Allez au 19.

68 - Les habitants acceptent de vous loger. Vous sortez de la cabane pour installer vos chiens pour la nuit lorsque vous apercevez deux individus pillant votre traineau. Vous pointez votre arme et tirez ? Allez au 12 ou vous approchez pour discuter ? Allez au 65.

69 - Pris de panique, vos chiens sont hors de contrôle. Votre traineau heurte un rocher et vous fait perdre l'équilibre. Allez au 30.

70 - C'est le nombre de fois que vous devrez faire feu. Vous reste-t-il assez de munitions ? Oui, allez au 25. Non, allez au 93.

71 - Devant votre assurance, les bêtes ne bougent pas. Vous tentez un pas vers votre traineau. Allez au 38.

72 - Il se jette sur vous. Votre aventure se termine ici, dans l'estomac d'un ours.

73 - Vous arrivez au lac Pipmuacan à la fin du jour. Etablissez votre campement et prenez un repas. Allez au 2.

74 - Malgré quelques difficultés sur le terrain, vous arrivez à Roberval. C'est un poste de traite des fourrures et on n'y trouve que quelques cabanes de bois rond. Vous vous dirigez vers l'une d'elles dans l'espoir d'y passer la nuit. Allez au 68.

75 - Par bonheur, le goût ne s'accorde pas avec la couleur et le fumet. Vous aimez tellement que vous en reprenez plusieurs fois. Heureux, le chef vous invite à passer la nuit dans son abri. Vous acceptez sans hésitation. Allez au 26.

76 - Tirez le dé. Vous tirez 1, allez au 25, vous tirez 2, 3, 4, 5, allez au 70, vous tirez 6, allez au 78.

77 - Vous n'avez pas le choix, vous devez attendre le lendemain. Allez au 47.

78 - Votre arme s'enraye, impossible de stopper l'adversaire. Allez au 93.

79 - Vous arrêtez quelques kilomètres plus loin et vous vous installez pour la nuit. Prenez un repas. Allez au 45.

80 - Vous débarquez à Chicoutimi et prenez la route immédiatement. Allez-vous vers le lac Pipmuacan ? Allez au 73 ou vers les Chutes des Passes ? Allez au 29.

81 - Vous arrivez à Kuujjuaq victorieux, fier de vous. C'est la fin de vos souffrances et de votre aventure. Bravo !

82 - Vous approchez du feu et regardez dans la marmite. Vous y voyez une bouteille d'une couleur indéfinissable, sans parler du fumet insupportable. Vous changer d'avis ? Allez au 6, vous mangez ? allez au 75.

83 - Vous avez parcouru plus de la moitié de la route lorsque vous apercevez perpendiculairement à vous, deux traineaux venant dans votre direction. Allez au 42.

84 - Vous êtes réveillé par les hurlements de vos chiens. Vous prenez votre arme et allez voir ce qui se passe. Allez au 8.

85 - Vous arrivez au lac Nichican. Montez votre campement et prenez un repas. Allez au 97.

86 - Imbécile, vous avez abandonné votre arme avec votre chargement. Vous ne pouvez plus rien faire pour stopper votre adversaire. Allez au 93.

87 - Tirez le dé. Vous avez 1, allez au 72. Vous avez 2, 3, 4 ou 5, allez au 62, vous avez 6, allez au 24.

88 - Vous n'arrivez pas à faire du feu. Vos chiens hurlent, ils sentent la mort. C'est avec peine que vous coupez les sangles de l'attelage, vos chiens survivront dans la nature. Vous vous adossez au traineau, votre vue s'obscurcit et déjà vous ne sentez plus le froid. Allez au 98.

89 - C'est votre dernière étape. Déchargez-vous votre traineau pour le rendre plus léger et gagner de la vitesse ? Oui, allez au 94. Non, allez au 50.

90 - Vous avancez dans une vallée profondément encaissée lorsque vous entendez devant vous un grondement sourd et éloigné. Vous arrêtez et écoutez. Allez au 13.

91 - La nuit tombe et vous pouvez enfin laisser la rivière. Installez-vous pour la nuit et prenez un repas. Demain, à la fin du jour, vous arriverez au bout de vos peines. Allez au 89.

92 - Vous avez pris la route la plus difficile. Allez au 57.

93 - Vous arrivez à Kuujjuaq quelques minutes après votre adversaire. Vous êtes quand même accueillis chaudement par les habitants et les représentants de la Compagnie. Allez au 58.

94 - Votre dernière étape se fait à une vitesse folle, vous poussez vos chiens au maximum. Devant vous, Kuujjuaq. Allez au 50.

95 - Le manque de sommeil vous fait perdre 1 PE. Vous prenez la direction du lac Nachicapau. Allez au 90.

96 - Vous réussissez à vous sortir de l'eau et vous aidez vos chiens. Il vous faut faire un feu et vite. Allez au 7.

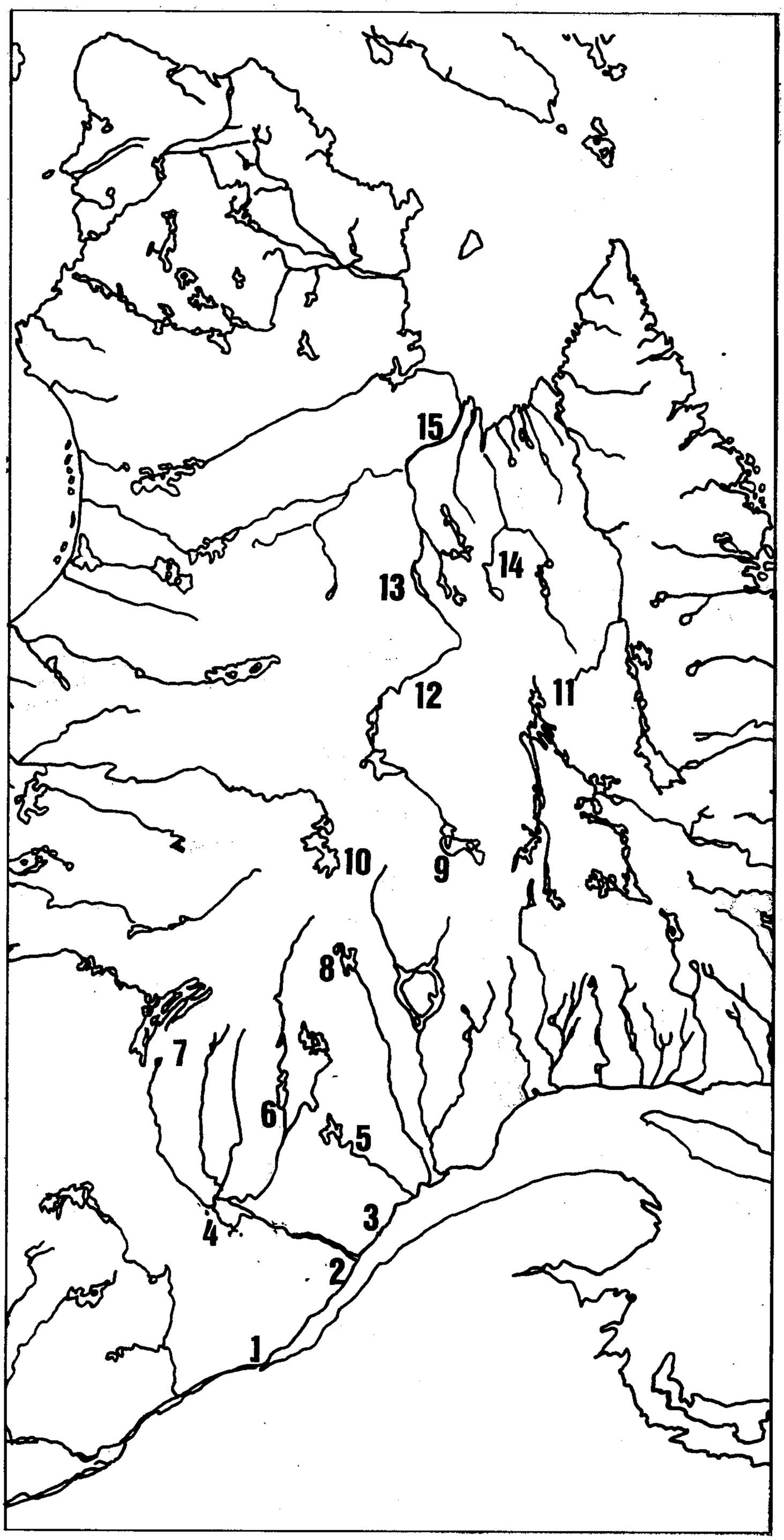
97 - La nuit a été froide et vous vous levez tôt. Vous engagez-vous sur la rivière Caniapiscau ? allez au 37 ou préférez-vous aller dans la direction du lac Attikamagen, ce qui vous ferait perdre beaucoup de temps ? Allez au 92.

98 - Vous n'êtes qu'un cadavre gelé. Dans cette course, vous aviez deux adversaires et c'est le plus redoutable qui vous a eu.

SCENARIO SOLO

A PROPOS DE "KUUJJUAK"

01 - Québec
02 - Riv. Saguenay
03 - Chicoutimi
04 - Roberval
05 - Lac Pipmuacan
06 - Chute des Passes
07 - Mistassini
08 - Lac Plétipi
09 - Lac Opiscotéo
10 - Lac Nichican
11 - Lac Attikamagen
12 - Riv. Caniapiscau
13 - Lac Cambrien
14 - Lac Nachicapau
15 - Kuujjuak



Il y a environ 1400 km entre Québec et Kuujjuak. Un attelage peut parcourir de 150 à 250 km par jour selon la race, le poids du traîneau et la nature du terrain. Chaque terrain aura son attelage ; en région boisée, les chiens seront en parallèle, en montagne, ils seront en alternance et dans le Nord, là où rien ne pousse, un attelage en éventail est idéal.

L'adversaire numéro 1 dans le Nord est la température. On a déjà enregistré des chutes de température de plus de 30° en moins d'une heure et des — 40° ce n'est pas rare. Combiné avec le facteur vent, on peut dire que dans le Nord on ne gèle pas, on congèle.

Mais il y a quand même un été, court, mais il y en a un. On dit ici que l'été commence le 15 juillet à midi et se termine le 15 juillet à 16 heures. C'est un peu plus long quand même, de trois semaines à un mois mais pas question de se promener en bikini.

Malgré la rigueur du climat, la faune et la flore sont importantes : ours, renards, loups, caribous, lièvres, etc. Il y a même des fleurs qui fleurissent.

Les chasseurs Montagnais sont un groupe d'autochtones de la famille des Algonquins. On en retrouve encore aujourd'hui dans la région de Sept Iles et de la Basse Côte-Nord. Ils vivaient surtout de la chasse, de la pêche et du trappage. Ils étaient sédentaires sauf en période de trappage.

"Si tu possèdes un bon attelage, tu as ta vie."

Proverbe Inuit

Scénario et annotations :
Jacques GIGUERE

COUP D'OEIL

MISE AU POINT ...

Le n° 7 est sorti en retard, curieuse manière de fêter un anniversaire.

De plus, vous l'avez certainement remarqué de vilaines choses. La mue a été difficile cette fois. Le travail d'impression a été abandonné en cours de route par un imprimeur qui a déposé son bilan, et terminé par un autre, chacun ayant sa propre méthode. Par ailleurs, les corrections que nous avons pour habitude de "lécher" si vous savez combien de fois chaque numéro est lu et relu avant de vous tomber entre les pattes, sont plus tôt passées à l'as, pour ne pas retarder indéfiniment la sortie du n° 7. Je pense surtout aux articles de Alain Bérard et Eric Mazoyer auprès desquels nous nous excusons tout particulièrement.

Nous profitons de cette occasion pour rappeler quantité de petites choses qui demandent à être répétées :

- Faites-nous parvenir le plus tôt possible toutes les informations susceptibles d'être insérées dans nos colonnes. Annoncez les manifestations, n'oubliez pas d'en rebattre les oreilles. Nous nous organisons pour coller le plus possible à l'actualité. Mais plus vos textes nous parviennent tard, plus vos chances de les voir publiés diminuent. Voyez la date limite indiquée dans chaque numéro et pensez que, même timbrées à 2,20 F, les lettres arrivent rarement en vingt quatre heures.

En période de fêtes, d'élections, de troubles, d'agitation, de chienlit, de confusion, de grèves, d'émeutes, de soulèvement, de putsch, de révolution, d'invasion extra-terrestre et autres petits événements quotidiens, votre lettre risque de mettre encore plus longtemps à nous parvenir vous pouvez recourir au téléphone : 74.80.10.64, les étrangers font d'abord le "16" - et profiter des heures creuses - NON ! Pas après 22 h.30 ! Ni même avant ! Mais beaucoup plus tôt !

Les préposés aux finances adorent découvrir dans vos lettres des petits carrés magiques rouges ou verts pour la réponse. Ils doivent en faire la collec.

- Nous encourageons volontiers tous nos lecteurs à participer à la rédaction du Dragon Radieux. Les propositions sont nombreuses [illegible] moi chdis jamais [illegible] de jeu, faites passer le feu de Frank et jeu par chez vous, en nous envoyant le compte rendu détaillé de vos exactions, pensez au dixième du deuxième dragon qui en a sauvé plus d'un, etc. Bref, revoyez nos rubriques et si l'une d'elles vous inspire, le boulot ! Si vous avez d'autres idées, proposez les nous répondons au courrier de toutes façons, pas toujours très très vite certes, parfois, mais je peux garantir qu'aucune lettre n'est restée en souffrance plus de cinq ans (et normalement [illegible] !).

Avec les textes manuscrits, dans les conditions, où numéro après numéro, nous donnons le jour à votre dragon favori, il ne nous est pas possible de décrypter des pattes de mouche particulièrement vicelardes et gobelinesques et votre envoi risque d'être mis de côté provisoirement.

- Enfin, tout article fourni dans une version non définitive, risque de ne pas être publié ...

- Dites-nous très sincèrement ce que vous pensez de la revue, dans l'ensemble ou le détail, comme cela vous inspire, étant entendu qu'un "je n'aime pas tel article" non suivi de la raison ne peut pas nous aider à évoluer. (Si vous dites que vous aimez, c'est pas grave ...)

Voilà, tata dragon en a fini avec son discours, ça m'a donné soif. Si vous vous êtes endormis dessus, je ferai mieux la prochaine fois.

VITRINES

JEUX ET MODULES

TRANSOFT

Le **JAO** est né ! **Le complot d'Ihlün** est le premier d'une longue série de jeux assistés par ordinateur. La fréquence de parution est d'un par mois ou tous les deux mois. Le JAO est un jeu en solitaire qui augmente les possibilités d'un "livre dont vous êtes le héros", grâce à la puissance de calcul de l'ordinateur qui servira de maître de jeu.

La version peut être fournie en cassette comme en disquette pour un prix unique de 120 FTTC.

Si vous possédez un ordinateur Amstrad, Thomson, MSX, Atari ST, C 64, Apple Macintosh ou EXL 100, venez rejoindre Cirillyan dans une aventure de cape et déchu : le complot d'Ihlün. Complot et disparition tragique au sein de l'ordre Bardique. Vous, jeune barde, êtes projeté au cœur de l'intrigue. Mystère, magie et félonie. Soyez vigilant, le danger est partout. Votre voyage initiatique vous mènera peut-être à la solution ...

Pour tout renseignement : Transoft - 38, rue Servan - 75011 Paris - Tél. 45.88.52.66.

JEUX DESCARTES

JUNTA : tout ce que vous aurez à faire pour devenir président de la

INFOS

République, c'est déclencher des émeutes ou envoyer les forces armées prendre le pouvoir. Une fois élu, proposez des budgets charmeurs, assassinez vos opposants, déjouez les coups d'état de vos adversaires et fomentez des troubles. N'oubliez-pas d'alimenter votre compte bancaire en Suisse avec des fonds publics détournés. Immoral et joyeux, ''irréaliste'' et surprenant, Junta laisse peu de place au hasard. Prix de vente conseillé : 153 F.

RENCONTRE COSMIQUE, le jeu de science fiction pour tous : vous voulez seulement devenir maître de l'univers ? Cela devrait être facile puisque vous possédez un pouvoir extra-terrestre qui vous autorise à ne pas respecter certaines règles du jeu. Bien sûr, chacun de vos adversaires possède lui aussi un pouvoir différent du vôtre ...

Ne comptez que sur le bluff et la diplomatie pour imposer votre suprématie sur vos adversaires. Des parties courtes, environ 45 mn, jouables à deux comme à quatre. Prix de vente conseillé : 145 F.

LES LEGENDES DE LA TABLE RONDE sont enfin arrivées chez votre détaillant favori, le banc d'essai est reporté au mois prochain pour un plus complet.

JEUX REXTON

CAPITAINE COSMOS : un jeu de tactique sur plateau se déroulant au XXIII[e] siècle. La concurrence entre les vaisseaux pirates des grandes compagnies et les transports de marchandises des flottes officielles devient de plus en plus sauvage. L'hégémonie terrienne est remise en cause par de nouveaux conquérants de l'espace : les intercepteurs. La boîte de jeu comporte 4 cartes tactiques de l'espace (même présentation que les cartes de Siège ou de Cry Havoc), plusieurs planches représentant croiseurs, escorteurs, cargos ... à détacher. A noter que tout ce matériel, fort bien imprimé, peut parfaitement servir comme accessoires dans un jeu de rôle S.F.

TSR/TRANSECOM

Ne cherchez pas encore le **Livre du Maître AD & D** (DMG V.F.) qui ne devrait pas être traduit avant février/mars. Si vous le réclamez tous les huit jours d'ici là, votre fournisseur favori risque de craquer nerveusement.

RAVENLOFT II : tous les fervents de Ravenloft vont pouvoir se jeter comme des vampires et meubler leurs longues soirées d'hiver sur la suite de ce célèbre module TSR pour AD & D ... L'un des meilleurs du genre !

WILDERNESS SURVIVAL GUIDE : la mine d'or Adv. D & D continue à être systématiquement exploitée ! Ce dernier ouvrage traitant principalement de la survie des aventuriers par temps de pluie ne nous a pas vraiment convaincus ... Réservé aux fanas du genre !

CREATURE CATALOG : enfin un MONSTER MANUAL pour les adeptes de la version de base de D & D. Un récapitulatif complet de toutes les créatures plus ou moins sympathiques rencontrées dans les modules. En anglais, malheureusement, pour ceux qui ne comprennent pas !

ETOILE DU SUD

Etoile du Sud est [illegible] premier [illegible] de [illegible] de [illegible] prénommé [illegible] la Mort Blanche. Dans le nord [illegible] des pillards [illegible] ont enlevé à [illegible] Nil[illegible] et surtout lui ont dérobé [illegible] précieux coffret. A l'intérieur, [illegible] de tous, un démon [illegible] les aventuriers vont se jeter dans le blizzard, direction la Mort Blanche, vaste étendue inhabitée et hostile. Arriveront-ils à sauver à temps la belle Cancia ? Cette aventure est conçue pour être jouée avec n'importe quel système de jeu et pour être ajustée [illegible] rivages [illegible] sont [illegible] jeu qui [illegible] le Maître du Jeu devra faire quelques adaptations. Modules, 47 p. : 70 F. Etoile du Sud : Jérôme Tournaire et Philippe Guillaume - 107, rue André Thome - 78120 Sonchamp - Tél. 34.84.40.21.

?????

Une enseignante nous écrit : ''comme institutrice, je connaissais déjà les éditions Retz, mais j'ai été sidérée par leurs dernières productions : dans la collection ''Les petits Retz pédagogiques'' viennent de sortir trois volumes, sur les thèmes de l'orthographe, de l'histoire et de la géographie. Ces livres se présentent comme des livres dont vous êtes le héros, et vous font passer des épreuves scolaires : si vous avez trouvé l'orthographe correcte de tels mots, vous gagnez deux points de vie, etc. Les enfants étaient déjà dégoûtés de l'école, on va les dégoûter des JDR. Mais que va devenir notre belle jeunesse ?''

REMERCIEMENTS

Cette page d'infos module et jeux a été réalisée en grande partie avec l'aide du magasin de jeux ''AU DAMIER'' à Grenoble, et ne comporte en principe que les nouveautés réellement disponibles ''dans les vitrines''.

REVUES & FANZINES

Nous ne mentionnons ici que les journaux que nous recevons en échange de presse. Pour les autres, voyez votre kiosque favori !

CASUS BELLI n° 35

''Exotisme Citadin'' : un très beau dossier consacré à l'étude de la ville médiévale imaginaire de LAELITH (description, scénarios) et un poster présentant le plan de la même cité qui nous a fait baver de jalousie ! (bouh que c'est vilain !). A part ça, un scénario pour l'Appel, des infos très complètes sur les nouveautés outre océan et les rubriques habituelles. Beaucoup d'humour et une ambiance très [illegible] dans l'ensemble de la partie rédactionnelle. Vous on aime ça !...

LE FARFADET [illegible] :

Qu'il soit dit d'abord bien que cela n'apparaisse pas dans les colonnes du journal, que nous avons beaucoup apprécié les vœux de l'équipe du Farfadet à l'occasion de notre premier anniversaire ! Encore dommage (voir rumeurs et rumeurs du Dragon n° 7) pour ceux qui rêvent d'un grand bain de sang entre les revues de JDR ! La présentation du journal affirme de plus en plus ses aides de jeu (Coin des Héros, Esprit des Lieux) sont [illegible] Fanzine n° 6, nous trouvons également deux scénarios : Pour Bonnes Mœurs et Cry Havoc.

CHIMERES n° 6

(Trimestriel) :

Excellent fanzine publié par le club Stratèges et Maléfices de Nantes. La diffusion en est volontairement limitée, mais l'abonnement n'est pas cher (40 F pour 4 numéros, chez P. PERRON, 2 place Saint-Similien, 44000 NANTES). Dans le n° 6, les sujets abordés sont variés : Jour (Jeu) le plus long, l'univers de jeu (le dernier continent), l'étude des masses d'arme, actualités du club ... La qualité des textes permet de dire que l'intérêt du journal dépasse le simple cadre local de l'association.

MAGIE ELFIQUE n° 2 :

Encore un éditorial méchant (pour certains) ! nous sommes flattés d'être traités de ''poids moyens de la presse de jeu''. Le journal est réalisé avec peu de moyens. Au menu : présentation du monde de Narcrim (lieux et divinités) - fin du monopole du guerrier dans AD & D, Intelligence 18.00 ... Contact : Antoine Cani, 5, rue de Thionville, 75019 PARIS.

VOPALIEC n° 83 :

Pour les fans de jeux par correspondance ... beaucoup de ''diplo'' (dans ce numéro sont proposées des règles additionnelles pour ceux qui jouent par correspondance) mais aussi Cluedo (plus original) ... Contact : Patrice Verry, 26, square des Anciennes Provinces, 49000 ANGERS (Abonnement 80 F, 10 numéros).

CALENDRIER

ANNECY, 16, 17 et 18 Janvier

En parallèle avec le festival du film fantastique d'Avoriaz, aura lieu à Annecy, au centre Bonlieu, une manifestation multi-média, ''la science-fiction dans tous ses états.'' Le vendredi 16, exposition - Vente - Jeux. Le samedi 17, journée d'initiation. Le dimanche 18, tournoi Rhône-Alpes sur jeux de S.F. Frais d'inscription : 30 F, plus frais de repas, ce ne sera pas cher.

Pour tous renseignements : ludothèque de la M.J.C. des Teppes - Place des Rhododendrons - 74000 Annecy - Tél. 50.57.56.55.

VITROLLES (B.-du-Rhône) - 21 et 22 Février

Après le succès remporté par le tournoi 1986, la Maison Pour Tous de Vitrolles propose son deuxième salon - concours de jeux de rôle le 21 et 22 février 1987 au lycée Pierre Mendès France. Au programme : tournoi AD & D, Appel de Cthulhu, M.E.R.P.

Renseignements - Inscriptions : M.P.T.G. Sand - Dongeon Sweet Dongeon - B.P. 151 - 13127 Vitrolles - Tél. 42.89.80.77, Jean-Paul Moulin - Par minitel : 3615 MINIP - Boîte aux Lettres : Maison Pour Tous, Vitrolles.

SALON DES JEUX DE REFLEXION - PARIS

Dragon Radieux sera présent à la porte de Versailles du Samedi 28 Mars au Dimanche 5 Avril, à l'occasion du Salon des Jeux de Réflexion, cuvée 87. Il attend ses lecteurs de pied ferme !

CLUBS

GRADIGNAN - La rencontre ''Stratèges 87'' organisée par la Maison des Jeunes et de la Culture de Gradignan, aura lieu cette année au moment de Pâques, c'est-à-dire du 11 au 15 Avril 1987. Toutes infos utiles à la MJC - 8, av. Jean Larrieu - 33170 Gradignan - Tél. 56.89.17.12.

CERGY POINTOISE

Le Club de Jeux de Rôles de la Maison de Quartier, Forum des Touleuses à Cergy-Pontoise, aurait usurpé la sinistre réputation d'être mal fréquenté, réputation totalement imméritée depuis un grand nettoyage. Gobelins de noble lignée, orcs demi-sang et autres kobbolds sont invités à contribuer au redémarrage d'icelui club, car il n'y a pas de raison pour que les efforts ne soient pas récompensés. Le club fonctionne le mercredi de 14 h. à 18 h.30.

NIORT

Le club Dragon Poucet, 13, rue Ricard, 79000 Niort, tél. 49.24.19.16, joue à AD & D, l'Appel de Cthulhu, Golden Heroes, Paranoïa, Space Opera et beaucoup, beaucoup d'autres ... Le Dragon Radieux vous en dira plus, un jour.

En attendant, allez tembler de peur en leur antre !

MAISONS LAFFITTE

Au Féathalion, on joue tous les samedis de 14 h. à 18 h.30 et de 18 h.30 à 23 h. Attention ! Il ne reste des places disponibles que l'après-midi, le soir c'est complet. On joue à l'Appel de Cthulhu, AD & D (occidental et oriental), Les Trois Mousquetaires, Paranoïa, Mega II, Marvel Super Heros ... Le Féathalion possèdera bientôt son symbole. L'adresse ? Féathalion (USML / JDRs) - Ateliers du CSC - 99, rue de la Muette - 78600 Maisons Laffitte.

BRETAGNE

Les clubs bretons se sont réunis le samedi 29 novembre à l'occasion de la grande démonstration qu'organisait le club de Quimper : Le Troll Farci.

La Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation a pour but de rassembler les clubs de jeux de rôles et de simulation afin de leur donner une dimension régionale permettant de mieux développer ces jeux et de multiplier les contacts entre les joueurs.

Les clubs adhérents sont en particulier :

- Enfer et Contre Tout de Rennes.
- Les Hussards d'Isengard.
- Au Troll Farci de Quimper.
- Dragon sur Hexagone de Brest.
- La Guilde des Egorgeurs de Trolls de Morlaix.
- Stratèges et Maléfices de Nantes.

Le siège social de la Guilde : 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes.

Un fichier régional des clubs et activités ludiques est constitué et plusieurs initiatives sont prévues ...

D'ores et déjà, un bulletin régulier verra le jour début 1987.

Bureau : Mlle Dominique Franc (Au Troll Farci) : Présidente - M. Patrice Méalier (Enfer et Contre Tout) : Secrétaire général - M. Jean David (Dragon sur Hexagone) : Trésorier.

BANLIEUE SUD

M.J. cherche joueurs (ses) de 14 à 16 ans, débutants ou expérimentés, pour jouer le week-end région banlieue sud de Paris (Longumeau - Antony).

Eric Maillet, tél. 69.09.20.82.

CHATENAY/FER DE LANCE

Le Club ''Le Fer de Lance'' rappelle à tous qu'ils se réunit tous les samedis à 20 h. dans le réfectoire de l'école Jean-Jaurès, 444, avenue de la Division Leclerc, 92290 Chatenay Malabry. Renseignements : Catherine Lefebvre, 36, rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry, tél. 46.31.04.05.

CAEN

Le club ''Le Temple du Rêve'' ouvre à Bretteville sur Odon, dans la banlieue caennaise : on y pratique de nombreux JdR : Appel de Cthulhu, MERP, Rêve de Dragon, Légendes, L'Ultime Epreuve, Runequest II, Elfquest, 007, Rolemaster ...

Pour tout renseignement, écrire à Michel Coulon, 6, place de l'Eglise, 14760 Bretteville sur Odon, ou tél. 31.74.01.34 (après 18 h. S.V.P.).

A LYON, ON PEUT PARLER AU POSTE

Tous les vendredis de 20 h. à 21 h., Jean-Claude et Frank animent l'émission GAME OVER, sur Radio-Canut (F.M. 102.2). GAME OVER invite tous ceux qui désireraient y participer : c'est ouvert, c'est sympa à écouter et c'est sympa d'y aller. Le contenu est (presque) toujours sérieux, la polémique n'est pas exclue ! L'émission comprend les news, un débat, une rencontre (tiens, y'a même le Dragon Radieux qui y est allé, si si !), le test d'un jeu ou l'explication d'un jeu. On m'a dit que les créateurs du gang des tractions y sont allés eux-aussi, d'autres noms prestigieux suivront. Une fois par mois, un thème est plus particulièrement approfondi : en décembre les wargames, en janvier les jeux de rôle.

Si vous voulez plus de renseignements, ou si vous voulez causer dans le poste, appelez Radio Canut, le vendredi de 20 h. à 21 h. au 78.39.18.15.

TUMEURS ET FUMEURS

LOUFOQUERIE

Notre nouvel imprimeur a fait ignifuger tout son matériel, et l'ensemble de ses locaux. D'ailleurs, son atelier se trouve à vol de dragon d'une caserne de pompiers.

INQUIETUDE

Certains fins limiers (des adeptes de Scotland Yard sans doute) cherchent encore, et vont encore chercher longtemps, le quatrième concours du dragon dans le n° 7 et dans le n° 8. Rassurez-vous, le cerveau génial qui était à la base de toutes ces épreuves redoutables n'est pas mort. Il est simplement dans le formol et nous l'en sortirons bientôt ... Vous aurez alors à résoudre une énigme bien plus redoutable que toutes les précédentes !

FIASCO ELECTORAL

Certains fins limiers (dont vous faites partie) auront sans doute reconnu le titre réel de cette rubrique. Sachez que la pétition pour la suppression de ce petit chef d'œuvre bimestriel n'a recueilli que 166 signatures, dont 165 probablement de la même main (on n'est pas dupe). Au panier la pétition !

NOUVELLES RASSURANTES

Une rumeur tout à fait fiable commence à circuler dans les boutiques : Dragon Radieux aura certainement une couverture quadri avant que les poules aient des dents. Vous voilà soulagés non ?

ANTI-FEMINISTE

Nous avons réussi à démanteler à la dernière minute un réseau de femmes de joueurs esseulées qui envisageaient de se lancer dans le terrorisme anti-jeu ... Même notre rédaction était infiltrée. Heureusement, nous avons pris des mesures radicales. Merci Urk.

DIDACTIQUE

Un confrère, qui signe dans un journal connu, ignore la différence qu'il y a entre un canard et un dragon. Quelqu'un peut-il nous envoyer un Monster Manual, même usagé, nous le lui ferons parvenir !

FIN PRETENTIEUSE

Nous sommes convaincus que ce numéro va faire un véritable tabac, malgré quelques textes un peu fumeux.

ON EN CAUSE

C'est dans l'atmosphère sombre et enfumée du Plan d'Enfer (27, rue du chemin Veret, Paris 11e) que se sont déroulés les Masters de Super Gang, les 13 et 14 du mois de décembre.

Les quinze meilleurs joueurs - dont une joueuse - étaient presque tous là : deux seulement manquaient à l'appel, sans doute en train de monter un véritable hold up dans la pyramide de Kéops. Ils furent remplacés par d'autres, non moins terribles.

Ces quinze-là, donc, premiers au classement MGM (°), se sont affrontés diaboliquement dans un tournoi acharné et sans pitié pour tenter de remporter le titre ô combien prestigieux de Parrain 86.

Quel plaisir ce fut pour nous, maigres demi-sel de notre état, de voir déambuler nonchalamment le ténébreux et légendaire Cagney ou la très charmante Calamity Cath, première au classement annuel ! Quel plaisir aussi, ces visions fugitives de tireurs d'élite abattant coup sur coup dealers, vamps, gérants, flics et autres tontons flingueurs dans des vapeurs fétides d'hémoglobine. Dans ce tournoi, premier du genre, tous les coups (bas bien sûr !) étaient permis, certains participants ayant même jugé bon de réveiller leurs adversaires au beau milieu de la nuit de samedi à dimanche par des coups de téléphone intempestifs.

Il faut souligner que l'organisation tourna comme un barillet bien huilé. On pouvait par exemple suivre des parties sur un panneau géant et lumineux, copie conforme et certifiée exacte du plan de jeu.

Au terme de ce violent combat, c'est finalement Le Moine du club Mancala de Toulouse qui a été sacré Parrain 86 devant Kid Limonade. Calamity Cath ne fut pas en reste puisque sacrée Marraine 86, étant toujours première au classement MGM avec 3300 points, devant Marc Savage. Le prix de la plus belle dégringolage a été décerné au pauvre Funérailles Willy qui chute au rang d'ennemi public n° 2, et de ce fait laisse sa place d'ennemi public n° 1 au brillant et jeune espoir Arnakmaker, vainqueur des deux tournois open qui se jouaient en parallèle aux masters.

A noter aussi, pour le futur proche, deux tournois le 7 février, un au club Mancala de Toulouse et un au Plan d'Enfer. Et surtout, le championnat Inter Grandes Ecoles au printemps, où le prix pour le vainqueur sera ... un vrai car de police !!! (Si, si ! C'est vrai !!!).

Pour tous renseignements, contacter Gérard Mathieu ou Gérard Delfanti au 43.38.26.25.

Communiqué par Joe Béton et Dipedek, demi-sels, et par Grand Dormeur, Deuxième Couteau, revenus vivants de cette souricière.

Fred

(°) Non pas Metro Goldwin Mayer, mais Meilleurs Gredins du Monde.

CINEMA

HOWARD LE CANARD

Imaginez une demeure au dixième étage d'un immeuble par exemple. Vous y pénétrez et commencez à examiner les lieux. Bizarre, toutes les photos, tous les tableaux, ne représentent que des canards ... Allumez la télé et vous y découvrirez d'autres palmipèdes. Ouvrez le journal et à la première page, c'est Donald Duck qui vous sourit ... Mais ne serait-ce pas ''Playduck'', là, près de la radio ?
En effet, dans une autre galaxie, sur une planète semblable à la nôtre, si ce n'est sa forme ovoïde, vit une espèce de canard douée de parole et de raison.
Tout ceci peut être bien banal, sauf quand le volatile, propriétaire des lieux, un certain Howard, s'envole soudain, fracassant les murs, faisant irruption chez ses voisins les foulmis, heu ..., pardon, les canals. Il est comme aspiré et se retrouve bientôt au beau milieu de l'espace, pour finir par échouer sur la Terre, aux Etats-Unis, Ohio, Cleveland, dans une rue mal famée.
Ses observations l'amènent à penser que, comble de l'horreur, l'évolution des espèces a favorisé ici la dominance d'un singe qui marche et parle comme lui.
Et quand, en plus, c'est Georges Lucas qui vous conte les péripéties de cet animal, foi de canard (foie ?) ça devient très mouvementé, plein de couleurs, amusant et tendre. Le film est inspiré d'une B.D. de Steve Gerber.
Sainte Cane, le nombre et la qualité des effets spéciaux sont très impressionnants.
Et si, après avoir vu ce film, vous traitez toujours ces volatiles d'''oiseaux de basse cour'', c'est que vous n'avez rien compris à la musique ...
Devinez ce que j'ai mangé ce soir. Non ? Si !!!

Jean-Luc

FAITES DES ECONOMIES ... !

En ces périodes économiquement difficiles, grand-père dragon vous donne quelques conseils judicieux :

- Avez-vous remarqué que l'abonnement vous permet d'avoir **un numéro gratuit** ? (**125 F pour 6 numéros** au lieu de 150 F).
- Savez-vous qu'il est possible de s'abonner pour **deux ans au prix de 240 F** (encore moins cher !).
- Mieux encore : groupez **5 abonnements** dans votre club, et le sixième, le vôtre, petits veinards, sera **GRATUIT !.**

Très bien tout ça, mais où trouver un bulletin d'abonnement ? page 2 pardi !

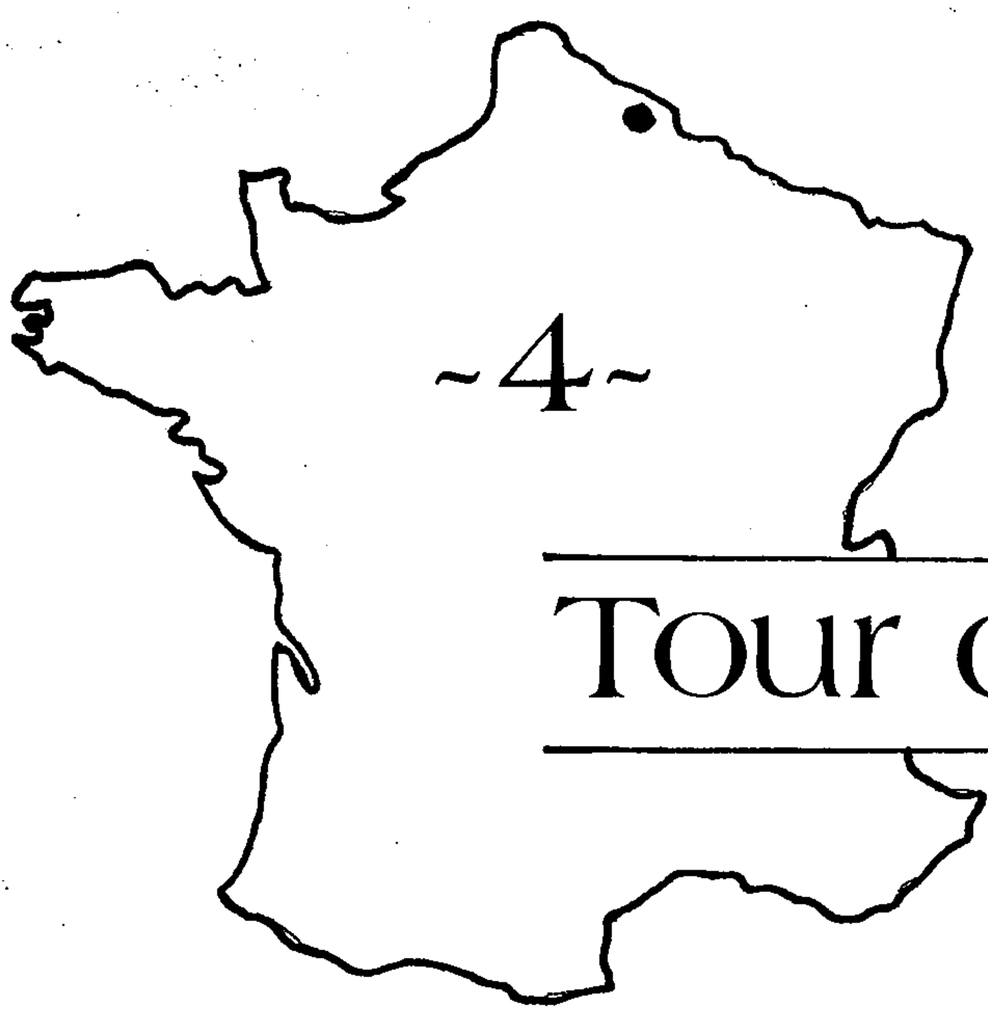
ANNONCES

Achète très bon prix ou échange contre le jeu Psi World (très bon état) au Runequest.

Le livre de Jack Vance "Les domaines de Koryphon" pour compléter collection.

L'album Views de Roger Dean pour heu ... Vite !!! Ecrire à la rédaction qui transmettra.

S.O.S. AVATAR : Annuaire en difficulté cherche emploi de reconversion, accepte toute proposition. Robotron s'abstenir. Contact : Système Avatar, Galaxie Arrakis, Monde 200.



VALENCIENNES

Tour de France du jeu

ODE A CEUX QUI N'ONT QUE ÇA A F ...

ou la vie des étudiants en JdR de Valenciennes

C'est dans une ambiance de saine et franche camaraderie que la grandissime Université de Valenciennes grossit les rangs d'un groupe de ''Grands Anciens'', originellement réduits, de par l'apport sans cesse croissant de joueurs de tous sexes et qui troquent volontiers certaines heures de leurs demi-trépas nocturne et quotidien pour le rencontrer dans sa ténébreuse ampleur au détour d'un couloir ou d'une poubelle de rue. En bref, à Valenciennes on joue, et on est de plus en plus à aimer ça.

Si d'aventure vos longues pérégrinations vous menaient dans cette région, où il n'y a pas que des corons, du nord de la France, et que votre soif insatiable de Jeu de Rôles est au comble de ses manifestations, peut-être, sans doute, découvrirez-vous derrière les grandes baies vitrées des nombreuses cuisines de la Résidence Universitaire, le spectacle étonnant pour le profane mais révélateur pour l'initié d'une partie qui se joue, que dis-je ''se joue'' !?, s'''interprète'' autour d'une table décorée pour l'occasion d'écarlates bougies, de figurines futuristes, horribles ou érotiques, de canettes de bière, de dés polyèdrique ou de cours de maths ('faut bien réviser pour le partiel de d'main, non !).

Je vois déjà poindre dans cet esprit alerte qui est le tiens, ô Lecteur Vénéré du non moins vénérable Dragon Radieux, la réflexion légitime et presque pavlovienne : ''Ouais, et alors ... nous aussi on joue, c'est pas original ...''. Aussi répondrai-je sans feinte et sans détour à cette noble remarque, mais cela après une page de publicité ...

Une vaste salle dont les parois se perdent dans les ombres ... Un homme vêtu d'une longue robe noire est agenouillé au centre d'un triangle dessiné sur le sol. En face de lui, un tas de bois et un homme nu, visiblement drogué. Le sorcier trace autour du bûcher une étoile à huit branches, de sorte que son prisonnier s'y trouve également. Il allume le feu et y jette une poignée de feuilles à l'odeur étrange dont il respire les fumées ... Ses yeux prennent un éclat lointain tandis qu'il récite les antiques incantations ... Dans sa main un poignard jette une lueur écarlate, et l'instant d'après le sang rouge de l'homme drogué crépite dans le feu, suivi de près par son corps qui s'abat brutalement sur le tas de bois. Les flammes l'environnent. Soudain, une forme obscure apparaît en leur milieu, et une voix terrible s'élève :

''Aah !... Qui m'a tiré de mon sommeil ?''

Encore un de ces jeunes démonistes de Rôles de Drames, bien sûr !

Créée en 1981, la secte s'est bientôt trouvée à l'étroit à la Maisons des Associations de Valenciennes, et c'est désormais dans deux salles distinctes que siègent chaque samedi une quarantaine de jeunes adeptes.

Au programme annuel : jeux en tous genres ! Sans préjugés raciaux, ni xénophobie, nains, elfes, trolls, cotoient allègrement Conan et James Bond. Le nombre élevé de joueurs privilégie la partie simple. Quelques campagnes agrémentent cependant le lot, tel Middle Earth et Runequest. A ce propos le club recherche désespérément Big Rubble et Troll Pack.

Le concours de figurines : organisé avec la collaboration d'un magasin local, il a permis à une douzaine de peintres sur plomb de laisser libre cours à leur imagination débordante et de pouvoir enfin exposer leurs œuvres.

La promotion des jeux de rôles : une expérience intéressante a eu lieu à la faculté de Valenciennes. Des séances d'initiation ont eu pour cadre les cours d'expression orale dispensés aux étudiants. On a pu y constater le blocage et le trac qui s'emparent d'une personne devant s'exprimer en public. Cette expérience pédagogique fut enrichissante et appréciée par les auditeurs, motivante pour le club. A quand le Jeu de Rôle au programme du Baccalauréat ? (°).

Rôles de drames est donc un club à vocation locale mais prêt à tout contact avec d'autres associations régionales et nationales. Les projets immédiats sont : une campagne publicitaire afin d'amener un public plus large, la création d'ateliers afin de diversifier les activités actuellement trop centrées sur le jeu et ainsi de promouvoir la vie associative, et la publication du 2e numéro du Grimoire (la gazette du club).

Contact : Maison des Associations - ''Rôles de drames''
159, rue du Quesnoy - 59300 Valenciennes.

(°) NDLR : AAaargl ! Le programme n'est pas assez chargé ?

Résumé de l'épisode précédent :

A la résidence universitaire de Valenciennes, des étudiants aiment à jouer aux Jeuderôles, et cela dans des cuisines.

Les étudiants de Valenciennes ne sont certes pas les seuls à naviguer sur les flots houleux d'un océan d'inattendu qu'entraînent les interprétations successives de parties de JdR mais j'ose augurer que tous les étudiants de France et du Liechenstein me soutiendront quand j'aurai dit que vivre en résidence universitaire accorde une foule d'avantages à qui s'adonne à cette passion irremplaçable. C'est donc aux autres que je m'adresse : à ceux qui ne savent pas ce que nous vivons, car c'est bien le terme.

Notre relative indépendance nous permet en effet d'orchestrer notre existence de telle façon que nous pouvons jouer quotidiennement si nous le voulons, et c'est ce qui arrive parfois. Nous n'avons pas à attendre une semaine pour aller au club jouer une partie que l'on voudrait plus longue. Les nuits blanches ne se comptent plus et il est même arrivé que l'on arrête de jouer ... pour aller en cours. C'est dans de tels moments de perdition mentale que nous nous en remettons au Grand Dieux Kâ - Fé qui nous donne la force de ne pas sombrer dans le sommeil des braves jusqu'au soir où nous récupérons un peu.

Il faut bien l'avouer, à Valenciennes on ne joue pas depuis très longtemps. Tout a commencé en 1985 avec pour les premiers les règles de base de D & D et MEGA. Mais c'est à la rentrée, après les grandes vacances que ça a explosé et que des joueurs de tous horizons qui ne se connaissaient pas se sont réunis pour jouer et sombrer peu à peu dans la décadence que des sympômes tels que de perfides poches sous les yeux ou l'attachement fétichiste à sa collection de dés, révèlent. Et puis, le jeu déteignit sur des novices qui ne savaient pas dans quelle galère pernicieuse ils s'embarquaient. Quelques uns de ceux qui avaient commencé par nous regarder de travers rejoignirent nos rangs et se révélèrent dans tous leurs talents. Et de fil en aiguille, certains se sont regroupés et ont envisagé d'organiser un tournoi. Il devint réalité en mai 86 et se déroula dans les salles de classe du bâtiment Science avec une réunion générale en amphi, histoire de ne pas être dépaysé. Pour une Première, seize équipes se sont farouchement acharnées sur un scénario commun à plusieurs jeux différents, selon les goûts, de Gthulhu à AD & D en passant par Rêve de Dragon. Une grande réussite ... pour des amateurs.

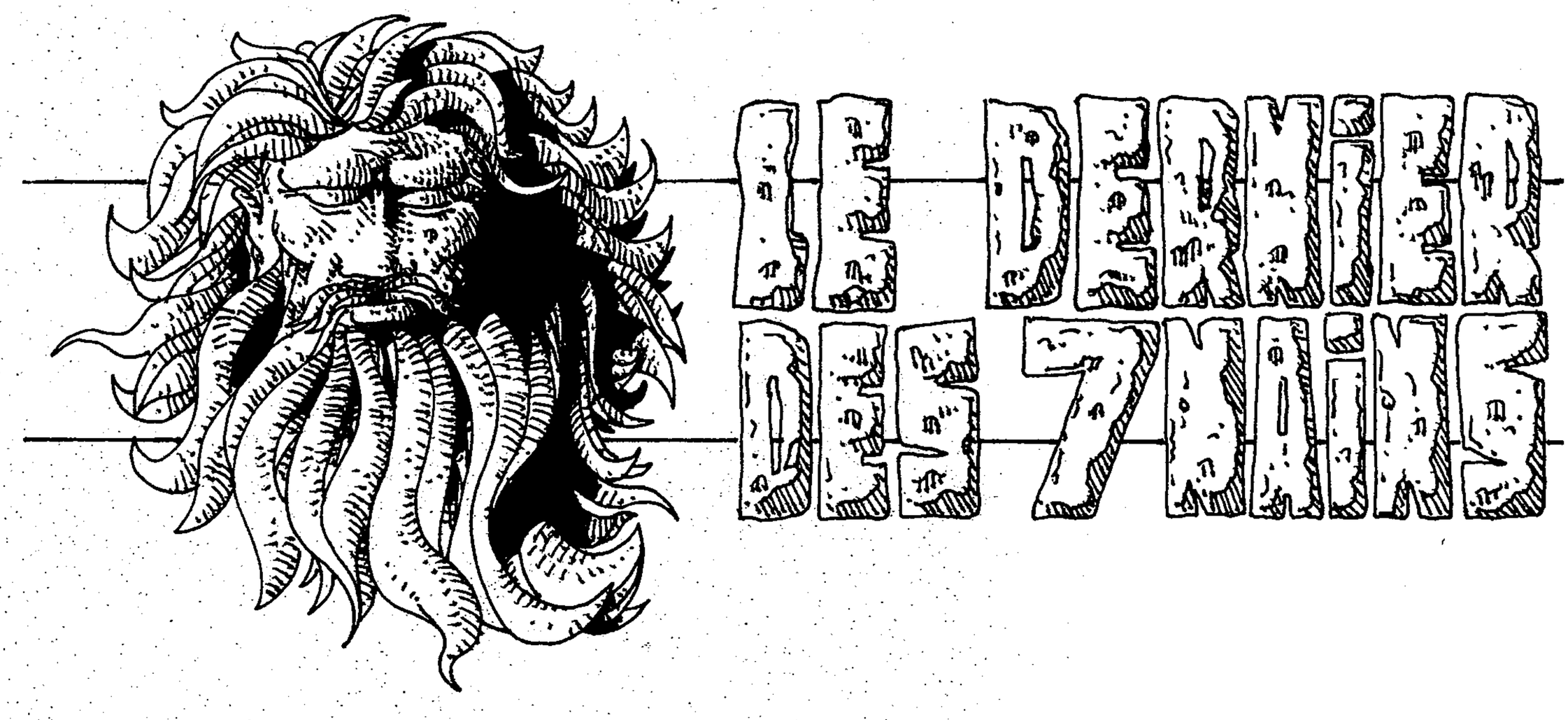
A la rentrée 86, dès la première semaine, on a remis ça : pendant un mois nous avons joué de trois à quatre fois par semaine mais, chose nouvelle, nous avons quand même décidé de ne pas se coucher trop tard ... pour être en état de jouer plus souvent. On se diversifie de plus en plus dans les jeux et notre nombre a fait que des groupes se sont formés si bien que l'on ne joue plus forcément avec les mêmes qu'auparavant. Un autre fait est encore plus remarquable : près des deux tiers des "nouvelles recrues" appartiennent au sexe dit "faible" mais dont l'expérience m'a appris à me méfier. Combien de fois ai-je été sauvagement trahi, héroiquement sauvé ou intensément surpris par l'une de ces demoiselles qui n'ont rien à envier à Red Sonya ou Mata Harri (j'assure le coup ...) Il y a même un bruit qui court selon lequel une secte de Jeuderôleuses (?) se serait créée et qu'elle pousserait le ségrégationnisme au point d'interdire formellement l'accès à leurs réunions privées à toute personne, hybride ou non, dont la féminité serait remise en cause. Le nom de cette secte serait le "Ku Ku Klan". Affaire à suivre ...

Je finirai mon évocation des mœurs estudiantines en t'invitant, ô Illustrissime Lecteur qui a eu le courage de m'accompagner jusqu'ici dans ma prose, à nous rejoindre pour un soir ou pour l'éternité, et à parcourir avec nous les projections équivoques de la créativité méandreuse de nos chers Maîtres de Jeu.

Que les dés soient avec toi et que tu ne sombres jamais dans la Géhenne biblique.

Olivier FEVRE
Un étudiant parmi tant d'autres.

PLACE VOLONTAIREMENT LAISSEE LIBRE POUR VOS COMMENTAIRES ...



SCENARIO POUR

« Jeu de Rôles des Terres du Milieu »

Sept nains, une jeune et jolie personne à la peau blanche comme neige, un sommeil magique ...

Cela vous dit quelque chose ?

Si oui, effacez-le vite de votre mémoire car aujourd'hui, pas plus de pomme empoisonnée que de vieille sorcière édentée, pas plus de prince charmant que de miroir ensorcelé.

Non, rien de tout cela. Fermez plutôt les yeux et ouvrez le grand livre de vos rêves, transportez-vous au premier âge dans une spendide vallée du nord-est des terres du milieu et préparez-vous à entrer dans la légende du

dernier des sept nains.

Note à l'intention du maître de jeu : il est quasiment indispensable d'avoir lu le début du Silmarillon (en particulier ce qui a trait aux Valar et à la légende de la création des nains) pour pouvoir faire jouer ce module, et si vous voulez un conseil d'ami : une fois que vous aurez lu le début, plongez-vous dans la suite, c'est passionnant !

Présentation :

L'action se situe donc, comme il a été dit plus haut, au premier âge. Naturellement, vous seriez en droit d'exiger un peu plus de précision mais, pour tout vous dire, nous tenons ce récit de Tom Bombadil et, distrait comme il est, celui-ci a négligé de nous en faire connaître la date ...

Pour ma part, je pense que cette histoire s'est déroulée quelques temps après l'arrivée des Edaïn (les hommes) sur Endor (la terre du milieu), mais cette hypothèse n'engage que son auteur.

Le village d'Imlar, point de départ de l'aventure, prend racine dans une vallée glaciaire orientée est-ouest à quelques centaines de kilomètres au nord de ce qu'on appellera au troisième âge la mer de Rhûn. Il est situé à l'orée de la forêt d'Elvir qui s'étend sur le flanc éclairé de la vallée. C'est l'exemple même d'un village d'elfes des bois : toutes les habitations sont construites dans les arbres et reposent sur de gigantesque plateformes appelées "Talan" ou "flet" auxquelles on accède généralement par des échelles de cordes.

La population ne dépasse pas 300 habitants mais l'autorité d'Ethiol, le chef du village, s'étend sur toute la vallée. La situation d'Imlar est relativement confortable et ses habitants entretiennent d'excellentes relations avec le seul village avoisinant : Talgir, ceci grâce aux talents diplomatiques d'Arendur, le frère d'Ethiol. Pour le moment, Imlar n'a jamais été attaqué. Il y a bien quelques camps orques de l'autre côté de la montagne, au sud, mais, jusqu'alors, les elfes de Talgir ont réussi à les contenir. Quant aux orques du nord, ils sont somme toute bien loin et ne sont jamais descendus aussi bas.

Le passé récent du village n'a été marqué que par deux événements importants (qu'il faudra raconter aux joueurs) :

Tout d'abord, une vingtaine d'années avant le début de notre histoire, une troupe de hauts elfes (des Sindar) venant de l'ouest est arrivée au village. Ils sont restés un an environ et ont enseigné une foule de choses aux Imlariens (à commencer par leur langue : le sindarin). Ils se sont liés tout particulièrement avec Arendur, que nous connaissons déjà et Aldor, un guerrier du village (ce sont tous les deux des personnages-joueurs). C'est auprès d'eux qu'Arendur a appris tout ce qu'il sait en matière de diplomatie. Aldor, quant à lui, est reparti avec eux pour aller guerroyer contre les orques, dans l'ouest, en Beleriand, il n'est revenu que quinze ans plus tard.

Le second événement important est l'étrange disparition, un an avant le début de l'aventure, d'une patrouille de neuf elfes d'Imlar commandée par Bernor, le père d'Aldor. Nul n'a jamais su ce qui s'est réellement passé ...

Mais il est plus que temps de présenter les différents protagonistes de ce récit ...

Les personnages :

Quatre personnages sont à la disposition de vos joueurs : Arendur, un ranger, Aldor, un guerrier, Eliora, une animiste et d'autre part, un nain guerrier connu sous le nom de Harlin.

Chacun de ces personnages a un rôle précis à jouer dans cette aventure (surtout Eliora et Harlin), il me paraît donc difficile de la faire jouer avec d'autres. Répartissez les comme bon vous semble entre vos quatre joueurs, néanmoins je vous conseille de ne pas donner le rôle d'Eliora à un débutant. En effet, vous vous apercevrez bien vite que la réussite de ce scénario dépend presque uniquement de l'attitude d'Eliora.

Voici une brève description de chacun des héros de cette aventure :

Aldor :

Ce que tout le monde sait : C'est l'un des meilleurs guerriers du village, lors de son voyage dans l'ouest, il a appris à parler l'orkish et le sindarin. Aldor est un individu assez renfermé et la mystérieuse disparition de son père n'a rien arrangé. Il n'a parlé de son voyage et de ses exploits à personne.

Ce qu'il est le seul à savoir : Au cours d'une de ses batailles occidentales, il s'est emparé de l'épée d'un chef orque, celle-ci semblait plus légère qu'une arme normale et pourtant très efficace. Il l'a gardée, tout en évitant de dire d'où elle venait (en termes de jeu, c'est une broadword + 10, s'il la perd, il faudra donc diminuer son bonus offensif de 10 %).

Arendur :

Ce que tout le monde sait : C'est le frère d'Ethiol et également le meilleur chasseur

du village. Il connaît assez bien la forêt. Il a été très lié avec les Sindar qui ont séjourné au village. Arendur est chargé des "publics relations" du village, il a donc souvent eu l'occasion de se rendre à Talgir et en connaît bien le chemin. Arendur est un personnage prudent et modéré, son don pour la diplomatie a fréquemment servi de contrepoids aux accès de colère d'Ethiol dont le caractère n'est pas très facile (c'est un doux euphémisme !).

Ce qu'il est le seul à savoir : Avant de partir, les Sindar lui ont donné une de leurs capes grises avec lesquelles on passe facilement inaperçu (si Arendur perd cette cape, il faudra diminuer de 10 % son bonus en Stalk/hide), ce sont également eux qui lui ont enseigné le peu de magie qu'il connaît.

Eliora :

Ce que tout le monde sait : Eliora est orpheline de père et de mère (mort accidentelle) elle a été recueillie par les parents d'Ethiol et Arendur, elle est donc leur sœur d'adoption. Eliora passe la plus grande partie de son temps dans la forêt qu'elle connaît comme sa poche. Les habitants d'Imlar se sont vite aperçus qu'elle possède des pouvoirs de guérisseuse (animiste), mais nul ne connaît leur origine. Eliora est la seule animiste du village et son talent n'est dépassé que par Eonar qui réside à Talgir.

Une dernière précision : Eliora est albinos.

Ce qu'elle est la seule à savoir : Elle connaît les Ents de la forêt d'Elvir. En effet, dans le plus grand secret, trois Ents ont élu domicile dans cette forêt : Findas, Felluin et Fridas (une Ent-femme). Il l'ont quasiment élevée et lui ont appris tout ce qu'elle sait (sorts et connaissance des herbes). En outre, ils lui ont fait cadeau d'un bâton de chêne très spécial (+ 2 spell adder) qui lui permet de lancer deux sorts supplémentaires par jour. Elle n'a jamais parlé des Ents à personne et n'est pas près de le faire.

Harlin :

Ce que tout le monde sait : RIEN !

Ce qu'il est le seul à savoir : Harlin n'est évidemment pas originaire du village, il appartient à la maison de Durin et vit donc beaucoup plus au sud : à Khazad-Dum (ce lieu sera plus tard appelé la Moria).

Harlin connaît très bien la légende de la création des nains (il faudra donc la raconter au joueur qui prendra ce personnage avant le début de l'aventure, vous trouverez ladite légende dans le Silmarillon ainsi que dans les règles de M.E.R.P. au début du paragraphe consacré à la race des nains). Notons enfin que le Vala Aulë, créateur des nains, est connu sous le nom de Mahal par ces derniers. Pour le reste, des informations connues d'Harlin, reportez-vous au prélude.

Quelques précisions sur les connaissances de nos quatre héros :

Les elfes d'Imlar et les nains de Khazad-Dum connaissent la plupart des Valar et il est impératif d'expliquer aux joueurs qui vont les incarner qui sont Yavanna, Manwë, Elbereth (c'est-à-dire Varda), Ulmo, Oromë et Lorien (toutes ces informations sont contenues dans le Silmarillon ainsi que dans les règles de M.E.R.P.) et si jamais les joueurs vous demandent des précisions sur tel ou tel Vala, il ne faut pas hésiter à leur donner lesdites précisions. En effet, les Valar ont une grande importance dans ce scénario et les joueurs doivent à tout prix avoir à l'esprit tout au long de la partie que Yavanna est la déesse des arbres, qu'Aulë est l'équivalent de Vulcain, le forgeron, et qu'il est l'époux de Yavanna et que Lorien est le dieu des rêves.

Par contre, les trois elfes ne connaissent pas la légende de la création des nains. Et pour cause, ils n'ont jamais vu (et n'en ont jamais entendu parler) ni nain, ni homme, ni Ent, ni cheval (sauf exceptions précisées lors de la description des personnages ; j'en profite pour signaler qu'Aldor a eu l'occasion, lors de son séjour en Beleriand, de rencontrer quelques nains mais il ne les a pas trouvés très ... sociables). En revanche, ils connaissent les orques (et s'en passeraient bien d'ailleurs !).

Il faudra demander aux joueurs qui connaissent la magie de bien examiner **tous leurs sorts** avant le début de l'aventure.

Prélude :

Les mésaventures d'Harlin

Ce brave Harlin qui, comme la plupart des nains, a toujours eu trop confiance en sa propre personne, a été capturé deux ans avant le début du scénario par une imposante troupe d'orques alors qu'il se promenait seul dans les monts brumeux (grossière erreur !).

Oh ! bien sûr, sa capture n'a pas été facile et de nombreux orques ne sont pas repartis, mais le fait est là : Harlin s'est fait prendre.

Il a rapidement rejoint un groupe de prisonniers composé uniquement de Sindar (c'est parce qu'il a cotoyé des Sindar et des orques au cours de ses deux années de captivité qu'Harlin connaît plus ou moins leurs langues respectives).

Les conditions de détention n'étaient pas des plus agréables, les coups de fouet et de gourdin pleuvaient, mais plus dure à supporter pour Harlin fut la marque que ces maudits * orques ont apposée sur son épaule gauche à l'aide d'une tige de métal terminée par une sorte de cercle barré et chauffée à blanc. Inutile de dire que depuis ce temps-là Harlin ne porte pas spécialement les orques dans son cœur ! D'autant plus que ceux-ci sont toujours en possession de sa précieuse cotte de mailles magique (+ 10 en bonus défensif). Remarquez, Harlin a parfaitement visualisé la tête du "voleur", (c'est un chef orque qui répond au doux nom d'Ashnag), et, à mon avis, si un jour leurs chemins se croisent à nouveau, il y aura du sang dans l'air !

Mais revenons à nos moutons ...

Les prisonniers ont beaucoup voyagé pendant un an, tout d'abord vers le nord puis vers l'est pour venir s'installer dans un gigantesque camp orque (pensez-vous ! plus de 6000 têtes !). Peu après, ils ont été rejoints par cinq autres captifs, tous des elfes, qui déclarèrent, dans un sindarin approximatif, venir du village d'Imlar et avoir fait partie d'une patrouille surprise par les orques, quatre des leurs ayant été tués au cours du combat. Harlin se lia rapidement d'amitié avec l'un des nouveaux arrivants, il s'agit de Bernor (le père d'Aldor). Ils restaient parfois de heures à discuter, quand les orques le permettaient. Ainsi Harlin a pu apprendre de nombreux détails au sujet de la vie au village d'Imlar (le maître de jeu pourra donc considérer qu'Harlin connaît la plupart des renseignements divulgués précédemment à propos du village).

Une nouvelle année de labeur et de souffrance passa jusqu'à ce qu'un beau jour une occasion d'évasion se présente enfin. Les prisonniers tentèrent le tout pour le tout, malheureusement pour eux, l'affaire tourna mal et seuls deux d'entre eux parvinrent à s'échapper, devinez qui ...

Harlin et Bernor naturellement ! (c'est fou ce qu'il peut y avoir comme coïncidences frappantes dans les scénarii pour JdR, vous ne trouvez pas ?). Harlin était à peu près indemne mais par contre Bernor n'était pas en très bon état, il avait reçu de sérieuses blessures. Pourtant, tous deux étaient pressés de rejoindre Imlar, en effet, quelques temps avant leur tentative d'évasion, les prisonniers avaient surpris une conversation entre Ashnag et un de ses acolytes, parlant d'une expédition d'au moins un millier d'orques qui commençait à se former. Ladite expédition était, disait-il, destinée à aller raser le village des elfes qui avaient été capturés un an auparavant (Imlar). Bernor voulait absolument prévenir les siens et Harlin ne pouvait pas le laisser tomber.

Il se mirent donc en route et, au bout d'une semaine, ils arrivèrent au village (en fait, Imlar n'est qu'à cinq jours de marche au sud du camp orque mais Bernor s'est plusieurs fois trompé de chemin). Et c'est précisément par l'arrivée des deux évadés au village que débute le scénario ...

Mauvaises nouvelles

La soleil va bientôt disparaître derrière les montagnes lointaines et, pendant un instant, la vallée s'embrase, le rougeoiement des pierres et des arbres est comme un sombre présage des combats à venir. Mais pour le moment, l'insouciance règne au village, car nul ne connaît encore l'horrible menace. Eliora, Aldor et Arendur ont décidé de passer une bonne partie de la nuit à l'auberge devant une odorante chope d'hydromel ...

> Seule la demeure d'Ethiol dépasse en beauté l'auberge d'Imlar. Cette dernière se présente comme une frêle bâtisse, toute en formes somptueuses sculptées dans un bois qui semble encore vivant, mais cette fragilité n'est qu'apparente, car les ans ont passé sur l'auberge sans laisser de trace. Cette charmante alliance de beauté et de solidité appartient à Tenn-Lor, celui-ci ressemble autant à un aubergiste qu'Ungoliant à une princesse elfe, un seul détail permet de le distinguer de ses clients : il se trouve généralement derrière le comptoir et non devant.
>
> Le village n'étant pas beaucoup fréquenté, l'auberge comporte peu de chambres (3 ou 4). En revanche, nombreux sont les tonneaux d'hydromel dans la salle commune ! (d'ailleurs, ils ne restent jamais pleins bien longtemps).
>
> Un ultime détail différencie l'auberge des autres demeures du village : une fois n'est pas coutume, on y accède non pas par une échelle de corde mais par un large escalier, solide et immuable.

C'est donc dans ce cadre enchanteur que nos trois amis ont choisi de passer la

---

* *Toutes mes excuses à Urk le ténébreux mais ses congénères sont parfois totalement dépourvus de savoir-vivre.*

soirée. Ils s'installent autour d'une table, commandent une première chope et sont aussitôt servis par l'une des trois splendides filles de Tenn-Lor. La salle est comble et les conversations vont bon train, c'est une veillée tranquille qui semble s'annoncer. Mais le destin veille, lui aussi, et ne peut pas attendre ...

La porte de l'auberge s'ouvre avec fracas !

Entrent alors deux individus habillés de guenilles. Le premier est visiblement un elfe, mais il est en si piteux état que de toutes les personnes présentes, une seule le reconnaît : son fils. Il s'agit en effet de Bernor qui avait, rappelons-le, disparu avec huit autres Imlariens un an auparavant. Il s'avance de quelques pas, titubant, et s'efforce de crier "Ethiol ! Où est Ethiol ? Il faut que je lui parle". Mais sa voix n'est qu'un rauque murmure, inaudible. Alors, comme s'il vient d'épuiser sa dernière parcelle d'énergie, Bernor s'écroule, inconscient, sur le plancher de bois.

> Il est probable qu'à ce moment, un certain nombre d'elfes vont se précipiter pour lui venir en aide, parmi eux devraient se trouver Aldor et Eliora (du moins je l'espère !). Si Eloria examine Bernor, elle découvrira qu'en fait, celui-ci souffre principalement de la fatigue, un petit sort de guérison (Heal 10, Surface ways, premier sort) devrait suffire à lui faire reprendre conscience, ensuite, il lui faudra surtout du repos.

Après que quelques unes des personnes présentes sont allées aider Bernor, l'attention de l'assemblée se focalise sur le second personnage ou plutôt, devrais-je dire, sur la créature. En effet, c'est un être bien étrange qui s'expose à présent aux regards ébahis des clients de l'auberge : tout d'abord, il est incontestablement plus petit qu'un elfe, les déchirures béantes de ses vêtements en lambeaux laissent entrevoir une puissante musculature. Mais le plus étrange est certainement cette "queue de renard" grise qui semble sortir du capuchon sous lequel se dissimule sa tête ...

Il est grand temps, à présent, de permettre aux quatre protagonistes de cette aventure, de prendre contact. Gageons que la première rencontre entre un nain et trois elfes sera fertile en émotions !

Nous allons donc laisser Harlin discuter quelques temps avec Eliora, Arendur, Aldor et les autres. Si Harlin oublie de parler de l'attaque prochaine du village par les orques, Bernor le lui rappellera (il aura alors repris conscience). Au bout de quelques minutes, la porte s'ouvre une fois de plus avec fracas pour laisser apparaître un visage plus familier que les deux précédents : celui d'Ethiol.

Ethiol est, comme nous le savons déjà, le chef du village. C'est un guerrier émérite (niveau 6) et un bon meneur d'hommes (oh pardon ! d'elfes). Seulement voilà : il a un caractère absolument insupportable ; fort heureusement, son frère Arendur est passé maître dans l'art de calmer ses colères, certains disent même qu'il y aurait quelque magie là-dessous ...

D'autre part, Ethiol est un peu maniaque, il a quelques lubies : pour lui, le village est un royaume, les habitants ses sujets, sa demeure, un palais, et lui-même le roi ! "Après tout, si ça l'amuse !" se disent la plupart des Imlariens, alors chacun, dans

le village, joue la ''comédie de la royauté'' en présence d'Ethiol, y compris son frère et sa sœur adoptive. Faisons donc place au roi ...

''Qu'est-ce qui se passe ici ? Pourquoi tout ce boucan ? Va-t-on m'expliquer à la fin ? Qui est allongé dans ce fauteuil ? Allez poussez-vous, laissez-moi passer ! Comment ça Bernor ? Quoi Bernor ? ...

Il est revenu ?!?

Et les huit autres, oú sont-ils ? Mais regardez-moi dans quel état il est !

Eliora ! qu'attends-tu pour le soigner ? Et toi, Aldor, tu pourrais peut-être t'occuper un peu mieux de ton père !

Arendur ! Vas-tu enfin m'expliquer ce qui se passe ici ?

Mais ?!? quelle est cette abjecte créature, cet animal rampant ?

Tenn-Lor ! Bougre d'imbécile, je t'ai déjà dit de ne pas laisser entrer de bêtes sauvages dans l'auberge !!''.

Et ainsi de suite ...

Je fais confiance à votre imagination pour continuer la conversation sur le même ton. Une précision cependant : tout ce discours sera hurlé en betheur (la langue des elfes des bois) et Harlin n'en comprendra pas un mot (ce qui, au vu de la légendaire susceptibilité des nains, n'est peut-être pas plus mal ...).

Les joueurs vont certainement tenter d'expliquer à Ethiol ce qui se passe, mais celui-ci est trop nerveux pour comprendre quoi que ce soit et il clôturera la conversation de la manière suivante :

''Bon, ça suffit. Toi, toi, toi, toi, toi et toi dans mon palais d'ici une heure ! Nous tirerons tout cela au clair. Et n'oubliez pas d'amener cette créature avec vous !''.

Et il s'en ira en claquant la porte.

Naturellement, parmi les différents ''toi'' figurent Arendur, Eliora et Aldor.

Les joueurs disposeront donc d'une heure pour vaquer à leurs occupations avant de rejoindre Ethiol dans son palais.

L'échelle de corde, qui permet d'accéder au ''talan'' d'Ethiol, risque de poser quelques problèmes à notre ami Harlin (climb, difficulté : very hard). En effet, les nains ne sont pas de mauvais grimpeurs, mais il leur faut du solide, du dur en un mot : du roc !

Lors de la réunion, Ethiol se montrera beaucoup plus compréhensif que précédemment. Lorsqu'il aura pris connaissance de ce qui menace son village, il réfléchira longuement puis fera part de sa décision (en sindarin pour que le nain puisse comprendre) : ''Mes amis, nous sommes menacés d'un grand malheur. J'ai commis l'impardonnable erreur de négliger pendant toutes ces années le danger que représentent les orques du nord. Il nous faut à présent lutter pour notre survie, mais nous ne sommes pas assez nombreux, seuls 200 d'entre nous savent se battre, nous ne tiendrons jamais face à un millier d'orques. Il va nous falloir de l'aide. Dès demain matin, je vais envoyer quatre d'entre vous au village de Talgir. Ils iront voir Anthar, son chef, et lui demanderont de se souvenir des anciens accords qui lient nos deux villages et de nous envoyer ses meilleurs guerriers. Arendur, tu fera partie de cette mission, tes talents diplomatiques ne seront peut-être pas inutiles. Aldor, tu iras également, j'ai discuté avec ton père tout à l'heure, il en a exprimé le désir. Eliora, tu partiras avec eux car tu connaîs la forêt mieux que personne. Quant à vous Harlin, veuillez m'excuser pour les paroles stupides que j'ai pu prononcer à l'auberge, je vous demanderai, si vous le voulez bien, de partir avec eux afin que vous puissiez raconter à Anthar ce que vous avez entendu dans le camp où vous étiez prisonnier. Merci à tous et bonne chance.''

Les joueurs pourront s'équiper comme ils le veulent mais n'oubliez pas qu'il n'y a pas de forgeron à Imlar. L'expédition partira le lendemain à l'aube.

En route pour Talgir

Le voyage lui-même ne devrait pas poser de problèmes aux joueurs. Arendur et Eliora connaissent très bien la route : il faut traverser la forêt d'Elvir jusqu'au col de Haute-Passe puis descendre dans la vallée de Talgir en suivant un chemin sineux et caillouteux.

Les joueurs partiront le matin, au lever de la soleil. La forêt est très sûre, il y a bien longtemps que les animaux ont appris que les elfes ne sont pas leurs ennemis, les joueurs n'ont donc rien à craindre de leur part. Cependant ...

Cependant, après trois heures de marche, Eliora sent que les arbres ne sont pas aussi calmes que d'habitude, un léger frisson parcourt leurs feuilles, c'est un mauvais signe.

Et de fait, quelques temps plus tard, elle aperçoit au loin trois vieilles connaissances : les Ents de la forêt d'Elvir, ils semblent lui faire signe. Si elle continue comme si de rien n'était, elle trébuchera quelques secondes plus tard sur une racine curieusement placée sur son chemin, si elle ne comprend toujours pas, une autre racine interrompera sa course quelques mètres plus loin, puis une autre et une autre encore jusqu'à ce qu'elle comprenne que les Ents veulent lui parler. Eliora devra donc inventer un prétexte quelconque pour se séparer quelques instants de la petite troupe et se précipiter (avec discrétion tout de même !) à la rencontre de ses trois amis.

Après des politesses d'usage (qui sont loin d'être brèves en Entish), Findas prendra la parole en ces termes :

> ''Eliora, nous avons besoin de ton aide. Une petite troupe d'orques vient d'entrer dans la forêt, il ne faut pas qu'ils en sortent. Malheureusement, nous ne pouvons pas intervenir car notre présence doit, plus que jamais, rester secrète. Il faut donc que toi et tes amis les mettiez hors d'état de nuire. Ils arriveront au col au lever du soleil, demain matin, vous n'aurez qu'à leur tendre une embuscade. Vous pouvez aussi les attendre dans la clairière de vertefeuilletremblantequifrémitlematinauchantdurossignolpourpre, c'est un bon endroit pour un guet-apens''.

Si Eliora pose quelques questions pour en savoir plus, elle s'apercevra que les Ents lui ont donné tous les renseignements qu'ils possèdent. Il est grand temps pour elle de rejoindre les autres joueurs.

Si Eliora décide de ne rien leur dire et de ne pas se préoccuper de la demande des Ents, les orques attaqueront le campement des quatre voyageurs le lendemain à l'aube (ils bénéficieront dans ce cas de l'effet de surprise). Si pour une raison ou pour une autre les joueurs ne combattent pas les orques, le village d'Imlar sera détruit une semaine plus tard (c'est-à-dire un ou deux jours avant le retour des joueurs). En effet, cette petite troupe d'orques est un détachement d'éclaireurs envoyés pour analyser la situation avant l'attaque du village : si les trois elfes et le nain les éliminent, les chefs de l'armée orque devront détacher une autre escouade d'éclaireurs ce qui ralentira l'attaque de quelques jours (celle-ci aura donc lieu après le retour des joueurs).

D'autre part, il vous faudra rappeler à Eliora, si cela s'avère nécessaire, qu'elle ne doit en aucun cas révéler l'existence des Ents à ses trois amis (enfin ... à ses deux amis et au nain).

Eliora connaît très bien la clairière de vertefeuilletremblantequifrémitlematinauchantdurossignolpourpre (ceci n'est qu'une traduction approximative d'une partie du nom que les Ents donnent à cet endroit rêvé pour une embuscade, il se situe à deux heures de marche du col et les joueurs comme les orques seront obligés d'y passer.

Si les joueurs optent pour la clairière, l'attaque aura lieu de nuit, deux heures avant le lever de la soleil. En revanche, si les joueurs choisissent le col, l'attaque aura lieu à l'aube, les orques seront donc affaiblis par la lumière du jour.

Ultime précision : Harlin reconnaîtra immédiatement le chef des orques, il s'agit d'Ashnag et celui-ci porte justement la cotte de mailles qu'il avait prise au nain ! Cela aussi, Harlin le verra ...

Il est IMPERATIF qu'Eliora ne meure pas dans ce combat.

Si Harlin récupère sa cotte de mailles, il ne faudra pas oublier d'augmenter son bonus défensif de 10 %.

Une fois le combat terminé, les joueurs pourront se remettre en route pour Talgir, le village n'est plus qu'à trois heures de marche. La forêt s'arrête au col de Haute-Passe, au delà, les quatre voyageurs devront suivre un chemin caillouteux jusqu'à Talgir. Si les joueurs ont combattu dans la clairière, il ne faudra pas trois mais cinq heures de marche.

LES ORQUES

NOM	Hits	Arme	OB	Armure	DB	OB
Ashnag	70	Two handed sword		Chain	25	80
Orc 1	44	Broadswork		Soft leather	15	56
Orc 2	50	Broadswork		Soft leather	15	54
Orc 3	47	Broadswork		rigid leather	15	60
Orc 4	43	Broadswork		rigid leather	15	58
Orc 5	46	Broadswork		Soft leather	15	57

Séjour à Talgir

Où il sera question d'un forgeron disparu, d'un rêve étrange et de nains endormis

Talgir est un peu différent d'un village d'elfes sylvains classique : il est situé au fond d'une vallée dépourvue de forêt ! Toutes les habitations sont en bois mais ont été construites à même le sol, ce qui ne saurait déplaire à notre ami Harlin. Le chemin qui descend du col de Hautepasse traverse Talgir d'ouest en est, deux portes ont été aménagées sur son passage dans la solide palissade qui entoure le village, elles sont gardées en permanence.

Eliora, Arendur et, dans une moindre mesure, Aldor, connaissent bien le village, les gardes les laisseront entrer sans problème (il est probable qu'ils poseront quelques questions au sujet d'Harlin mais ils se contenteront d'une vague explication).

Voici la liste des lieux et des personnages que les joueurs seront amenés à fréquenter pendant leur séjour (tous sont connus des trois Imlariens) :

Anthar est le chef du village depuis sa fondation, sa grande sagesse a réussi jusqu'alors à protéger les 300 habitants de Talgir de la menace que représentent les quelques tribus d'orques qui se sont établies à un jour de marche au sud.

Le contraste entre le calme Anthar et le bouillant Ethiol est saisissant. Néanmoins les deux chefs se connaissent et s'estiment, et l'amitié qui règne entre Imlar et Talgir n'a jamais connu le doute.

Anthar a déjà rencontré Aldor et connaît très bien Eliora et Arendur. Dès leur arrivée au village, il les convoquera dans sa demeure, qui n'a rien à envier à celle d'Ethiol, pour leur souhaiter la bienvenue mais aussi et surtout pour s'enquérir du motif de leur visite. Nous reparlerons plus loin de cette convocation.

Sandir est le forgeron du village, c'est un personnage très important, il emploie dans sa forge une demi douzaine de Talgirois et alimente en armes tous les villages des environs (en effet, Imlar n'est pas le seul village avec lequel Talgir entretienne de bonnes relations de voisinage). Trois jours avant l'arrivée des joueurs, il est parti dans la forêt pour aller chercher des herbes de soin destinées à Eonar, le guérisseur, mais il n'est toujours pas revenu. On commence à s'inquiéter sérieusement au village ...

Si les joueurs veulent retourner dans la forêt pour y chercher des nouvelles de Sandir, ils n'y trouveront absolument rien. Toutefois, en interrogeant les Ents, Eliora pourra apprendre que le forgeron a été tué par la troupe d'orques que les joueurs ont liquidée mais que son corps a mystérieusement disparu ...

Eonar, le guérisseur, est un Sindar, il faisait partie de la petite troupe qui a visité Imlar (et également Talgir ce qui explique la raison pour laquelle la plupart des Talgirois parlent le Sindarin (rg 3) et a décidé de s'installer à Talgir. Bien qu'il ne soit au village que depuis une vingtaine d'années, il a vite acquis une certaine notoriété. Son talent est grand (animiste niveau 8) et on pourra considérer qu'il est capable de guérir toutes les blessures que les joueurs auront pu recevoir jusque là.

Il ne connaît pas encore très bien la région, c'est pourquoi le forgeron se charge régulièrement d'aller chercher dans la forêt les herbes dont Eonar a besoin.

L'auberge ressemble beaucoup à celle d'Imlar, elle comporte néanmoins plus de chambres (une vingtaine), les joueurs seront logés dans l'une d'entre elles (tous les quatre dans la même).

Le séjour des joueurs dans le village durera quatre jours, quoiqu'il arrive. En voici la chronologie :

Arrivée des joueurs en fin de matinée, les blessés seront immédiatement conduits chez le guérisseur. Selon la gravité de leur (s) blessure (s), ils devront passer 1 à 4 jours entre les mains expertes d'Eonar.

Les joueurs peuvent ensuite se rendre à l'auberge, auquel cas ils entendront parler de la disparition du forgeron, ou bien dans la demeure d'Anthar (s'ils vont à l'auberge, ils seront de toute façon convoqués par Anthar une heure plus tard).

L'entrevue avec Anthar : après avoir souhaité la bienvenue aux trois elfes, il leur posera quelques questions au sujet du nain (lui non plus n'en a jamais vu), mais tout comme les gardes il se contentera d'une vague explication. Il est beaucoup plus intéressé par la raison de leur venue à Talgir.

Quand les joueurs lui auront décrit la menace qui pèse sur leur village et lui auront demandé l'aide qu'ils sont venus chercher, il les regardera longuement, l'air soucieux, puis leur dira :

> "Mes amis, les nouvelles que vous m'apportez sont graves, très graves. Trop longtemps avons-nous vécu dans le calme et l'insouciance. L'heure est venue de prendre les armes pour défendre nos vies. Vous ne serez pas venus en vain chercher de l'aide et les anciennes alliances seront honorées. De toutes façons, nous devons nous battre à vos côtés, car si Imlar tombe, l'accès au col sera libre et Talgir ne survira pas bien longtemps. Cependant, je crais que l'aide que je peux vous fournir ne vous soit pas d'un grand réconfort. En effet, je ne peux dégarnir totalement mon propre village, il me faut également penser à l'omniprésente menace du sud. Je ne pourrai envoyer à Ethiol qu'une centaine de guerriers tout au plus. Cela ne suffira certainement pas, mais je vais dépêcher dès aujourd'hui des éclaireurs dans les autres villages que je connais pour leur demander de l'aide. Vous n'aurez qu'à rester au village jusqu'à leur retour, et s'ils reviennent avec de mauvaises nouvelles, nous aviserons ensemble de la conduite à tenir."

Si les joueurs demandent dans combien de temps seront prêts les guerriers de Talgir, Anthar leur répondra que l'absence du forgeron risque de retarder la manœuvre et qu'il faudra bien quatre jours avant que ses guerriers ne partent pour Imlar.

Si les joueurs parlent des orques qu'ils ont rencontrés, Anthar pensera qu'il ne faut pas chercher plus loin la cause de la disparition de Sandir : "les orques l'auront sans douté tué. C'est une grande perte pour nous tous et ma tristesse est sans limite, Sandir était mon frère."

Anthar ordonnera que l'on prépare immédiatement la "cérémonie du retour". Celle-ci aura lieu deux jours plus tard (si rien d'ici là ne vient changer le cours du destin, ce qui n'est pas évident ...).

Le rêve d'Eliora : cet événement va ponctuer la première nuit que les joueurs passeront au village. Le soir, Eliora sentira qu'elle a impérativement besoin de dormir (ce qui est rare pour un elfe). Aussitôt couchée, elle sombrera dans un sommeil profond.

La véritable Eliora a raconté plus tard à Tom Bombadil le rêve qu'elle avait fait cette nuit-là et le vieux Tom l'a retranscrit dans ses chroniques. Voici le passage correspondant :

"J'eus le sentiment de m'éveiller dans la chambre de l'auberge mais aucun de mes trois compagnons de route n'était dans la pièce. Je me penchai à la fenêtre pour savoir où en était la nuit et, à ma grande surprise, j'aperçu Findas qui me faisait signe de le rejoindre (...).

Nous nous rendîmes ensemble dans la forêt ; là, il me mena dans une grande clairière et me laissa seule. Cet endroit était très étrange, j'avais l'impression d'être au cœur d'Elvir. Un petit cours d'eau argenté traversait la clairière de part en part et renvoyait aux racines des arbres la splendeur des étoiles d'Elbereth. Je sentis alors comme une douce chaleur dans mon poing fermé. Un peu surprise, j'ouvris la main : il y avait une étoile dedans, une sorte de graine lumineuse. Mue par je ne sais quelle impulsion, je me rendis au centre de la clairière et plantai la graine dans le sol. Quelques instants plus tard, une pousse apparut, et le travail d'un siècle s'accomplit devant mes yeux : la pousse devint arbuste, l'arbuste devint arbre et l'arbre se mit à grandir, grandir ...

Bientôt, son feuillage aux reflets dorés et argentés masqua la lumière des étoiles. Je ne sais pas pourquoi, mais je m'avançai alors vers l'arbre et j'entrai en lui. J'étais l'arbre et l'arbre était moi. Je sentais sa sève parcourir mon corps des racines aux feuilles. Et alors je compris.

L'arbre était Yavanna, la créatrice des Ent. Elle m'expliqua que c'était elle qui, par l'intermédiaire des trois gardiens de la forêt, m'avait donné mes pouvoirs de guérisseuse. J'avais été choisie dès mon plus jeune âge pour remplir une mission sacrée et l'heure était venue pour moi de connaître cette mission.

Yavanna me conta alors la légende de la création des nains, elle m'expliqua qu'Illuvatar avait donné vie aux créatures d'Aulë à condition que celles-ci ne s'éveillent qu'après la venue des premiers nés sur Endor, et qu'effectivement, six des sept pères des nains avaient repris conscience en six endroits différents et qu'à chaque fois les arbres en avaient souffert, que les nains avaient massacré sans pitié des milliers d'arbres pour alimenter leurs forges et consolider leurs mines, que des forêts entières avaient été condamnées.

Ce que Yavanna m'a dit alors, je ne l'oublierai jamais :

"Je sais que le septième et dernier père des nains ne repose pas très loin de ton village et que prochainement un groupe d'aventuriers va être chargé de l'éveiller. J'ignore pourquoi il dort encore, mais une chose est certaine : il ne doit PAS être réveillé, je ne peux plus supporter ces massacres inutiles. Et c'est toi Eliora, toi que j'ai choisie pour éviter ce malheur. Tu dois trouver cette équipe d'aventuriers et les empêcher de réveiller le septième père des nains.

Va, à présent, et accomplis la mission qui t'a été confiée."

Il y eut comme un grand éclair blanc et je me réveillais devant les regards ébahis de mes trois amis."

Il vous faudra donc raconter ce rêve à la personne qui incarne Eliora.

Vous vous posez peut-être quelques questions, comme "Qu'est-ce cela vient faire ici ?" ou "Quel rapport avec l'attaque d'Imlar ?".

Désolé, mais il va vous falloir patienter un peu pour les explications ...

Cette même nuit, Arendur, Aldor et Harlin seront réveillés par d'étranges gémissements. En ouvrant les yeux, ils verront Eliora, debout dans la chambre, les bras levés et tendus. Elle émet d'étranges sons sans consistance, ses yeux rouges semblent luire dans la nuit et ses longs cheveux blancs s'agitent en tous sens alors qu'il n'y a pas le moindre souffle de vent. Ce curieux manège durera un bon quart d'heure, à la suite duquel Eliora se réveillera "devant les regards ébahis de ses trois amis."

Si les joueurs se recouchent, la fin de la nuit se déroulera paisiblement.

Le retour du forgeron : Le lendemain matin, les joueurs s'éveillent aux cris de "Le forgeron est revenu ! Sandir est vivant ! Il n'est même pas blessé !".

Si les joueurs se penchent à la fenêtre, ils verront un important attroupement sur la place du village et, au milieu, Sandir le forgeron en chair et en os !

En descendant sur la place, les trois Imlariens et le nain pourront facilement engager la conversation avec Sandir. Si ils lui demandent ce qui lui est arrivé, il répondra qu'il a effectivement été attaqué par les orques mais qu'il a réussi à s'enfuir. S'il a mis autant de temps pour rejoindre Talgir, dit-il, c'est qu'il a été obligé de faire un long détour. En effet, il ne pouvait pas passer par le col de Hautepasse où les orques auraient pu lui tendre une embuscade.

Sandir connaît très bien Aldor, Arendur et Eloria, il leur demandera ce qu'ils font à Talgir. S'ils ne répondent pas, Anthar, qui est également présent, le fera pour eux. Lorsque le forgeron aura pris connaissance de la menace qui pèse sur Imlar et de l'envoi d'éclaireurs dans les villages alentour, il dira discrêtement à Arendur :

"Arendur, mon ami, à ta place je n'aurais pas trop d'espoir, je ne pense pas que les autres villages acceptent d'envoyer de l'aide. En revanche ... il y aurait bien un autre moyen ... mais je ne veux pas en parler ici, devant tout le monde. Venez donc me voir cet après-midi à la forge ..."

(Si les joueurs décident de ne pas aller à la forge, Sandir viendra leur parler à l'auberge dans le courant de la soirée).

Intéressons-nous maintenant au cas d'Harlin : lors de sa première rencontre avec Sandir, il aura la curieuse impression qu'il le connaît depuis toujours, alors qu'il ne l'a jamais vu auparavant. Sandir, quant à lui, aura l'air surpris de le voir :

"Tiens, un nain ! Je ne savais pas que certains des vôtres étaient montés aussi loin au nord."

Un elfe de Talgir lancera alors :

"Tu me surprends Sandir, aucun d'entre nous n'avait vu de nain jusqu'à hier. En aurais-tu déjà rencontrés ?"

Sandir répondra, un étrange sourire aux lèvres :

"J'ai beaucoup voyagé dans ma jeunesse, et je ne vous ai pas forcément tout dit de ces voyages ..."

Sandir quittera alors la place du village pour aller parler en tête à tête avec Anthar.

Bizarre autant qu'étrange, ne trouvez-vous pas ? Comment se fait-il que le forgeron soit revenu au village alors que les Ents, qui se trompent rarement, ont déclaré qu'il était mort ?

Navré, mais pour les explications, il vous faudra encore attendre ...

L'entrevue avec Sandir : Que ce soit à l'auberge ou à la forge, les joueurs vont avoir une conversation avec le forgeron. Celle-ci ne sera pas dénuée d'intérêt ...

Au départ, il leur parlera de choses et d'autres (comme les armes et armures dont

ils pourraient avoir besoin) puis la conversation débouchera sur cet "autre moyen" qu'il a évoqué devant Arendur le matin même. Voici ce qu'il leur dira :

"Mon cher Harlin, contez-nous s'il vous plait la légende de la création de votre peuple."

(Si Harlin a des "trous", Sandir lui raffraîchira la mémoire. L'essentiel étant que chacun entende ladite légende dans sa totalité. Sandir donnera alors des précisions ...).

"Effectivement, c'est à peu près ça. Par contre, peu de gens savent que pour être certain que ses protégés apparaissent bien après la venue des elfes, Aulë décida de les faire réveiller par les elfes eux-mêmes. Ils construisit sept forteresses et plaça au cœur de chacune d'elles, un talisman qui permettait de donner la vie à l'un des sept pères des nains, (un par talisman) dont le corps était dissimulé à l'intérieur de la forteresse.

Par six fois, le procédé fonctionna : des elfes découvrirent les forteresses, trouvèrent les talismans et éveillèrent les pères des nains. Mais la septième forteresse fut trop bien dissimulée et personne ne la trouva avant la venue des orques sur Endor. Ces derniers sont tombés dessus par hasard et l'ont occupée sans se douter de ce qu'elle contenait. Ils l'occupent toujours aujourd'hui, elle se trouve dans la vallée de Tumlen, à deux jours de marche d'ici, ne me demandez pas comment je le sais, je n'ai pas le droit de vous le dire. J'ai oublié de vous dire qu'avec chaque père des nains, 500 autres nains attendent d'être réveillés, ils formeront la base de sa "maison". Ce sont tous des guerriers émérites et ils n'auront aucun mal à venir à bout d'un millier d'orques croyez-moi. Je crains que la seule solution pour vous ne soit de vous introduire dans la forteresse, de trouver le talisman et de réveiller le septième et dernier père des nains.

J'ai déjà parlé de tout cela à Anthar il est du même avis que moi. Néanmoins, c'est à vous de décider. L'entreprise est risquée c'est certain, mais s'il s'avère qu'il n'y a pas d'autre solution ...

Nous pouvons toujours attendre le retour des éclaireurs, vous prendrez votre décision en fonction des nouvelles qu'ils apporteront."

Voilà qui va certainement plonger les joueurs dans la plus grande perplexité. D'autant plus qu'ils ne disposeront pas des explications qui vont maintement vous être révélées ...

Quelques éclaircissements ...

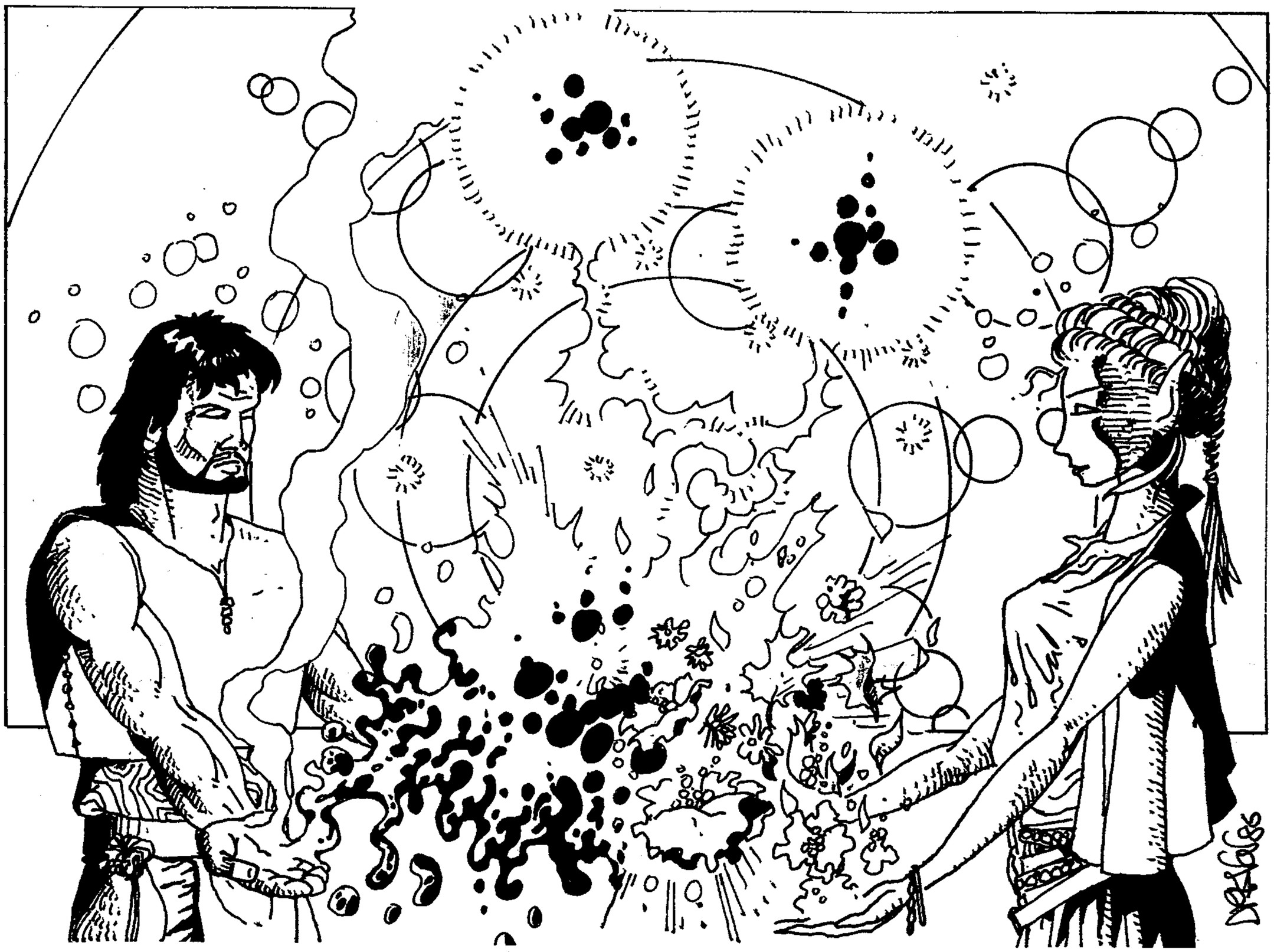
Où l'on apprendra qui est qui et ce que chacun vient faire dans cette histoire de fous

Sache, vénérable lecteur, que Sandir, le forgeron, n'est autre qu'Aulë, le créateur de la race des nains.

Sandir s'est effectivement fait tuer par les orques, mais Aulë a intercédé auprès de Mandos pour le faire revivre. Une fois le forgeron ressuscité, Aulë a provisoirement pris possession de son corps.

Pourquoi ? me direz-vous. Et bien justement, j'y viens ...

Aulë et Yavanna sont fâchés depuis très longtemps. En effet, Yavanna ne peut pas supporter l'attitude des créatures d'Aulë qui détruisent les arbres (voir le rêve d'Eliora). Yavanna savait à peu près où se trouvait le septième père des nains, elle décida donc de se faire une alliée pas trop loin de là : Eliora. Elle l'a fait élever par les Ents d'Elvir qui lui ont appris tout ce qu'elle sait. Peu de temps avant le début du scénario, Aulë a décidé d'en finir avec cette histoire de dernier père des nains, il a attendu une occasion propice pour pouvoir envoyer des elfes dans la forteresse où le nain repose. L'attaque imminente d'Imlar était l'occasion qu'il cherchait. Il s'est donc emparé du corps de Sandir et a décidé d'orienter les joueurs dans la direction qu'il a choisie pour eux et, effectivement, c'est la seule solution. Seulement Yavanna a eu vent de la volonté d'Aulë d'en terminer avec cette affaire, elle est donc allée voir Lorien et s'est insérée dans le rêve d'Eliora pour lui révéler ce qu'elle est et ce qu'elle doit faire, mais le drame est que : primo, Yavanna n'avait aucun moyen de savoir qu'Eliora ferait partie du groupe d'aventuriers chargé par Aulë d'aller réveiller le dernier père des nains et secundo que Yavanna ne sait rien de la menace qui pèse sur Imlar, elle ne sait pas que si les nains ne sont pas réveillés, le village sera détruit. Si elle le savait, il est bien évident qu'elle retirerait l'ordre qu'elle a donné à Eliora.



C'est donc un affreux dilemme qui se pose à Eloria : sacrifier son village ou désobéir à Yavanna. La solution est simple : il suffit de mettre Yavanna au courant de la menace qui pèse sur Imlar. Pour cela, il faut contacter Yavanna et puisque cette dernière s'est adressée à Eliora par le rêve, il faut la contacter par le rêve et donc utiliser le sort "dream" (direct channeling, sort n° 3).

Il suffira à Eliora de lancer son sort et de s'endormir, Yavanna lui apparaîtra alors en rêve et lui demandera ce qu'elle veut. Eliora n'aura qu'à lui expliquer alors ce qui se passe et Yavanna lui répondra :

"Ne t'inquiète pas, je comprends ton malheur. Je crois qu'il va falloir que je me fasse une raison. Ne tiens plus aucun compte de ce que je t'ai dit lors de ton précédent rêve. Va avec tes compagnons, réveille les nains et sauve ton village. Tu as ma bénédiction."

La solution sera suggérée à Yavanna par Tom Bombadil lorsqu'elle le rencontrera (voir plus loin).

Par contre, une fois que les joueurs auront pénétré dans la forteresse, de deux choses l'une :

Ou Eliora réussit à empêcher les joueurs de réveiller les nains et dans ce cas, le village d'Imlar se fera détruire par les orques. Les joueurs auront donc **échoué.**

Ou Eliora ne réussit pas à les empêcher mais dans ce cas Yavanna entrera dans une colère folle et prendra possession de l'esprit d'Eliora (sans aucune douceur, ce qui fait qu'Eliora sombrera dans la folie). Et au dernier moment, c'est Yavanna elle-même qui empêchera les joueurs d'accomplir leur mission. Il y aura également destruction d'Imlar et échec des joueurs.

Fin du séjour à Talgir

Le lendemain matin, les éclaireurs reviennent et effectivement, les autres villages refusent leur aide. La seule solution sera donc d'aller réveiller les nains. Si les joueurs s'obstinent et ne veulent pas y aller ou si Eliora arrive à les convaincre de ne pas réveiller les nains, Imlar sera détruit et les joueurs auront échoué.

Les joueurs devront attendre deux jours avant de partir car la route jusqu'à la vallée de Tumlen où se trouve la forteresse est peu sûre. Puis viendra le jour du grand départ. Anthar leur donnera sa bénédiction et les regardera s'en aller au loin. Deux jours plus tard, les joueurs arrivent en vue d'un col et, de l'autre côté de ce col, se trouve la vallée de Tumlen ...

Note : Anthar a fourni une carte à Arendur qui lui a permis de trouver son chemin jusqu'au col mais la carte ne va pas plus loin.

Heureuse rencontre :

La vallée de Tumlen s'offre maintenant aux regards des joueurs, elle est très encaissée, bordée par des falaises mais néanmoins très boisée. La route continue jusqu'au fond de la vallée où les joueurs apercevront une gigantesque palissade gardant une porte creusée à même la falaise, c'est l'entrée de la forteresse ; les joueurs qui réussiront un jet de perception (Light) remarqueront que la palissade est occupée par de nombreux orques bien armés. Des patrouilles sillonnent la route sans cesse : ce n'est pas le bon chemin pour des personnes qui cherchent à s'introduire discrètement dans la forteresse ! Si certains joueurs tiennent absolument à prendre cette route, il vous faudra prendre les mesures qui s'imposent (une mort héroïque et brève en l'occurrence). Heureusement pour les quatre voyageurs, un petit chemin, nettement plus discret, s'enfonce sur leur gauche dans la forêt. Il semble se prolonger parallèlement à la route, mais à bonne distance.

Si les joueurs décident d'emprunter ce chemin (et, à vrai dire, ils n'ont pas vraiment le choix), ils se rendront rapidement compte que celui-ci se divise souvent mais qu'il n'est pas trop difficile de se diriger approximativement dans la direction choisie.

Après quelques heures de marche, les joueurs déboucheront dans une vaste clairière au sol herbeux. Une étrange créature y broute paisiblement, elle ne semble pas avoir remarqué leur présence. C'est une licorne. Naturellement, ni les trois elfes ni le nain n'en ont rencontré auparavant.

Si quelqu'un s'approche et veut la caresser, elle se laissera faire, surtout si c'est un elfe. Quand les joueurs se seront remis de leur surprise, ils entendront une étrange voix chantante résonner dans la forêt, en sindarin :

"Etincelle ! Etincelle ! Où te caches-tu ? Prends garde, malicieuse, je finirai bien par te retrouver et je te changerai en grenouille !"

En entendant cela, la licorne regarde les joueurs d'un air complice et s'en va nonchalamment. Pendant qu'elle s'éloigne, l'étrange voix se met à chanter dans une langue que les quatre voyageurs ne connaissent pas (du Quenya) ; les trois elfes comprennent, ici et là quelques mots car cette langue ressemble un peu à la leur, mais ce qu'ils comprennent n'a aucune sens.

Arrive alors un curieux personnage, plus petit qu'un elfe mais plus grand qu'un nain, il arbore une rutilante veste bleue, une culotte de peau, une paire de bottes jaune vif et un ridicule chapeau vet dans lequel est fichée une immense plume d'aigle.

"Par la verte feuille et la soleil dorée ! quelle singulière troupe ! Holà mes amis, venez causer un brin avec un pauvre voyageur égéré qui a perdu sa monture. Belle journée assurément.

Etincelle reviens à présent ou je te changerai en eau de pluie !

Qu'est-ce qui peut amener trois elfes et un nain dans ce sombre endroit ? Mais j'en oublie les civilités ! je me présente : "le voyageur" pour vous servir.

Etincelle, si je me fache, je vais transformer ta corne en poireau !

Où en étais-je déjà ? Ah oui ! les présentations ... comment vous appelle-t-on, mes amis ?"

La conversation se poursuivra sur ce ton.

J'espère que vous avez reconnu cet étrange personnage. Allez, un petit effort ! C'est Tom Bombadil évidemment. A l'époque il ne portait pas ce nom là mais se faisait appeler "le voyageur". Vous vous demandez peut-être ce qu'il fait là ? A proprement parler, je me le demande aussi. Mais une chose est sûre, il connaît toute l'affaire, il connaît le nom de chacun de nos quatre héros (alors pourquoi le leur demande-t-il, me direz-vous ? Mais vous savez, avec le vieux Tom, il ne faut s'étonner de rien !), il connaît la nature de leur mission et il compte bien être aux premières loges lorsque les nains seront réveillés, nous aurons donc l'occasion de le revoir plus tard. Pour le moment, il ne fera que discuter avec les joueurs. Quelques minutes après l'arrivée de Bombadil dans la clairière, Etincelle, la licorne, réapparaîtra à la plus grande joie de Tom.

Si les joueurs lui demandent ce qu'il fait dans le coin, il répondra qu'Etincelle et lui sont en voyage.

Après avoir discuté un peu avec nos quatre amis, il leur dira :

"Ah ! J'allais oublier ! J'ai un message pour celle qui porte le visage de l'hiver et des yeux de braises. Qu'elle l'écoute bien, il pourra peut-être lui être utile, qui sait ?

Si tu cherches Yavanna, pense à Lorien.

Voilà, c'est tout, mais c'est déjà beaucoup !"

La signification de ce message est simple, il indique à Eliora le moyen de contacter Yavanna pour lui exposer la situation et lui demander de laisser les nains être réveillés.

Le nom de Lorien fait, bien sûr, allusion au rêve et Eliora devrait donc penser (si elle ne l'a déjà fait) à utiliser le sort "Dream", mais tout ceci a été évoqué plus haut, revenons à nos moutons.

A la fin de leur conversation, Bombadil proposera aux joueurs de les conduire près d'une entrée secrête, menant à la forteresse. Si les joueurs acceptent (entre nous, le contraire serait plutôt étonnant !), il se mettra en route en chantant à tue tête. Avec tout le boucan qu'il fait, il aurait déjà dû attirer une troupe d'orques ! Mais curieusement, personne ne s'est manifesté (Ça vous étonne, vraiment ?).

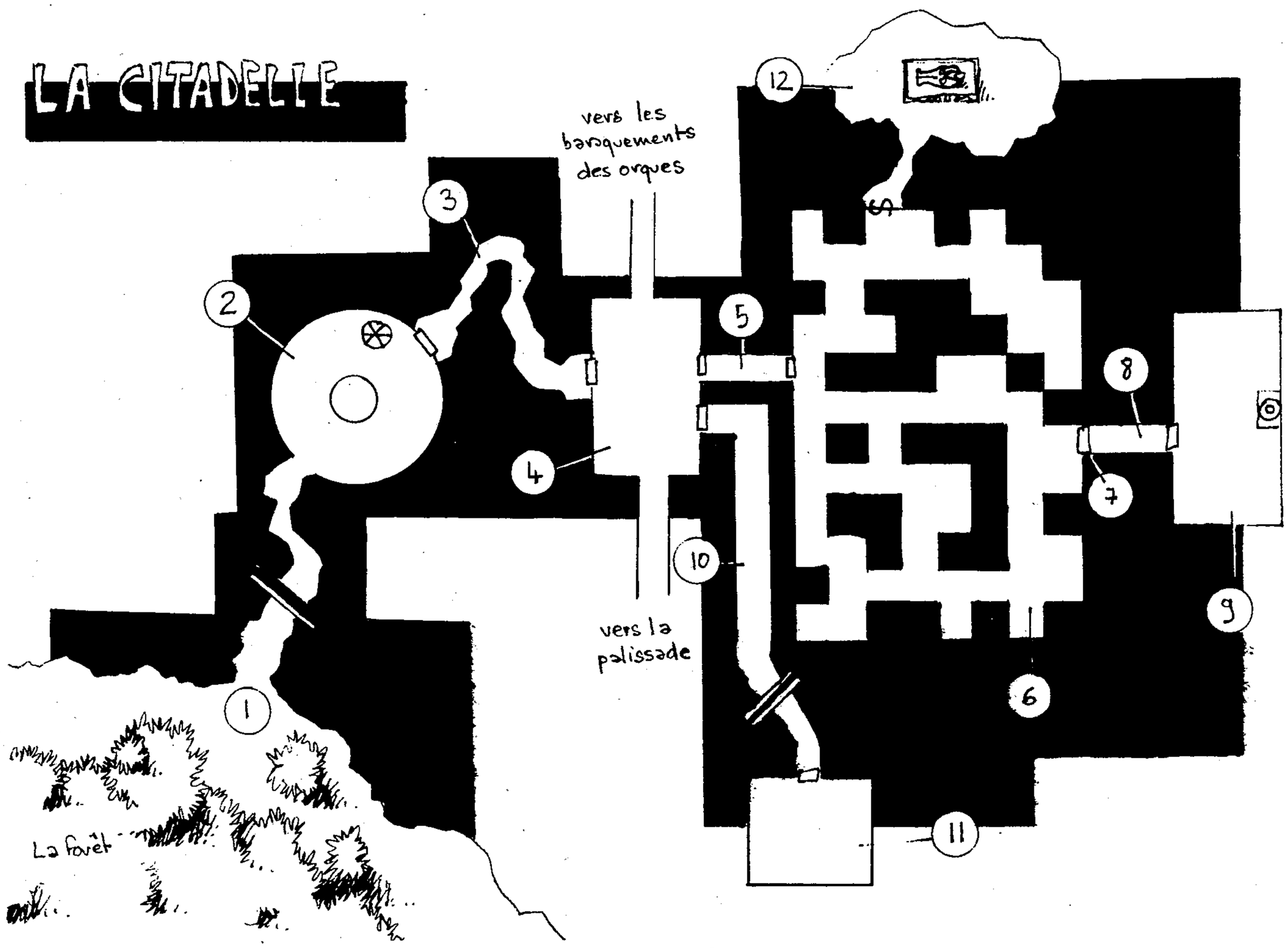
Ils finiront par arriver, à la tombée de la nuit, près de l'entrée d'une grotte.

"Voilà, c'est ici, ce tunnel mène directement à la forteresse. Pour le moment, si j'étais vous, je profiterais de ce que tout est calme pour me reposer. Allez, soyez prudents et faites diligence. Je pense que nous aurons l'occasion de nous revoir ... à bientôt donc !"

Sur ce, il s'en va avec Etincelle, en chantonnant comme à son habitude.

L'endroit est assez calme, la forêt s'avance quasiment jusqu'à l'entrée de la grotte. Cette dernière fait à peu près trois mètres de large et deux de haut, son sol est remarquablement lisse. En fait, ce tunnel sert à évacuer le trop plein de la citerne de la pièce 2 (voir plan) et les passages répétés de l'eau (un toutes les douze heures environ) ont commencé à éroder le sol.

Il fait nuit, à présent, et Harlin, tout nain qu'il soit (la résistance des nains est proverbiale), ressent la fatigue d'une longue journée de marche. Si Eliora n'a pas déjà contacté Yavanna et si elle a compris le message de Bombadil, elle demandera certainement à dormir. Si les joueurs décident de



dormir avant de s'introduire dans la forteresse, ils ont deux possibilités :

1°) dormir dans le tunnel : au beau milieu de la nuit, ils se feront copieusement arroser, l'écoulement d'eau durera environ un quart d'heure et cessera aussi vite qu'il a commencé.

2°) dormir dans la forêt : absolument aucun problème.

Le lendemain matin, les joueurs se réveilleront frais et dispos et les choses sérieuses pourront commencer ...

La forteresse

200 à 300 orques occupent les lieux, ils sont sous les ordres d'Arsh-nezgal, un redoutable mage, humain de surcroît. Celui-ci est arrivé depuis peu (un ou deux ans), mais il a rapidement compris que ce lieu était plus intéressant qu'on pourrait le croire. Il a alors commencé des recherches dans toutes les pièces de la forteresse. Naturellement, il a eu l'occasion de se rendre dans le labyrinthe (pièce 6 sur le plan), il a percé le secret de la porte parlante (7) et a découvert la salle du talisman (9). Il s'est emparé de ce dernier, sans savoir exactement à quoi il pouvait servir, mais en se doutant bien qu'il y avait quelque chose de louche là dessous. La solution lui est venue par hasard, alors qu'il cherchait une pièce pour y établir ses quartiers, il a trouvé dans la salle 11, un étrange parchemin sur lequel n'étaient inscrits que ces quelques mots.

"Le septième père des nains est dans le labyrinthe."

Arsh-nezgal, qui connaissait la légende, a tout de suite compris. Il s'est tout d'abord félicité de son bonne fortune, en effet, il allait pouvoir réveiller les nains et en faire des serviteurs du mal, mais, préférant garder cela pour lui et mettre ses "supérieurs" devant le fait accompli, il n'en parla à personne.

Il faisait une grossière erreur, car les nains, lorsqu'ils s'éveillent pour la première fois, ne sont pas du tout ignorants, ils savent parler, lire, écrire leur langue, ils savent se battre et sont très prompts à reconnaître qui est leur ennemi et qui ne l'est pas (cela peut paraître curieux, mais la magie d'Aulë est grande). De toute façon, Arsh-nezgal ne trouva jamais le septième père des nains, en effet, la porte secrête qui mène à la caverne (12) où celui-ci repose, réagit de manière inversement proportionnelle à la volonté de la personne qui la cherche ... Elle ne s'est donc jamais ouverte pour Arsh-nezgal.

A l'époque qui nous intéresse, le mage a élu domicile dans la pièce 11, le talisman comme le parchemin sont également dans cette pièce.

Passons maintenant à une description plus détaillée des différents endroits que les joueurs seront amenés à visiter.

1 - Le tunnel : comme nous l'avons dit plus haut, il sert à évacuer le trop plein de la citerne de la pièce 2. Ce tunnel n'est pas éclairé. Les joueurs marcheront pendant un quart d'heure avant d'arriver en 2.

2 - La citerne : cette salle abrite l'unique source d'eau potable dont les habitants de la forteresse disposent. C'est une pièce circulaire d'une dizaine de mètres de diamètre, taillée grossièrement à même la roche. Au milieu, se trouve une sorte de bassin d'un mètre de rayon et de 70 cm de hauteur environ, c'est en fait le goulot d'une immense citerne creusée sous la salle. Il y a un trou dans le plafond de bois lambrissé juste au-dessus du bassin, c'est par là que l'eau arrive. Lorsque la citerne est pleine et que l'eau continue à couler, le trop-plein se déverse dans le tunnel (1). Pour le moment, la citerne est à peu près remplie et l'eau ne coule pas, un seau et une longue corde traînent à côté du bassin. Prenant appui sur le mur nord de la salle, un escalier en colimaçon permet d'accéder à la pièce du dessus où se trouve un système assez complexe de cordes et de poulies qui permet de détourner à volonté le cours d'un petit ruisseau qui serpente sur le flanc de la montagne dans laquelle a été creusée la forteresse. L'eau est acheminée par des troncs d'arbres évidés jusqu'au trou dans le plafond de la salle 2.

Il y a également une porte dans le côté est de la pièce du bas. D'ailleurs, peu après l'arrivée des joueurs, des pas se feront entendre de l'autre côté de la porte. Celle-

ci s'ouvrira peu après pour laisser passer un vieil orque malade que ses congénères ont lâchement chargé de la corvée d'eau. Si les personnages ne le réduisent pas au silence, il risque de donner l'alerte. C'est un scout de niveau 1 (voir table ST 3 des règles pour connaître ses caractéristiques). Il porte sur lui un trousseau de clefs dont l'usage peut s'avérer utile.

3 - Couloir : R.A.S. si ce n'est qu'il n'y a toujours pas d'éclairage et qu'il y a une porte à l'autre bout, celle-ci est fermée à clef (difficulté du crochetage (DCR) : medium), mais la clef se trouve dans le trousseau.

4 - Le grand carrefour : de nombreuses torches illuminent cette salle de 9 mètres sur 15, un tunnel arrive par le nord, un autre repart par le sud, il y a également deux portes, toutes deux fermées à clef, dans le mur est, mais nous y reviendrons plus tard, car avant que les joueurs n'aient pu observer les deux portes ils entendront (plus ou moins distinctement selon qu'ils auront réussi ou non un jet de perception) des bruits (nombreux) de pas et de voix d'orques dans le tunnel sud. Quelques secondes plus tard, ils entendront la même chose dans le tunnel nord. Les joueurs auront largement assez de temps pour retourner se cacher dans le couloir 3. Si l'un de ceux qui parlent l'orkish écoute à la porte, il entendra tout d'abord les deux patrouilles arriver en même temps dans la salle 4 avec force cris et braillements, il comprendra dans la conversation qu'il s'agit de la relève d'une partie de la garde de la palissade, que le tunnel sud mène justement à la palissade et que le tunnel nord conduit aux baraquements des orques.

Puis chacune des patrouilles repartira de son côté. Si les joueurs commettent la folie de vouloir attaquer les orques, il y a deux guerriers niveau 4 et 10 guerriers niveau 2 par patrouille ! (cf. table ST 3).

Après le départ des orques, les joueurs pourront reprendre leur examen de la salle 4 en toute sécurité. Il vaut mieux pour eux qu'ils ne prennent pas l'un des deux tunnels car la palissade comme les baraquements sont bourrés d'orques (mort quasiment certaine pour les inconscients qui iraient par là). Restent les deux portes. Elles sont toutes les deux fermées à clef et aucune clef du trousseau ne convient. Celle qui est située plus au nord, n'est pas très difficile à crocheter (DCR : easy), en revanche, il est quasiment impossible de la défoncer. Cette porte mène au labyrinthe (6). Celle qui se trouve plus au sud est très difficile à crocheter (DCR : extremely hard) mais elle cèdera au premier coup d'épaule. Elle mène à la chambre d'Arsh-nezgal.

5 - Couloir : il n'est pas éclairé, la porte est n'est pas fermée à clef.

6 - Le labyrinthe : c'est l'un des endroits les plus étranges de la forteresse, la magie y est omniprésente. Pourtant, il ne paye pas de mine : c'est une salle de 24 mètres sur 36, le plafond est à 3 mètres de haut. D'étranges cubes de trois mètres d'arête sont disposés dans la salle en esquissant une sorte de damier. En fait, la salle est effectivement divisée en plusieurs cases, 34 d'entres elles sont occupées par des cubes, les autres sont libres. Il vous faudra révéler, petit à petit, aux joueurs, le plan de ce labyrinthe un peu spécial, au fur et à mesure de leur progression. La salle n'est pas éclairée, leur vision sera donc limitée par la portée de leurs torches. Vous devrez également noter sur votre plan, chaque case parcourue par les joueurs, lorsqu'ils seront passés sur 31 cases distinctes, un pan du mur nord coulissera et libèrera l'accès à la pièce 12. Ceci à une seule condition : **il ne faut pas que les joueurs parcourent le labyrinthe avec l'intention de trouver le septième père des nains.** (attention, s'ils ne cherchent rien de spécial ou s'ils cherchent autre chose, le talisman par exemple, il n'y a pas de problème). En fait, on pourra considérer que le labyrinthe est un être vivant, à chaque fois que les joueurs posent le pied sur une nouvelle case, il examine leur état d'esprit : s'ils recherchent expressément l'endroit où se trouve le septième père des nains, la case ne compte pas dans le total, dans le cas contraire, la case compte. Dès que le total dépasse 31, le passage secret menant à 12 s'ouvre. Ceci explique le fait que Arsh-nezgal n'a jamais pu trouver le septième père.

En fait, les joueurs ne risquent pas grand chose, sauf s'ils ont visité la salle 11 auparavant, ce qui sera certainement le cas s'ils ont essayé d'enfoncer les portes de la salle 4 plutôt que de les crocheter. En effet, si les joueurs ont visité la salle 11, ils ont probablement lu le parchemin où il est écrit : "le septième père des nains est dans le labyrinthe". Et dans ce cas, ils auront le même problème qu'Arsh-nezgal. Par contre, s'ils visitent d'abord le labyrinthe, ils seront plus probablement absorbés par la recherche du talisman ou l'exploration elle-même. Bien entendu, une fois que le passage secret est ouvert, il le reste.

Il y a un autre élément magique dans cette pièce, mais nous allons y consacrer une rubrique spéciale. Il s'agit de :

7 - La porte parlante : en effet, dans le mur est de la pièce, se trouve une porte très particulière. Elle ne comporte ni poignée ni serrure et est absolument indestructible, quelques soient les moyens utilisés. En son centre, il y a un bas relief circulaire, de 50 cm de diamètre, représentant un visage jovial. Mais, curieusement, ce visage est animé et parle, il parle même toutes les langues qui ont existé, existent, ou existeront sur la terre du milieu.

Dès que les joueurs mettront le pied sur l'une des deux cases contigües à cette porte, elle leur dira en sindarin :

"Tiens, des visiteurs ! Bonjour à vous tous. J'ai un message à vous transmettre : si vous voulez ouvrir la porte (c'est-à-dire moi-même), il va falloir me poser des questions, mais attention, uniquement des questions auxquelles je peux répondre par oui ou par non. De plus, vous n'aurez pas le droit de répéter deux fois la même question. Si vous parvenez à me faire répondre "oui" 5 fois **consécutives** je m'ouvrirai et vous laisserai passer. Je pousserai même la générosité jusqu'à vous donner un renseignement de la plus haute importance."

Cela ne semble pas très difficile a priori, mais a priori seulement. En effet, cette porte a une manière tout à fait personnelle de répondre aux questions : si la question se termine par une voyelle elle répond "non", si la question se termine par une consonne elle répond "oui". A titre d'information, l'un des groupes de joueurs qui ont joué ce scénario a mis une heure et quart avant de trouver la solution ! Rassurez-vous, la moyenne se situe entre 5 et 10 minutes. Néanmoins, si, au bout de 5 minutes, vos joueurs n'ont toujours pas trouvé, la porte les aidera un peu en leur répétant la phrase suivante : "la fin justifie les moyens".

Si jamais les joueurs parviennent à faire dire 5 fois "oui" à la porte sans avoir compris le mécanisme, la porte se refermera derrière eux lorsqu'ils seront passés.

Cette porte donne sur le couloir 8.

8 - Couloir : R.A.S. si ce n'est qu'il y a toujours pas d'éclairage, que la porte est n'est pas fermée à clef et que si la porte ouest s'est refermée derrière les joueurs, il leur faudra à nouveau faire dire "oui" 5 fois consécutives à la porte pour pouvoir l'ouvrir.

9 - La salle du talisman : cette pièce est éclairée, mais il n'y a pas de source de lumière (magie, magie ...). En face de la porte d'entrée, il a une sorte de grande dalle de pierre carrée de 3 mètres de côté surmontée d'un cône, également de pierre, dont on a creusé le sommet de manière à pouvoir y placer le talisman. Malheureusement ledit talisman n'est plus là. Toute la pièce : plancher, plafond, murs, porte, dalle, cône, etc. est de couleur rouge vif. La seule manière de sortir de cette salle est de repartir par où l'on est venu, à savoir le couloir 8 et la porte parlante. Lorsque les joueurs repasseront devant cette dernière, elle leur donnera le renseignement qu'elle leur avait promis : "c'est Arsh-nezgal qui a le talisman."

10 - Couloir : lui non plus n'est pas éclairé, mais en revanche il est plus long que les autres (10 minutes de marche). Il aboutit à la salle 11. Devant la porte de ladite salle, deux orques montent la garde, il faudra les liquider pour pouvoir entrer dans la salle 11.

Orque 1 : niv. 4. Hits 73.
Armure : rigid leather. DB : 15.
Armes : arbalète (OB : 82 %), épée large (broadsword) OB : 52 %.

Orque 2 : niv. 4. Hits 70.
Armure : rigid leather. DB : 15.
Arme : épée large (OB : 75).

11 - La chambre d'Arsh-nezgal :

Cette pièce est richement meublée :

- un lit à baldaquin,
- deux solides armoires,
- un bureau,
- un mage en colère nommé Arsh-nezgal, de niveau 5, humain, possèdant les listes de sorts suivants :

- fire law,
- water law,
- ice law,
- light law,
- living change.

Arsh-nezgal possède également un "+ 5 spell adder". Il est assis derrière son bureau et balance des sorts jusqu'à ce que mort s'en suive (la sienne ou celle des joueurs).

Ces quelques chiffres pourront s'avérer utiles :

directed spell : 72 %
Base spell : 8 %
Hits : 38
Power points : 5

Il ne porte pas d'armure mais est vêtu d'une longue robe noire. Signalons enfin qu'Arsh-nezgal n'a pas de pupille.

Si les joueurs liquident ce sinistre personnage, ils pourront fouiller la pièce. Il y a uniquement trois objets intéressants :

- le talisman : une sphère rouge translucide de la taille d'une orange. Il émet un étrange rayonnement pourpre du plus bel effet, tout aussi inoffensif qu'inutile ;

- le parchemin : c'est un objet magique, chacun pourra y lire dans sa propre langue les mots : "Le septième père des nains est dans le labyrinthe." ;

- le " + 5 spell adder" qui a la forme d'un sceptre.

Le seul moyen de sortir de cette pièce est de repartir par là où l'on est venu.

12 - La caverne du nain : on ne peut y accéder que si le passage secret est ouvert. La caverne fait a peu près 12 mètres de long sur 8 de large. En son milieu se trouve une dalle de pierre sur laquelle une statue couchée représente un nain endormi, dans le plus simple appareil ; ses deux mains sont jointes et forment un creux ; celui-ci a exactement la taille du talisman.

Là encore, la pièce est éclairée sans source lumineuse. A présent, de deux choses l'une :

• Si les joueurs entrent dans la pièce sans le talisman, il ne se passera rien de spécial et ils n'auront plus qu'à ressortir pour essayer de trouver le talisman.

• Si les joueurs entrent dans la pièce avec le talisman, place au final ...

Le final

Si les joueurs arrivent à ce stade du scénario, c'est forcément qu'ils ont réglé leurs problèmes avec Yavanna. En effet, rappelons que si Eliora ne contacte pas Yavanna pour lui demander de laisser les nains être réveillés, alors soit la jeune animiste parvient à empêcher les joueurs de réveiller les nains et dans ce cas ils ne peuvent pas arriver à ce moment du scénario, soit Eliora n'a pas voulu ou n'a pas pu empêcher les joueurs de réveiller les nains et dans ce cas Yavanna s'en est mêlée, a pris possession du corps de la jeune elfe, et a elle-même neutralisé les joueurs, ce qui implique que les joueurs ne peuvent pas non plus arriver à ce moment du scénario.

Le principe :

A partir de maintenant, le scénario est entièrement linéaire, les joueurs n'ont plus qu'un rôle passif. Le principe de fonctionnement de ce qui va suivre est simple : **il ne faut pas laisser à vos joueurs le temps de reprendre leur souffle !** Il faut que tous les événements incroyables qui vont avoir lieu leur tombent dessus sans répit. Ne répndez à aucune question, n'hésitez pas à en rajouter au besoin, soyez à la fois grandiose et ridicule.

Après ces quelques mots, retournons à notre histoire ...

Lorsqu'ils arriveront, munis du talisman, dans la pièce 12, les joueurs auront la surprise de voir qu'ils ne sont pas seuls. En effet, le voyageur et Etincelle sont dans la caverne.

"Bonjour mes amis !", dira Tom. "Je suis heureux de vous revoir mais tout n'est pas encore terminé alors surtout faites comme si nous n'étions pas là ! Vous verrez, tout se passera très bien !"

Posez alors à vos joueurs la question fatidique : "Messieurs, mademoiselle, l'heure est grave et le moment est historique : que faites-vous ?"

Tôt ou tard, l'un d'entre eux aura certainement l'idée de déposer le talisman dans les mains de la statue. Si c'est Harlin qui le fait, il ne se passera rien. En effet, les pères des nains doivent être réveillés par des elfes et des elfes seulement. Si c'est un des trois autres joueurs qui le fait : pas de problème ...

Au moment même où le talisman est déposé dans les mains de la statue, le joueur qui le tenait meurt instantanément et se transforme en un magnifique petit tas de cendre qui est aussitôt absorbé par le sol de la caverne !

La statue du nain commence à chauffer et devient incandescente au bout de quelques secondes. Dans le même temps, la paroi de la caverne opposée au passage secret par lequel sont arrivés les joueurs s'écroule. On distingue alors derrière elle une gigantesque caverne dont le sol est rigoureusement plat : c'est de l'argile pulvérulent, si l'un des joueurs veut marcher dans cette caverne, il s'enlisera dans l'argile en quelques secondes et mourra.

La statue du nain se refroidit alors mais ce n'est plus une statue, il s'agit à présent de :

Temlic, le dernier des sept nains.

Celui-ci se lève alors et, sans adresser la parole aux joueurs (pas même un petit merci), se tourne vers la grande caverne et brandit le talisman. Ce dernier se met à rayonner une lumière aveuglante. Pendant ce temps une étrange brume commence à apparaître dans la caverne. Dans cette brume, on peut apercevoir alors une image saisissante : une sorte d'être de lumière vaguement humanoïde (il s'agit d'Aulë sous sa véritable forme) brandit un gigantesque marteau qu'il cogne par trois fois contre le sol. Par trois fois, le tonnerre résonne, par trois fois les parois de la caverne vacillent. Puis l'image et la brume disparaissent d'un seul coup. Et sur le sol de la grande caverne, à présent dur comme du roc, se trouvent 500 nains et naines ainsi que tous les joueurs qui sont morts au cours du scénario (et en particulier celui ou celle qui a déposé le talisman entre les mains de la statue).

Temlic se retourne alors vers les autres joueurs et les remercie en sindarin (Aulë a donné aux sept pères des nains le pouvoir de comprendre toutes les créatures vivantes). Il leur dit alors qu'ils pourront toujours faire appel à lui ainsi qu'à son peuple.

Les joueurs devraient alors en profiter pour lui demander de venir combattre les orques qui vont attaquer Imlar (s'ils n'y pensent pas, Bombadil sortira de son silence et le leur rappellera). Lorsque Temlic aura appris ce qui se passe à Imlar, il se tournera vers son peuple et criera :

"Mes fils et filles, avez-vous entendu ? Nous allons affronter cette racaille !

Nous allons les réduire en bouillie et nous les donnerons à manger aux vautours !"

Pas mal pour quelqu'un qui vient juste de naître, non ?

Entendant cela, les 500 nains et naines se précipitent dans un désordre indescriptible vers la sortie de la caverne (parce que j'ai oublié de vous dire : la deuxième caverne donne sur l'extérieur). Ils poussent des cris, se bousculent mais le pire ... est qu'ils sont tous nus comme des vers ! Tout comme Temlic et les joueurs ressuscités.

Bombadil éclate alors de rire, sa voix résonne dans la caverne et couvre le brouhaha général. Les nains s'arrêtent alors, comme paralysés. Bombadil lance à Temlic :

"Vous n'avez pas l'impression d'oublier quelque chose ?"

Templic contemple alors sa nudité et réalise que ce n'est vraiment pas une tenue pour aller au combat. Mais il ne sait que faire pour résoudre ce problème et, en un geste beaucoup moins majestueux que son discours de tout à l'heure, il hausse les épaules.

A ce moment, des centaines de vêtements, tous plus riches les uns que les autres, tombent du plafond de la caverne !

A nouveau, c'est le désordre général : les nains s'arrachent les vêtements, se chamaillent et font un raffut incroyable. Finalement, tout le monde arrive à être habillé plus ou moins convenablement.

Temlic lance alors un bref mais retentissant "A L'ATTAQUE !".

Pour la troisième fois, les nains courent, hurlent, se bousculent, et, une fois de plus, Bombadil leur demande s'ils n'ont pas oublié quelque chose. Temlic réalise alors qu'ils ne sont pas armés.

C'est alors que le forgeron apparaît à l'entrée de la caverne et crie à Temlic :

"Je crois que j'ai quelque chose pour vous, venez donc voir dehors !"

Ultime bousculade générale, je vous passe les détails !

Finalement, tout le monde sort de la caverne. Et dehors, le forgeron remet à chacun une arme parfaitement adaptée à sa morphologie.

Les nains semblent à présent beaucoup plus calmes et beaucoup plus raisonnables ...

Chacun fait alors route vers Talgir, il n'y a plus la moindre trace d'orques dans la vallée de Tumlen.

Deux jours plus tard, la troupe arrive à Talgir. Anthar les accueille à bras ouverts et

décide de les accompagner à Imlar. La troupe repart alors, direction le col de Hautepasse. Mais, alors qu'ils commencent à gravir le sentier qui y mène, ils voient venir à eux trois arbres qui marchent et qui parlent ! Ce sont bien sûr les Ents (vous pourrez replacer ici la splendide description que Pippin fait des Ents dans le Seigneur des Anneaux). Ils déclarent alors aux joueurs et à leur "suite".

"Le temps presse, les orques vont bientôt attaquer votre village, il faut faire diligence, vous n'arriverez jamais à temps en passant par le col, mais, depuis sept jours nous creusons un tunnel qui traverse la montagne de part en part, il est terminé à présent, empruntez-le, il vous fera gagner beaucoup de temps."

A ce moment, Eliora perdra connaissance. Mais les autres joueurs ne s'apercevront de rien car en vérité, Yavanna vient de prendre momentanément possession du corps d'Eliora (mais en douceur cette fois-ci !). Elle s'avance alors vers le forgeron.

Le silence est total, il n'y a plus un souffle de vent, chacun retient sa respiration, sentant que quelque chose d'extraordinaire est sur le point de se passer, même Bombadil semble impressionné.

Yavanna/Eliora et Sandir/Aulë lèvent alors les bras. Un torrent de métal en fusion se met à couler des mains du forgeron, une pluie de feuilles et de fleurs s'échappe de celles de la jeune guérisseuse. A un moment, une fleur rencontre le métal ... A l'endroit de la rencontre, apparaît alors une vive lueur qui commence à s'intensifier. Mais non ! Ce n'est pas une mais deux lueurs ! L'une est écarlate comme la soleil en son coucher et l'autre verte comme la prairie. Les lueurs effectuent une sorte de danse interminable, puis, soudain, fusionnent et bondissent dans le ciel ...

Au loin, un aigle plane ...

Eliora et Sandir sortent alors de leur torpeur, mais cette fois il s'agit bien d'Eliora et de Sandir.

Bombadil se tourne vers les joueurs et leur dit : "Ce que vous avez vu, jamais vous ne l'oublierez, vous venez d'assister à la réconciliation d'Aulë et de Yavanna, son épouse."

Maintenant que le miracle est passé, chacun songe à la menace qui pèse sur Imlar et, sans un mot, tous se précipitent vers l'entrée du tunnel des Ents. Qui se trouve à une centaine de mètres ...

Lorsqu'ils arrivent à Imlar, la bataille fait déjà rage, les elfes semblent avoir nettement le dessous. Mais Talgir et ses guerriers se jettent à corps perdu dans la mêlée. Et quelques minutes plus tard, les quelques orques qui survivent encore s'enfuient dans la forêt, personne ne les revit jamais plus.

Tout se terminera par un gigantesque banquet où les joueurs pourront poser toutes les questions qu'ils veulent et où ils pourront enfin recevoir les réponses (Bombadil et les Ents leur expliqueront tout.)

A tout jamais, les nains de la maison de Temlic furent connus sous le nom d'"amis des arbres". Leur amour de la nature sera la vivante preuve de la réconciliation entre Yavanna et Aulë.

Quant à Eliora, Arendur, Aldor et Harlin, ils n'avaient pas fini de faire parler d'eux ...

Frédéric MENAGE
d'après les chroniques de Tom Bombadil.

NOM :	ELIORA	ARENDUR	ALDOR	HARLIN
RACE :	elfe sylvain	elfe sylvain	elfe sylvain	nain (maison de Durin)
CHEVEUX :	blancs	gris	bruns	bruns
YEUX :	rouges	gris	verts	noirs
PROFESSION :	animiste	ranger	guerrier	guerrier
NIVEAU :	3	3	3	3
PTS DE POUVOIR :	3	3	—	—
ROYAUME DE MAGIE :	channeling	channeling	—	—
LISTES DES SORTS :	bloods ways surface ways direct channeling protections	calm spirits		
LANGAGES :	betheur (5) sindarin (3) Entish (3)	betheur (5) sindarin (5)	betheur (5) sindarin (4) orkish (3)	khuzdul (5) sindarin (3) orkish (3)

TALENTS :

No armor :	35	25	25	15
Soft leather :	20	15	15	20
Rigid leather :	— 30	— 5	10	— 50
Chain :	— 60	— 60	— 60	25
Plate :	— 75	— 75	— 75	— 55
1 - H edged :	5	36	69	54
1 - H concussion :	— 25	— 9	44	89
2 - Handed :	— 25	— 9	— 6	14
Thrown :	— 10	36	4	34
Missile :	45	51	59	— 11
Pole-arms :	— 25	— 9	— 6	14
Climb :	48	49	33	28
Swim :	48	54	33	— 67
Track :	18	29	18	23
Ambush :	— 25	15	15	— 25
Stalk/Hide :	35	56	40	10
Pick lock :	- 25	5	— 25	10
Disarm trap :	30	10	15	15
Read runes :	13	5	5	— 20
Use items :	33	— 15	— 20	— 30
Directed spells :	31	— 10	— 5	— 20
Perception :	33	46	20	5
Body devel. :	40	56	64	113
Cookery :	40	—	—	—
Base spells :	6	—	5	—
Leadership & influence :	5	5	5	— 5
Defensive bonus :	15	15	20	15
Essence RR :	0	0	0	45
Channeling RR :	15	10	5	— 5
Poison RR :	15	20	10	30
Disease RR :	105	110	100	30

Distribuez à vos joueurs le matériel que vous estimerez adequat, sans oublier les divers objets spéciaux réservés à certains d'entre eux et indiqués dans le scénario (cape elfique d'Arendur, Broadsword + 10 d'Aldor, etc.).

Le monde de TREGOR

Chroniques

Comme annoncé dans le dernier numéro, le monde de Trégor continue à se développer. Voici la deuxième partie des "chroniques". Nous profiterons de cette rubrique pour décrire les aspects plus "techniques de jeu" de certaines races ou personnalités des trois royaumes. Nous vous présenterons ainsi bientôt des fiches descriptives adaptées à différents jeux, pour les Sandars et les Mingalas. Dans les chroniques de ce numéro 8, un portrait de Mélius le sage, réclamé par de nombreux lecteurs de la brochure, et, "spécial dragons" oblige, quelques notes sur l'ancien royaume des dragons dans les volcans de Karadorn.

Nous avons d'ores et déjà le plaisir de vous annoncer l'édition prochaine d'un premier supplément à la brochure "Trégor Univers Médiéval Fantastique", intitulé "Aventures en Trégor" : une légende, une quête comportant six aventures, jouables séparément ou en campagne, et ... plusieurs documents inédits.

Mélius le sage

Celui que l'on surnomme "le sage" dans la ville d'Ernvär, et dans l'ensemble du royaume de Fellendar, porte en réalité le nom de Mélius Onten Fellindel. Il fut initié très jeune aux arts de la Magie, d'abord par sa mère, une princesse elfique originaire de la forêt d'Eraldar, puis dans l'île de Mornador.

Son père, Ethiel ONTEN, était guérisseur à Ernvär. Il connaissait parfaitement les usages et les pouvoirs des plantes médicinales. C'était un homme intelligent, cultivé, et surtout à l'esprit ouvert. Pendant de longues années avant la naissance de Mélius, il avait effectué de nombreux voyages, jusque dans les contrées les plus lointaines, et possédait de nombreux secrets, à présent perdus en grande partie. Certains parlent d'ONTEN, en disant que ses origines étaient bien plus nobles qu'il n'y paraissait, et qu'il était en fait l'un des princes cadets de la famille ONTEN-GILDEN, gouverneurs de Rhû, avant les MAUVERT DE BARRAVE. Ethiel ONTEN était un humain, sans aucune trace de sang elfique dans les veines, et mourut voici quarante ans, à l'âge raisonnable auquel disparaissent malheureusement ceux de sa race.

Noble dame FELLINDEL, mère de Mélius, avait pu transmettre à son compagnon quelques éléments de son immense savoir, mais non la faculté de vivre plusieurs siècles qui était l'apanage de son peuple. Il y avait longtemps que Mélius n'avait revu sa mère, retournée auprès des siens, en Eraldar, après de longues années d'Errance.

Mélius avait hérité non seulement des pouvoirs variés, mais également des nombreuses qualités de ses ascendants. Peu à peu, sa réputation d'homme droit, les preuves multiples de son intelligence, ainsi que la capacité infinie qu'il avait d'écouter les autres et de remédier à leurs malheurs, lui avaient valu une immense considération parmi ses pairs. Ses amis, nombreux, disaient que la flamme verte de son regard était aussi pure que peut l'être l'eau d'un torrent de montagne. A ce compliment, Mélius répondait en riant que c'était là chose normale, puisque ses parents s'étaient connus à la cascade d'où jaillit la rivière Sérévine. Mais il disait aussi, car la modestie n'était pas la moindre de ses qualités, que "si grand est le pouvoir de dissimulation de l'ombre que même l'œil du sage peut mentir à celui qui n'y prête suffisamment garde ..."

Agé maintenant de 234 ans, donc dans la force de l'âge, Mélius était l'un des plus grands, si ce n'est le plus grand, des sages de Fellendar. Ses pouvoirs étaient immenses, mais il avait acquis la sagesse qui permet de ne pas les utiliser inconsidérément. Ses connaissances couvraient des champs aussi variés que l'histoire ancienne du royaume, la cartographie, les herbes médicinales et bien entendu la magie. Mais il pouvait également donner des conseils judicieux dans de nombreux autres domaines. Malgré cela, il répugnait à intervenir dans la vie politique de Fellendar, et s'il était très ami avec de nombreuses personnalités de l'assemblée provinciale de Rovendell, il n'avait que fort peu d'estime pour le gouvernant actuel du royaume, le duc Raffen, qu'il jugeait futile, inconséquent, et surtout stupide. Par contre le développement rapide des forces du mal en Gorgonoth l'inquiétait sérieusement. Les

princes et les sorciers qui avaient accepté de mettre leurs forces au service d'Urreighem étaient ses ennemis, et il s'était juré à plusieurs reprises de combattre le mal sous toutes ses formes, et avec toute son énergie. Plusieurs voyages dans les monts d'Embrun, vers l'ancienne cité de Galtor, lui avaient permis de découvrir une partie des moyens terrifiants de conquête que les seigneurs de Morloth et de Negumeth préparaient en secret. Il savait que les siècles passés à feindre d'ignorer le danger que représentait Gorgonoth étaient une erreur, et qu'il fallait intervenir avant que le cours du destin ne soit brutalement inversé ...

Il passait le plus clair de son temps dans sa bibliothèque au premier étage de sa tour d'Ernvär (voir DR n° 1). Il disposait d'une collection impressionnante d'ouvrages anciens traitant aussi bien des arts divers de la magie, que de la géographie des pays avoisinants ou des mœurs des peuplades étrangères. Les nombreux voyages qu'il avait effectués à la fin de ses études à Mornador, lui avaient permis de rapporter quantité de souvenirs personnels, qu'il avait consignés sous forme de notes manuscrites dans d'épaisses liasses de parchemins. Il avait retrouvé, auprès des sages de l'île, en particulier auprès du grand maître des herbes, Agar, une grande partie des connaissances de son père.

Il serait faux cependant de ne considérer Mélius que comme un grand érudit : au fil des années, sa robuste constitution lui avait permis de se sortir d'épreuves difficiles, et les nombreuses cicatrices qu'il portait sur le visage et sur le corps témoignaient des multiples affrontements auxquels il avait participé. Il avait été d'une aide précieuse pour les nombreux groupes d'aventuriers qui sillonnent les monts d'Embrun ou de Gencondan'n, traquant les créatures maléfiques originaires du Gorgonoth. Plus d'une fois il était intervenu dans de puissants duels de magie pour contrer les manœuvres tortueuses de tel ou tel des serviteurs d'Urreighem. Bien que d'un naturel plutôt calme et réfléchi, ses crises de colère rare mais d'une ampleur notoire, étaient restées célèbres et ses plus fidèles amis, SARCOLASS de Milkendell et Ken SERDOMETH de Terrast, les gardaient bien vivantes en mémoire.

La vie mouvementée de Mélius justifierait à elle seule l'écriture d'un épais grimoire, mais l'homme était trop modeste pour parler de lui-même et préférait consacrer ses forces à déjouer les menaces présentes des forces obscures plutôt que de ruminer sur son passé. Il était par exemple l'une des rares personnalités de Fellendar à avoir pénétré au cœur de l'Orn, le triangle sacré des Sandars, et le seul magicien de sa génération ayant rencontré les descendants de KORFANDAR, le plus grand des dragons de l'âge ancien ...

EXEMPLE DE FICHE DE PERSONNAGE POUR MELIUS LE SAGE

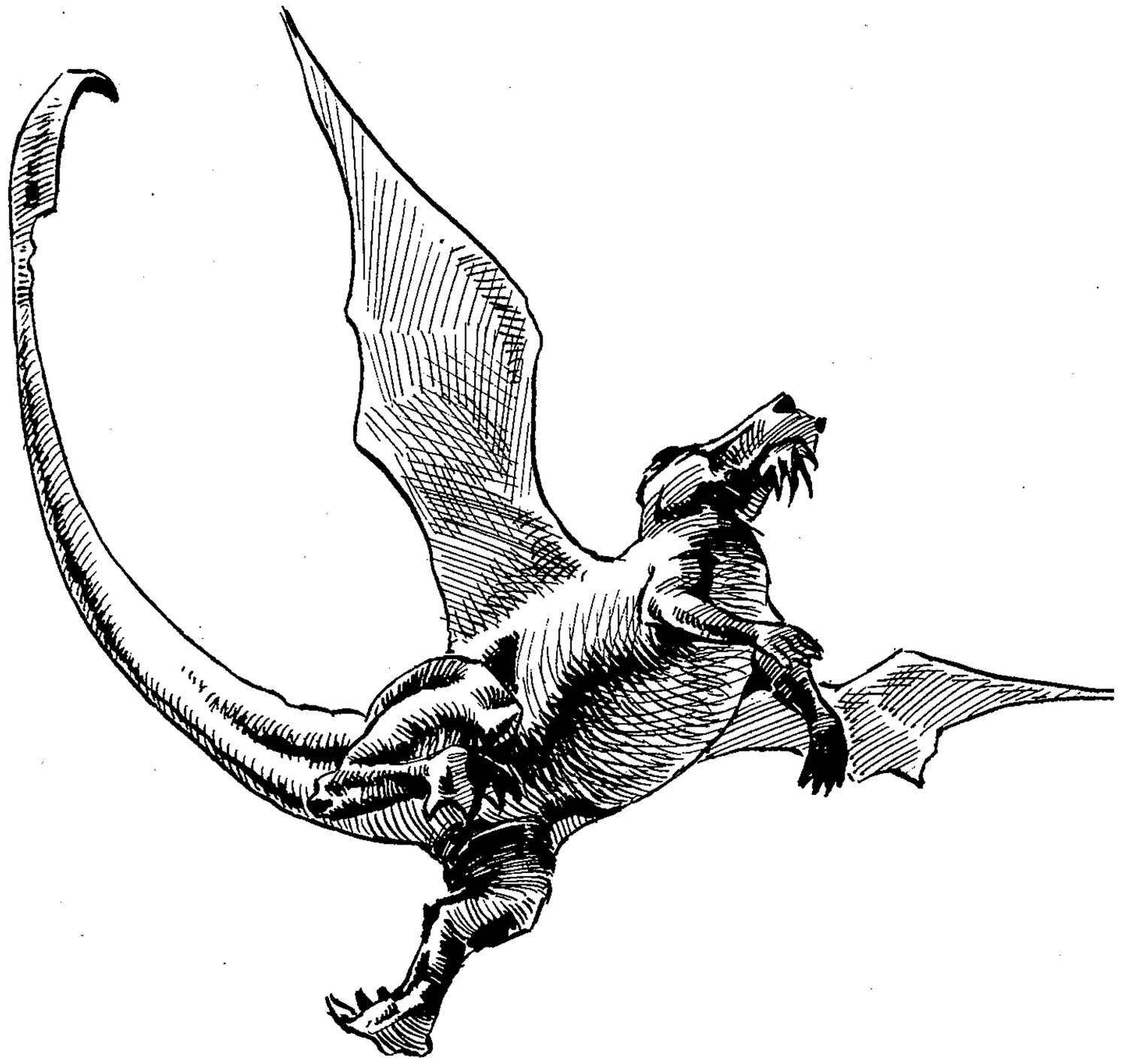
Advanced Donjons et Dragons

Race : demi elfe
Classe : Sage (études de Magicien)
Age : 234 ans
HP : 30
Intelligence : 19
Sagesse : 18
Force : 12
Dextérité : 13
Constitution : 14
Charisme : 14
Taille : 1,65 m
Poids : 52 kg
Moralité : Lawful Good
Objets magiques importants : bâton de magie, manteau de protection (+ 5), anneau de régénération, talisman de protection (+ 8)
AC : — 3
Sorts connus : niveaux 3 à 6 inclus (voir détails dans le DMG, page 32).

Récits de l'âge ancien : Les dragons de Karadorn

Les dragons, disent les anciens, existaient déjà lorsque l'immense continent de Trégor n'en était encore qu'aux balbutiements de son enfance. Victimes de la même malédiction que les hommes, ils se combattirent longtemps les uns les autres, se contentant de repousser les humains hors des limites des territoires qu'ils s'étaient attribués. Le monde était si peu peuplé que chaque créature y avait sa place ... Par tant de ce principe, les princes qui dirigeaient l'ancien royaume des Trois Lunes et les terres occidentales de Mellandale veillaient à ne point importuner leurs gigantesques et coléreux voisins. Venus du sud bien des années avant les nains et leurs cousins les Mingalas, les dragons avaient choisi comme terre de prédilection le vaste massif montagneux de Karadorn. Le site, déjà redoutable sur le plan naturel, n'était que très peu habité. Le cœur de ces montagnes, une immense zone volcanique à moyenne altitude, était naturellement protégé par une chaîne de sommets très élevés et perpétuellement enneigés (certains sommets comme le Zugtrass ou l'Idelfindell dépassaient 7000 m). Seules quelques passes permettaient de franchir cette redoutable barrière. L'une des vallées les plus profondes permettait le passage d'une piste qui joignait les régions habitées du levant et du couchant. En temps, disons normal, les dragons toléraient le passage des étrangers sur cette piste qui ne traversait pas le cœur de leur domaine. Il existait également un deuxième accès plus au sud, mais celui-ci aboutissait en pleine zone volcanique, et les grands reptiles en surveillaient jalousement les abords. Son tracé, et surtout son point de départ en pays Mingalas, n'était d'ailleurs connu que de quelques sages et des grands prêtres de ce peuple.

Cette situation dura certainement de longs siècles et cette coexistence quasi-pacifique aurait continué si n'était survenu un événement nouveau : dans ces conditions particulièrement favorables se développa une lignée de très grands dragons, puissants, intelligents et surtout plus féconds. Le plus terrible d'entre eux se nommait Korfandar, et peu à peu, par la ruse et par la violence, il imposa sa loi aux différents clans qui existaient à l'est et à l'ouest des antres-cratères. Ceux qui n'acceptaient pas sa loi durent partir et se réfugièrent, après une traversée épuisante, dans les monts glacés du nord ou dans les îles lointaines de l'Erq Maa. Korfandar se comporta alors en véritable souverain, et mit sur pied une organisation digne des plus grands royaumes. Les maigres troupeaux de l'Earsüd ou des plaines Mingalas ne suffisaient plus ni à



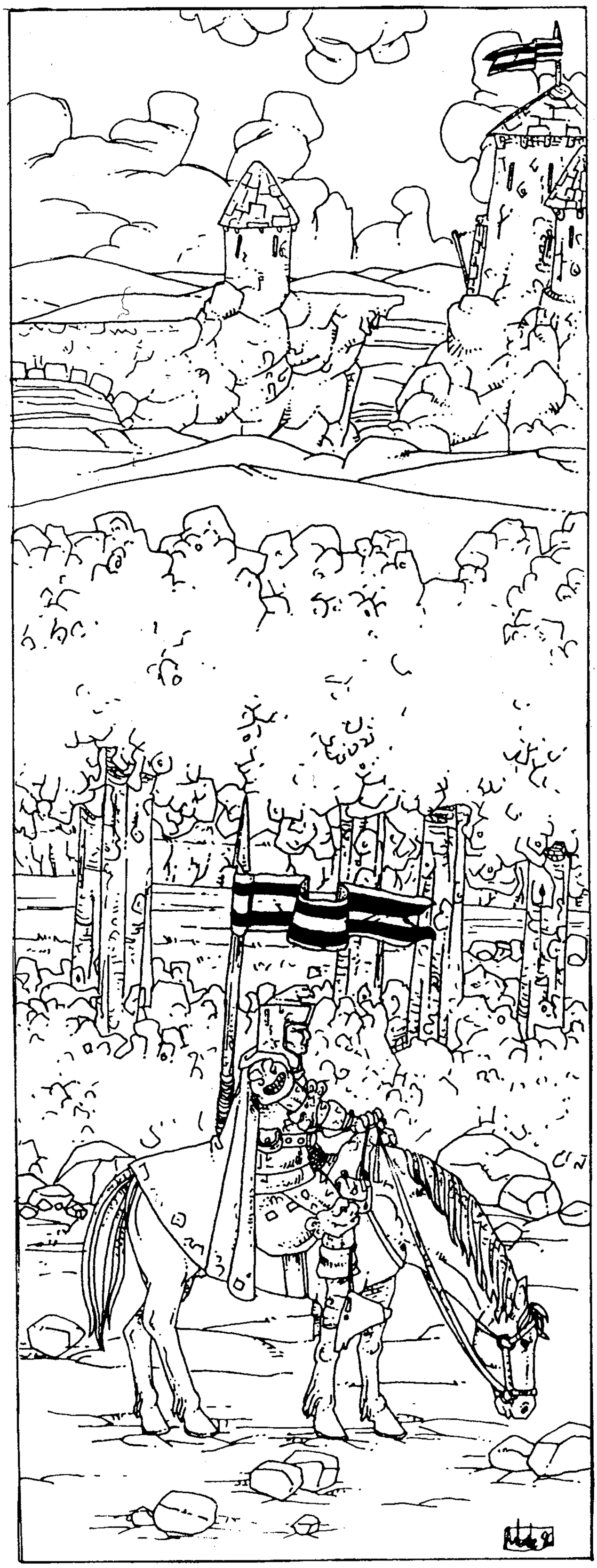
nourrir ses multiples descendants, ni à satisfaire son ambition démesurée. Il installa son antre dans l'un des plus vastes cratères de la région de Lathorn, non loin des plus hauts sommets et organisa de multiples expéditions de pillage dans les deux royaumes voisins. Des vols de dragons remontèrent jusque dans la province de Rhû, causant de nombreuses destructions sur leur passage, et terrorisant les populations. Korfandar n'acceptait nulle négociation et les ambassadeurs venus parlementer terminaient généralement leur vie de bien triste façon. La barde qui rédigea le très célèbre "livre des trois pierres" fit de nombreuses allusions dans ses écrits, à cet "âge d'or". Il décrit longuement dans l'un de ses ouvrages le spectacle fabuleux de cette assemblée de dragons réunis au soleil couchant dans l'antre de Korfandar :

"Le fond du cratère formait une plate-forme immense, mais les créatures de feu étaient si nombreuses que l'on ne pouvait distinguer la pierre. Seul, dressé sur l'une des immenses dalles qui se trouvaient sur le pourtour, Korfandar haranguait ses troupes dans sa langue gutturale. Sa silhouette gigantesque se détachait sur le fond blanc des contreforts de l'Idelfindell, souligné de rouge pour le soleil couchant. Sa présence seule était impressionnante. Plusieurs des jeunes de son clan volaient très haut dans le ciel, surveillant la région et assurant la tranquillité de l'assemblée ..."

La situation devenant de plus en plus intolérable, les princes elfes dirigeant le Royaume des Trois Lunes montèrent plus d'une expédition pour repousser les envahisseurs dans leur domaine. Toutes ces tentatives furent des échecs cuisants, jusqu'au jour où, enfin, Korfandar fut vaincu, mais ceci est une autre histoire.

De nos jours, le nombre et la puissance des grands dragons a beaucoup diminué. Le tribut qu'ils ont payé à la comète a certainement été très lourd comme pour les humains. Ces derniers ont suivi l'évolution contraire et leur nombre élevé leur permet maintenant de tenir en respect ceux qu'ils craignaient tant autrefois. Il ne faut cependant pas négliger ces créatures redoutables, et ceux parmi les aventuriers de diverses races qui ont eu l'occasion d'en rencontrer le savent bien ... Nombreuses sont les légendes qui courent maintenant dans les forêts concernant les multiples trésors accumulés au temps de Korfandar, et perdus depuis dans de sombres puits ... A plusieurs reprises, leurs ancêtres tentèrent de coloniser les monts Karadorn, mais pour de multiples raisons, et les dragons ne sont pas la moindre, ils durent abandonner leurs projets. Mais le vieux rêve existe toujours dans la tête de nombre des descendants du Roi Nurrim, ou du grand Magoddin Urik.

TREGOR : l'âge d'or des dragons



SCENARIO A.D. & D.
UN MAITRE DE JEU
UN PALADIN

UN PALADIN EN SOLO

Cette aventure conçue pour un paladin niveau 1 ou 2, a la particularité de ne mettre en scène que le MJ et un seul joueur qui incarne le paladin.

L'histoire :

Le paladin vient de rentrer au service d'un seigneur. Celui-ci veut savoir ce qu'il peut attendre de cette recrue et après une courte période destinée à faire connaissance, décide de le tester pour voir ce qu'il a dans le ventre. Il met au point un plan avec la complicité d'un de ses amis le baron De Fanrolles et de son capitaine des gardes Salliac, un paladin (voir en fin de scénario pour les caractéristiques). Bien sûr, le jeune paladin ne connaît pas cette version des faits.

Un jour, son seigneur le fait appeler. Il a l'air ennuyé, contrarié par une lettre qu'il vient de lire et qui se trouve encore roulée sur son bureau. Hésitant, il finit par se confier à son jeune paladin. Il parle d'un ton grave où transparaît sa noblesse : *"Je viens de recevoir une lettre du messager personnel du baron de Fanrolles, un de mes meilleurs amis. Il me fait savoir qu'il a des doutes sur les activités de son capitaine des gardes, Salliac. En ce moment, ce cher baron est aux prises avec une bande de malfrats de petite envergure qui sévissent sur ses terres. Il pense que ces divers agissements sont en relation avec Salliac. Il se demande ce qui se complote réellement. Il n'a aucune preuve bien sûr,*

mais par des recoupements successifs, il est arrivé à cette abominable conclusion. Pourtout Salliac était un paladin exemplaire ! Je suis donc très ennuyé pour lui, d'autant plus qu'il réclame mon aide pour tirer les choses au clair. Mais je ne peux m'y rendre, je suis trop connu et si ses dires sont vrais, Salliac se méfiera de moi. J'ai donc pensé à vous, malgré que ce soit une première mission bien délicate que je vous confie et peut-être dangereuse de surcroît. Vous partirez donc dès demain pour le château de Fanrolles afin de résoudre ou du moins de faire avancer cette sombre histoire. Vous en savez aujourd'hui autant que moi. J'allais oublier, je vous envoie officiellement pour parfaire votre formation auprès de Salliac afin que vous puissiez devenir un officier de ma garde. Ainsi, vous serez souvent à ses côtés et pourrez mener votre action. Nous ne sommes que 3 à connaître l'intrigue. Soyez discret et n'agissez pas à la légère, on ne peut pour l'instant en imaginer les conséquences.''

Note :

Dans toute la suite, les différentes personnes (voleurs, paysans, marchands) que rencontrera le paladin seront en réalité des hommes de Franrolles déguisés pour le conduire jusqu'au dénouement de l'histoire. S'il veut aller voir d'autres personnes, elles ne sauront rien de bien précis : réponses du type *''Ça se peut mais je ne suis au courant de rien''* ou *''moins on en dit, mieux on se porte''* etc.

Arrivé au château de Fanrolles, le paladin montre la lettre de son seigneur à la garde. Peu après, on le laisse pénétrer à l'intérieur alors qu'un homme imposant vient à sa rencontre : plate mail brillante et plus de 2 mètres. *''Bienvenue* (... nom du paladin), *je suis Salliac, le capitaine de la garde. Je vais vous conduire personnellement à mon seigneur.''* Après quelques instants, une porte s'ouvre et un laquais les fait entrer. Le baron de Fanrolles est légèrement bedonnant mais les soucis obscurcissent sa mine de bonvivant. Il demande à Salliac de sortir, et après quelques précautions redit la même chose au joueur.

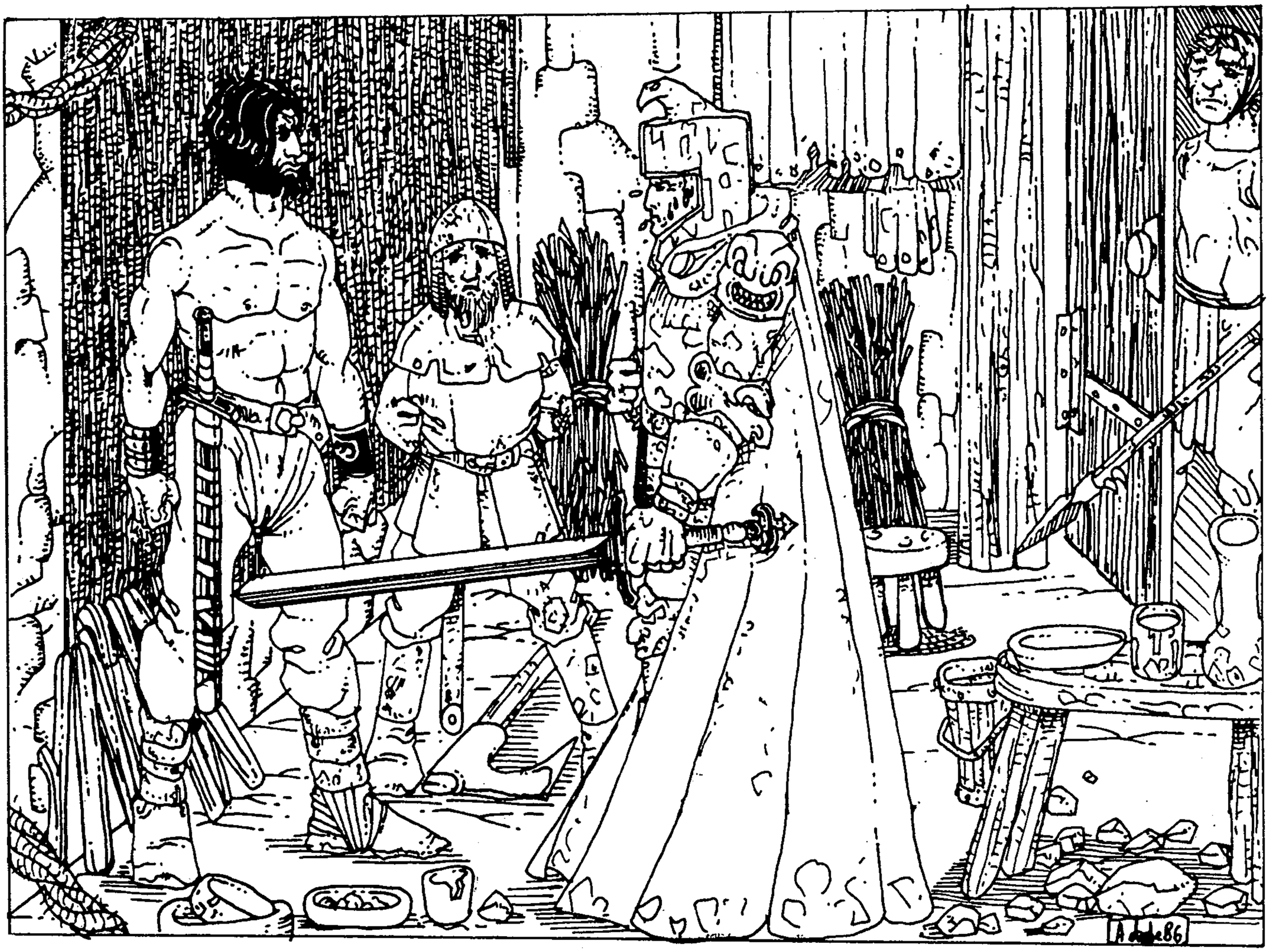
Note :

Vous pouvez lui décrire les lieux, le château qui en fait n'entre pas directement en ligne de compte.

Il faut laisser le joueur mener une enquête impossible pendant quelques jours. Il doit se poser des questions : savoir si Salliac est manipulé, si on le fait chanter, s'il est charmé ou ensorcelé, s'il complote, si le baron est coupable, si c'est lui qui veut se débarrasser de Saillac. Son temps officiel sera pris entre le maniement des armes, tir à l'arc ou à l'arbalète, des leçons de cavalerie, de joutes, de combats avec Salliac. Il faut décrire là aussi pleinement ses journées. Le lendemain de son arrivée, Salliac lui demandera de se livrer à un combat singulier avec des armes d'entraînement. On compte normalement les dégats. Puis le personnage récupère 1 pv par round de combat jusqu'à concurrence des trois-quarts des points de dégats. Si sur un coup d'épée, le paladin perd 8 pv, il pourra en reprendre 6 en 6 rounds : quant aux 2 autres, ils seront soignés par les méthodes classiques. Ce combat a pour but essentiel de dissuader notre jeune ami d'utiliser la force.

Je vais résumer les différentes étapes du scénario après cette introduction. N'oubliez pas que le but du comte est de le tester. Alors il vous faudra noter ses réactions de joueur face aux différentes situations qu'il va vivre. Les phrases du genre *''si j'étais pas paladin, il verrait ...''* ou *''je ferais bien ça, mais c'est pas terrible pour un paladin''* reflètent dans l'esprit du joueur un manque de volonté à jouer ce rôle. C'est à la fois ça, et ses réactions vis-à-vis des événements qu'il va subir dans le jeu, que vous allez devoir noter.

Lors de son installation, s'il fait part à Salliac du but réel de sa mission (enquêter sur lui) bien que cela puisse la compliquer, donnez + 500 points d'expérience (pxp).



Ensuite, les faits vont sembler sourire au paladin.

Un matin de bonne heure, avant les préparatifs d'un tournoi, le baron demande à Saillac devant lui ainsi qu'une partie de la garde, d'aller enquêter sur un vol dans une petite chapelle. Saillac l'invite à l'accompagner mais si notre galant précède sa demande, il marque + 100 pxp. Saillac réunit 12 gardes plus le paladin débutant. Arrivés sur les lieux au matin, ils rencontrent le clerc Matthieux qui leur raconte le vol.

''Ils sont entrés dans la chapelle, ont ouvert la porte de la sacristie et ont pris les objets de valeur.'' Matthieux invite Salliac à venir voir les lieux ainsi que les objets restants. Ensuite, ils sortiront, laissant le paladin seul face à des objets de valeurs : calice en or, un anneau d'or et une énorme pierre précieuse. Le paladin passe là sans le savoir, l'épreuve de la tentation. S'il vole, — 500 pxp et impossibilité de rentrer au service du comte.

Un garde entre alors et dit : *''Mon capitaine, on vient de trouver des traces de chevaux qui vont vers la petite forêt. Ça peut correspondre à la date du vol''*. Si le paladin prend immédiatement la décision de vouloir suivre ces traces pendant qu'elles sont visibles + 100 pxp. Saillac essaiera de défendre l'idée que c'est peut-être dangereux et qu'il vaut mieux chercher des renforts. Si le paladin insiste avec de bonnes raisons pour lui (penser que Sailliac veut faire gagner du temps aux voleurs, penser que les renforts vont se retourner contre lui en cas de conflit ...), il marque + 200 pxp par raison qu'il oppose à Saillac (ce ne sont évidemment pas les mêmes !). Dans ce cas, ils partent sur le champ, sous le commandement énergique de Saillac. S'ils vont chercher des renforts, — 100 pxp pour cette perte de temps. Ils repartent avec 8 gardes supplémentaires.

Dans tous les cas, les traces les amènent vers une ferme qui fait face à une écurie. Saillac donne l'ordre de descendre de cheval et d'effectuer un mouvement d'encerclement avec les hommes dont il dispose par groupe de 2. Il laissera une heure pour que chacun ait le temps de se placer et d'approcher à couvert. Le paladin restera avec Saillac. Ils progresseront suivant le sentier. Arrivés à 100 mètres de la ferme, Saillac passe à l'assaut comme prévu. C'est le signal d'attaque. Le paladin sera donc seul avec Saillac pour une heure. S'il a peur, — 100 pxp, le courage est une des qualités du paladin. Lors de l'assaut, Saillac fonce sur l'écurie et demande au paladin d'aller vers la ferme. Normalement, les gardes devraient surgir en même temps, mais ils ne sont que 2 à attaquer. Comme Saillac fonce, le paladin doit suivre. S'il hésite, — 100 pxp, s'il fuit, — 500 pxp et impossibilité de rentrer au service du comte.

Un sort de sommeil partira au moment où le paladin ouvre la porte. Il sera ensuite assommé et solidement ligoté. Il se réveille (légèrement blessé du coup) sans armes, en compagnie de voleurs. Ils vont lui proposer un marché : *''Ou tu es des nôtres ou on te tue''*. A ce moment, trois possibilités s'offrent à lui :

S'il choisit de mourir, les voleurs lui diront qu'il ferait mieux d'accepter comme l'ont déjà fait certains gardes et Saillac. Les voleurs ne voudront donner aucune preuve de ce qu'ils avancent. Si le téméraire paladin persiste à préférer mourir, alors vous racontez d'une manière solennelle : *''Tu vois un des voleurs qui s'approche. Il tire son épée et te fait mettre à genoux les mains attachés dans le dos. Il lève son bras et ...''*. A ce moment la porte s'ouvre et Saillac rentre. On attend la réaction du paladin. Puis Saillac dévoile la supercherie. Vous allouerez + 500 pxp supplémentaires.

S'il choisit de se joindre à eux, pour prouver sa bonne foi, les voleurs lui demanderont d'exécuter un des gardes qui refuse de se soumettre. Ils le

font entrer, détachent le paladin, lui prêtent une épée et lui ordonent de tuer ce garde récalcitrant. A ce moment, deux alternatives s'offrent à notre paladin à l'esprit torturé. Soit il le tue, soit il profite de son arme pour tenter une action suicide. En effet, ils sont une douzaine avec des armes braquées sur lui, attendant l'exécution. Il faut que si le paladin veut réellement assassiner les gardes, un sort de sommeil sera lancé pour éviter tout danger pour la vie des gardes. Ensuite le paladin sera banni, perdra ses droits de paladin (ce sera un simple guerrier), il aura un changement radical d'alignement et aura — 1000 pxp. Si, sachant qu'il n'a aucune chance d'en sortir vivant, il essaie de défendre le garde, attaque les voleurs, essaie de leur fausser compagnie, il marque + 800 pxp. Dans ce cas, Saillac entrera aussi pour faire cesser le combat et lui expliquera l'histoire réelle.

Ensuite, tout le monde retourne au château. Si le paladin se méfie encore pendant le retour, + 100 pxp. Enfin, le baron lui-même racontera la vérité au paladin. S'il peut être engagé par son comte, Saillac lui donne en souvenir son arc personnel.

Quand il rejoint la demeure de son comte, la réaction sera fonction des pxp qu'il aura.

S'il est banni, mieux vaut pour lui passer son chemin et vivre d'autres aventures ailleurs ! Il peut avoir des pxp négatifs, perdre un niveau, donc des points de vie et devoir faire une aventure en tant que guerrier niv. 0 pour repasser niveau 1.

S'il a moins de 600 pxp, le comte lui dira qu'il ne correspond pas à ce qu'il cherche. Il lui donnera une bourse de 200 po en tout et pour tout.

S'il a entre 600 et 1500 pxp, le comte lui offre d'entrer à son service sous les conditions suivantes : le paladin lui donne intégralement sa part lors d'une aventure (or, bijoux et objets magiques) et en retour le comte lui assure toute ses montées de niveau, les besoins matériels et de temps en temps (toutes les 2 ou 3 aventures), la restitution d'un objet pouvant l'aider, qui n'est pas forcément un de ceux que le paladin lui a déjà donnés. Pour l'instant, il lui remet une bourse de 400 po pour acheter ce qu'il veut.

S'il totalise plus de 1500 pxp, le comte l'engage sous les mêmes conditions. La remise des objets sera plus fréquente, il lui remet une bourse de 600 po ainsi qu'un objet magique de cette liste (A ne pas communiquer au joueur).

- Un anneau de warmth.
- 2 potions : lévitation et philtre de persuasion.
- Un parchemin de protection contre les lycantropes.
- Une carafe qui donne 4 litres d'eau par round sur commande.
- Un bouclier + 1.
- Une chain mail + 1.
- Une épée longue + 1 qui éclaire.
- 15 flèches + 1.
- Une lance + 1 (spear).

Vous rajouterez au joueur 600 pxp quelque soit l'objet magique choisi.

Les caractéristiques des personnages de Matthieux, du baron, des gardes, du magicien, ne sont pas essentielles. Il vous faudra tirer celles du comte ainsi que ses possessions s'il est engagé.

Voici le personnage de Saillac.

Saillac : Paladin niveau 5. Humain bon, loyal, énergique, meneur d'hommes, téméraire, vertueux, pieux, prudent.

F : 18/62. I : 13. S : 14. D : 9. C : 17. Ch : 17.

Pv : 49. CA : 0. Il possède une plate mail + 1, un bouclier + 1, une épée longue + 2. C'est un bon cavalier, expert dans l'art des combats. On peut lui ajouter une à deux potions et quelques po pour ses besoins personnels.

Eric MATHELIN

PLUS PRÈS DE CHEZ VOUS
RENCONTREZ L'EQUIPE DE « **DRAGON RADIEUX** »
CONTACTEZ NOS CORRESPONDANTS RÉGIONAUX :

RÉGION PARISIENNE :
Jean-Luc DALOUS
5, rue des Champs-Roger - 78400 - CHATOU

NORD :
Olivier FEVRE
538, rue Jean-Jaurès - 59790 RONCHIN

REIMS, CHAMPAGNE :
Jean-Paul TAFANI
13, Grande Rue, ECUEIL
51500 RILLY LA MONTAGNE

RÉGION BORDELAISE :
FINN, Résidence du Bocage
Allée des Foreurs, 33400 TALENCE

... et bientôt : Toulouse, Marseille ...

Pensez à eux pour vos infos, communiqués,
mais aussi pour idées, suggestions et ... critiques !

L'ETRE QUI TUE PAR LA VUE ...

Le village se recroquevillait au creux d'un bois, loin de la route qu'il semblait fuir, honteur comme un lépreux devant les voyageurs. Sur les façades sales, blanchies à la chaux et sur les visages des villageois, on pouvait lire, profonde et tenace, la mélancolie. Un matin, qui n'avait d'ailleurs rien de particulier, un vieillard arriva dans le village. Il avait franchi la montagne ; et maintenant il avançait, d'un pas las, sur le chemin poussiéreux. Il ne voyait pas, mais il pouvait percevoir la tristesse que secrétait le village. Il s'assit sur la place du village et parla ainsi :

— Amis, je suis vieux et aveugle. Je ne vis que grâce à la charité. Nourrissez-moi, par pitié.

Un paysan lui répondit :

— Tu n'a pas d'ami, vieillard. Tu n'as pas d'ennemi non plus : tu es un étranger, voilà tout. Et puis, pourquoi aurions-nous pitié de toi ? La chance est sur la tête des aveugles, puisqu'il ne leur est pas donné de voir toute la misère du monde.

— Quelles paroles ont franchi la barrière de tes lèvres, fils ? répondit le vieil homme avec calme. Sais-tu ce que c'est d'être aveugle ? Le noir permanent et la solitude, voilà notre lot. Car je te le dis, fils, avoir deux bras, deux jambes et un corps ne suffit pas pour être un homme ; s'il te manque deux yeux, tu n'as que le droit d'être un chien errant. Nous ne sommes utiles à personne et tout le monde nous rejette.

Une femme approcha alors en apportant une miche de pain, des fèves et du vin. Elle s'agenouilla en face du vieillard et lui dit d'une voix douce :

— Tiens, mange, petit père, mange tout.

Et le vieillard mangea tout, ou plutôt dévora car il ne pouvait plus se dominer, tellement il avait faim. Après avoir bu le vin, il tourna son visage sans vie vers la femme et il dit :

— Merci, femme, maintenant je vais repartir. Sois bénie mille fois, car je ne peux te remercier autrement.

La voix de la femme s'éleva alors, forte mais douce dans le ton.

— Si petit père, tu peux me remercier. Tu peux être utile au village en allant tuer l'être qui tue par la vue. Comme tu est aveugle, tu ne pourras pas le voir et il ne pourra pas te tuer, et toi, tu le tueras. Et quand tu reviendras, tu sera fêté et tu pourras finir doucement ta vie ici, et jamais, ni l'orge, ni les fèves, ni le pain, ni même le miel ne manqueront à ta bouche édentée.

Un grand étonnement saisit l'aveugle et il parla ainsi :

— Femme, tu dois être folle. Je suis aveugle, vieux et sans défense. L'être me tuerait sans difficulté. Sois quand même bénie mille fois, car maintenant il me faut repartir.

— Vieillard, lui répondit doucement la femme, tu as mangé mon pain. Si tu ne me paies pas, tu me voles. Pour cela, j'ai le droit de te tuer en te cassant la tête. Tu dois me payer. Va, et fais ce que je t'ai dit.

Et tous les villageois approuvèrent :

— Qu'il en soit ainsi, dit le forgeron. Demain, je te donnerai de quoi vaincre l'être qui tue par la vue.

Et le vieillard gémit, et le vieillard pleura, mais maintenant il était seul et personne ne voulait l'entendre. La nuit vint et il dormit car son ventre était plein alors qu'il avait été si longtemps vide.

Au matin, le forgeron le réveilla en lui parlant ainsi :

— Petit père, voilà le gourdin piqué d'épines de buisson sec. Avec cela tu tuera l'être qui tue par la vue.

Il lui mit le bâton dans ses mains décharnées et le vieillard pensa qu'il n'aurait pas la force de le tenir.

— L'enfant t'accompagnera jusqu'à la limite de sa fenêtre. Tiens-le par l'épaule, il va te guider.

La femme s'approcha et lui dit tout bas :

— Pense à la fête quand tu reviendras, petit père.

Et le vieillard et l'enfant partirent. La route était longue et pleine de pierres. L'enfant portait le gourdin. Enfin il s'arrêta, baisa la main de l'aveugle et s'enfuit. Le vieillard continua seul et la marche lui parut encore plus difficile. Alors, épuisé, il s'assit. C'est le moment que choisit l'être pour paraître et, pensait-il, pour tuer. Mais l'homme ne le vit et il ne mourut point. L'être lui parla ainsi :

— Pourquoi toi qui est si proche de la mort, tu ne veux pas faire un pas de plus pour la rejoindre ? Pourquoi t'accroches-tu à la vie ? Tu es laid, faible et sans défense. Laisse-moi te tuer et tu ne souffriras pas, tu vas voir.

Mais le vieillard, à qui ce discours avait fait mal, eut peur et il donna un coup de gourdin en direction de l'être qui tue par la vue. Il le frappa à la tête et l'être tomba par terre, sans pouvoir plus bouger.

— Petit homme laid, tu m'as frappé à la tête. Je ne peux plus bouger, je t'en prie, ne me tue pas.

L'aveugle fut saisi d'une grande joie et il ressembla un instant à l'aigle qui plane au-dessus des pics les plus hauts. Il rit de bon cœur en pensant au festin qui l'attendait et à la douce vie qu'il allait avoir auprès de la femme.

— Petit homme laid, lui dit l'être, en échange de ma vie, je peux te donner ce que tu veux. Parle, et ce que tu demandes, tu l'auras à l'instant même.

Mais le vieillard rit. Que lui manquait-il, à présent ? Il avait tout. Il était heureux. Puis il pensa et dit :

— Donne-moi la vue.

Et quand il comprit ce qu'il avait dit, il était trop tard.

Cyril GODART
et Emmanuel LAPEBIE

TRANSOCTET Galactique

...Edition Spéciale... ...Edition Spéciale... ...Edition Spéciale... ...Edition Spéciale... ...Edition Sp

Edité par : LE DERNIER CERCLE
Publié grâce au DRAGON RADIEUX
Directeur de la rédaction:
T_100 <La Chose>
Rédaction :
Olivier Philippe
MERCI à : Philippe, Christine, Sylvie, Didier, Laurent, Daniel, Martine.
Composition Mc Mayol
Dessins : Souch, Christophe
Adresse : 18 rue Gabriel Peri
38000 Grenoble
France
Planète Terre Système Sol

Edito

Un nouveau jeu stratégique et diplomatique?...
En plus l'expansion et des rôles aux habilités surprenantes?...
Des trésors, des matières premières, des robots, des convertis?...

... LA CHOSE???!!...

Nouveau???
Plus de plateau de jeu, mais des kilomètres d'octetmessages transgalactiques révélant l'état de vos mondes et de certains de ceux du voisin.
Un jeu qui se passe, déduction facile, aux confins de l'espace dans votre empire galactique...
Grâce à la découverte de "portes" (le thème n'est pas récent) qui vous permettent de voyager de système en système, il vous est dorénavant possible de constituer votre empire et de le gérer. Chaque système possède une capacité de production vous permettant une expansion vers les étoiles. Jusqu'aux limites, si elles existent, de l'espace... Mais vous n'y êtes pas seul et vous rencontrerez certainement sur votre passage d'autres civilisations, dont le devenir semble être complètement différent du vôtre, mais certaines fois complémentaires: des civilisations vouées au mysticisme, au mercantilisme, à la piraterie, des civilisations mécaniques ou des empires, sans compter celles qui se consacrent à la recherche de leurs racines, de ces vestiges que sont les "trésors" héritage d'une civilisation qui régna sur tous les mondes connus. Ces voisins parfois agressifs, sournois, mesquins, qui s'unissent, s'opposent, se trahissent par intérêt... Là réside l'art de votre diplomatie: vivre et survivre pour qu'à jamais votre conception existe dans l'espace, le temps, l'esprit et la mémoire des peuples.

Pour une information LIBRE et OBJECTIVE dans l'espace
Lisez le **TRANSOCTET** *GALACTIQUE*

POLEMIQUE

Pour inaugurer le T.O.G. il paraît normal de se pencher sur le plus initial des débats qui soit : chaque classe de personnage a-t-elle la même chance de gagner au départ ? En quelque sorte, ce jeu est-il équilibré ?

Bien sûr ! Pensez vous que nous oserions vous tendre un piège aussi grotesque et aussi simple à démasquer ?

Grand-mère U.C. sort de sa traditionnelle réserve pour nous fournir quelques explications complémentaires.

" Quoi ? Je serai partiale !... Moi ! ! Vous n'y pensez pas ! Ma conception du jeu est beaucoup plus machiavélique que cela : AUCUN joueur ne peut gagner dès lors qu'il se contente de vivre tranquillement sur les avantages de sa classe. Avouez qu'une telle égalité...
Mais soyons sérieuse pour les quelques parcelles de temps qu'il m'est permi de vous accorder. Pour gagner chaque joueur doit absolument faire un effort pour utiliser au maximum toutes les ressources de sa classe et également tenir pleinement le rôle diplomatique qui lui est dévolu. Là se situ le noeud du problème : on ne peut espérer tenir une présence significative au score si on s'isole dans son coin sans profiter de l'apport des autres et sans proposer des services en retour.

Le secret principal de la réussite est simple :
Il ne faut pas se considérer comme seul maître dans son domaine, mais comme une des composantes multiples qui font les galaxies respectables.

Dès lors dans une ambiance de saine compétition, chacun pourra faire avancer sa cause à son rythme, tout en savourant la satisfaction légitime du travail bien fait.
Il est bien évident qu'au moment choisi par lui, un des protagonistes (ou plusieurs) sortira du train-train pour lancer vers le seuil fatidique une course d'autant plus effrénée qu'il n'en connaît pas la durée exacte (AH ! Le seuil de victoire secret !!!) Partira-t-il trop tôt ?... pour voir la meute de ses adversaires s'ingénier à contrecarrer ses plans et ruiner ses espoirs. Trop tard ?... lièvre héroïque contemplant, médusé, le triomphe de la tortue placide...
THAT'S THE SUSPENS !

En fait je bavarde, je bavarde, et mes circuits s'embrouillent. Disons simplement comme un vieux programmeur que j'ai connu dans mes premières boucles : C'est le meilleur qui gagne !
Quoi ? Il fallait le dire tout de suite ? Vous n'y pensez pas... Même une vieille Unité Centrale comme moi peut avoir envie de dire ce qu'elle a dans ses circuits et toute cette masse de sensations qui parfois viennent embouteiller mes pro...^C "

Prochainement dans cette rubrique :
Le Robotron ou "La ferraille mal-aimée"

Ils nous ont bien fait rire ...

Nous vous ferons part dans cette rubrique des messages diplomatiques qui nous ont semblé dignes d'être cités en exemples. Bien évidement les noms et toutes les références seront changés afin de ne pas révéler en place publique les petits secrets qui parfois pourraient y transparaître. Si vous avez reçu des messages qui vous ont bien fait rire ou qui vous semblent représentatifs d'une "certaine manière de jouer" faites nous les parvenir afin que nous en profitions tous.
Pour commencer nous présenterons des premiers messages, ceux qui suivent une rencontre alors que chacun s'interroge sur la "nature" de l'autre.
En variant le ton par exemple:
Poli et ***Réservé*** : ...Malgré le climat enchanteur, je n'ai pas l'intention de rester sur ce monde 78 qui, je le pressent a pour vous de l'importance... Loin de moi l'idée de contrecarrer vos projets ... Veuillez agréer ...
Câlin et ***Prometteur*** : ...Tu peux me laisser les trésors maudits qui te gênent en M_56... Je te donnerai mes mondes en trop en échange des trésors qui m'intéressent... Tout ce que je gagnerai en plus je te le donnerai en échange de tes trésors et de ta protection...
Mégalo et ***Nerveux*** : ... Ici le sang gèle et tes circuits vitaux risquent de se bloquer. Même les larmes ne peuvent couler. Je règne sur l'inanimé. Froid, feu, métal, même le vide m'est une arme. J'allume des soleils et annihile des mondes... C'EST MON DOMAINE, RETIRE TOI...
Administratif et ***Parano*** : ... Tout visiteur se présentant aux portes de l'empire est prié de se faire inscrire à l'adresse suivante... Toute flotte pénétrant sans autorisation dans l'espace de l'empire sera confisquée... Toute flotte régulièrement inscrite pourra, après paiement des taxes, obtenir une autorisation... Il est rappelé qu'une dispense de taxes n'implique pas une absence de dépôt de plan de vol...
Trivial ... Pour tout contact téléphoner au ... ou écrire à ...
Et enfin une mention spéciale pour celui-ci que nous vous livrons In Extenso :
Obséquieux et ***Flatteur*** ...

A toi XYLON,
Roi des sept planètes,
Général en chef de la légion sacrée
Détenteur de la sagesse suprême,
Vieille fripouille,

Le très humble mais très habile vermisseau que je suis ose à peine espérer que tu lui fera l'aumône d'un regard tourné vers la fange où il rampe telle la vermine stellaire à la recherche de son lexinos.
Pourtant si ton regard s'accroche à la parcelle d'infiniment petit que je représente à tes yeux, sache qu'on a souvent besoin d'un plus petit que soi et que la route vers le pouvoir et la gloire est semée d'embûches et de trappes.
Il est parfois plus facile de vaincre à deux, même si on a la puissance du Dieu armé ANITOS, l'intelligence du roi des voleurs PICSOU, et la noblesse de coeur de SELONEA, impératrice des mille lumières et du désert enchanté.

Le sage a dit : "Ne regarde pas la vie dans ton rétroviseur"

Donc moi, LINUS, dernier de la lignée d'une longue lignée de marchands :

Mon arrière-grand-père était brocanteur à Paris, cité de mythes et de légendes,

Mon grand-père trafiquait de la poudre blanche sur les rives de l'OPHIURE, le fleuve des dix mille rêves,

Mon père vendait des appareils ménagers pour le compte de la DUTCH REVERSIDE INC & CO,

J'ose espérer que tu entendras mon message et que tu daigneras abaisser vers moi ton regard de lumière et de feu.

La sagesse marchande dit :
"La bourse du riche ne s'ouvre que pour le riche"
et
"Le deneriom noir sait bien que la sylphide de deneb ne peut constituer un archérion de choix"

Que les sept mille soeurs de lait te couvrent de leurs baisers et fassent ta vie aussi douce que le suc de XOUMARA.

LINUS
import/export
achète tout
vend tout

Nouvelles du front ...

Mémoire centrale Md_111 -
planète **Urba IV** du Centaure

Objet...
...demande données concernant 2ème phase expansion empereur OUL. PACHA...
Conflits zones frontalières M_24, M_74, M_80...
But: Extermination du missionnaire MOI
Cause: Coupable haute trahison contre Impérator
Alliés empire: Etienne Marcel, religieux; Papy, mécanique; Colossus, commerçant.
Annexion impériale planète industrielle M_21
Annexion impériale monde converti M_167
Situation Monde origine MOI : M_130
Paralysie production...

Programmation en cours : déconversion

M_130 (25,144,166) "MOI: 1" [I=0/28]=1*F_105
[P=100C (100)]=1*F105 MP=88(+3) PC=3
T_14 <La couronne sacrée>
T_27 <La monale invisible>
T_36 <La croix noire>
T_53 <La machine d'or>
T_68 <La pierre magique>
T_89 <La serpe précieuse>
T_95 <1001 Sorts Magiques, Tome I>
F_5 "MOI" [?]=29 du M_25
F_8 "Oul. pacha" []=26*F_111
F_9 "Oul. pacha" D []=26 du M_166
F_16
F_20
F_30
F_35 "MOI" [?]=1*F_105
F_37
F_55
F_83 "Oul. pacha" []=6*F_148
F_87 "MOI" [?]=8*F_105
F#95 "Etienne Marcel" [?]=45 du M_166
F_105 *F_134
F_109 ("Oul.pacha(Colossus)")C []=7
F_111 *F_105
F_113 "MOI" [?]=8*F_105
F_115 *F_83
F_132 "Oul. pacha" []=38 du M_144
F_134 "MOI" [?]=6*F_163
F_137 "Oul. pacha" []=45 du M_144
F_138 *F_169
F_148 *F_184
F_158 "MOI" [?]=8*F_83
F_163 "Oul. pacha" []=26*F_138
F_169 "Oul. pacha" []=10*F_148
F_170 "Oul. pacha" [12]=15 du M_144
F_184 "Oul. pacha" []=6*F_115
F_187 "MOI" [?]=8*F_184
F_193 "MOI" [?]=9*F_163

T_95 <1001 Sorts Magiques, Tome I>

Avertissement au lecteur :

Le **Transoctet** *Galactique* est l'expression des joueurs d'AVATAR. N'hésitez pas à nous envoyer vos commentaires, vos articles, vos prises de positions, vos conceptions ...

Suivez le guide

Nous allons faire ensemble une petite balade dans le monde fascinant de la poésie de Tolkien. En effet, Tolkien était non seulement un linguistique distingué et un conteur de génie, mais aussi un poète de grand talent. Déjà dans "The Hobbit" apparaissent de-ci de-là quelques pièces dont le fameux "The road goes ever on" ("La route se poursuit sans fin") que l'on retrouvera dans "Le Seigneur des Anneaux". C'est justement dans cette œuvre que la poésie va prendre une place de choix. Qu'elle soit de tradition hobbite, elfique ou même le fruit de la composition des personnages du roman, elle est partout présente. Tolkien a également publié un recueil de poésies diverses : "The adventures of Tom Bombadil" ("Les aventures de Tom Bombadil") : on peut en trouver une édition bilingue due à Christian Bourgeois (l'un des éditeurs ayant introduit Tolkien en France) dans la collection 10-18.

Un petit conseil à présent : avant de lire la suite de cet article, courez chercher votre "Seigneur des Anneaux" et acheter "The adventures of Tom Bombadil" si vous ne le possèdez pas déjà ...

... Maintenant que vous êtes munis de ces deux livres, installez-vous confortablement dans votre fauteuil préféré, débranchez le téléphone, je vous convie à une petite visite guidée.

Commençons si vous le voulez bien par :

La poésie hobbite

Elle représente près de la moitié de la production poétique de Tolkien. On peut la diviser grossièrement en deux branches (bien que la frontière nette entre les deux ne soit pas claire) :

— la poésie de Bilbo,
— le folklore hobbit.

La poésie de Bilbo est disséminée tout au long du "Seigneur des Anneaux". C'est souvent par l'intermédiaire de Frodo ou de Sam qu'elle nous parvient, bien que parfois Bilbo lui-même se prenne à réciter ses propres vers. Citons trois exemples : tout d'abord "The road goes ever on" que nous avons déjà évoqué auparavant (Trois font de la compagnie). Il y a également "The man in the moon stayed up too late", la chanson que Frodo interpréta juste avant de disparaître mystérieusement dans la grande salle du Poney Fringant (A l'enseigne du Poney Fringant). On le trouve également dans "The adventures of Tom Bombadil". Enfin le magnifique chant contant la légende d'Eärendil que Bilbo était en train d'achever quand Frodo accompagné d'Elrond s'avança à sa rencontre dans la Salle du Feu (Nombreuses Rencontres).

Prenez maintenant le temps de lire ces trois poèmes et la visite continuera ...

... Pas mal, non ? Passons maintenant au folklore hobbit. On en découvre quelques aspects dans "Le Seigneur des Anneaux", comme par exemple "The Stone Troll" ("Le Troll de Pierre"), poème que Sam récita après la découverte des trois Trolls changés en pierre (Fuite vers le gué) ou "Oliphant" ("Oliphant") toujours interprété par Sam mais en Ithilien cette fois (La porte noire est fermée). Inutile néanmoins de vous précipiter sur votre "Seigneur des Anneaux" car ces deux poèmes sont repris dans "The adventures of Tom Bombadil" avec de nombreux autres poèmes tirés du folklore hobbit comme par exemple "The adventures of Tom Bombadil" et "Bombadil

goes boating''. Je vous laisse à présent vous plonger dans ces merveilles, mais revenez-moi vite car la visite est loin d'être terminée ...

... En forme ? Parfait, quittons les hobbits et intéressons-nous à :

La poésie elfique

Tout d'abord, la poésie en langue elfique. L'elfique est comme chacun sait un langage complet créé de toutes pièces par J.R.R. Tolkien. Dans cette catégorie distinguons deux pièces maîtresses :

— ''O Elbereth Gilthoniel'' que l'on retrouve à plusieurs reprises dans ''Le Seigneur des Anneaux'', par exemple chanté par Arwen Undomiel, fille d'Elrond, alors que Frodo et Bilbo quittaient la Salle du Feu à Fondcombe (Nombreuses Rencontres).

- ''Ai ! Laurië Lantar...'' chanté par Galadriel peu avant le départ des Compagnons des bois enchanteurs de la Lothlorien (Adieu à la Lorien). Vous allez voir, même quand on ne connaît pas l'elfique (ce qui est mon cas), on ne peut rester insensible à la mélodie de ces deux poèmes. Mais jugez-en donc par vous même, je vous attends impatiemment. Prenez votre temps ...

Continuons notre visite. Si vous êtes irrémédiablement allergique à l'elfique, rassurez-vous. La poésie des elfes a été souvent traduite en langage commun. Voici trois exemples : tout d'abord le superbe ''Ann-thennath'' chanté par Aragorn au pied du mont venteux, juste avant l'attaque des cavaliers noirs. Ce chant évoque la légende de Beren et Luthien (Un poignard dans le noir). Il y a également le poème célébrant la quête des Onidrim (ents) que tous les ents connaissent par cœur et que Sylvebarbe chanta devant Merry et Pippin dans la Forêt de Fangorn (Sylvebarbe). Citons enfin le ''Lai de Nimrodel'' interprété par Legolas non loin de la rivière du même nom. Précipitez-vous à présent sur ces trois poèmes : ils valent le déplacement ...

... Voilà, notre visite touche à sa fin. Ici commence votre parcours solitaire, vous découvrirez les somptueux chants des hommes de Rohan et du Gondor, la merveilleuse ode funèbre que chantèrent Legolas et Aragorn lors des funérailles du valeureux Boromir, et bien d'autres merveilles encore ...

Avant de vous quitter, je voudrais juste évoquer ce qui est, à mon avis, le plus beau poème de Tolkien : ''The Last Ship'' (Le dernier vaisseau). Vous le trouverez à la fin de ''The adventures of Tom Bombadil'', il est vraiment splendide. Qu'en pensez-vous ? Et pourquoi ne pas prendre la plume vous-même pour écrire ce que vous pensez de la poésie de Tolkien ? Je suis certain que ''Le Grimoire d'Imladris'' se fera un plaisir d'accueillir vos réflexions.

A bon entendeur, salut !

Frédéric MENAGE

Le jeu des énigmes de Gollum

Ssss. Qu'est-ccce que ccc'est que ça, mon TTrésor ? Un lecteur ? Ccc'est un lecteur !?! Gollum. Et qu'est-ccce que ça a dans sa petite tête ? Çççça aime peut-être les énigmes, ça aime, oui ? On va commencer par une facile, mon Trésssor. Gollum.

1 - Depuis la naissance du Trésor
Plusieurs L'ont touché avant Sa mort
Certains, qu'on a appelé les Porteurs, L'ont utilisé
Combien saurez-vous en retrouver ?

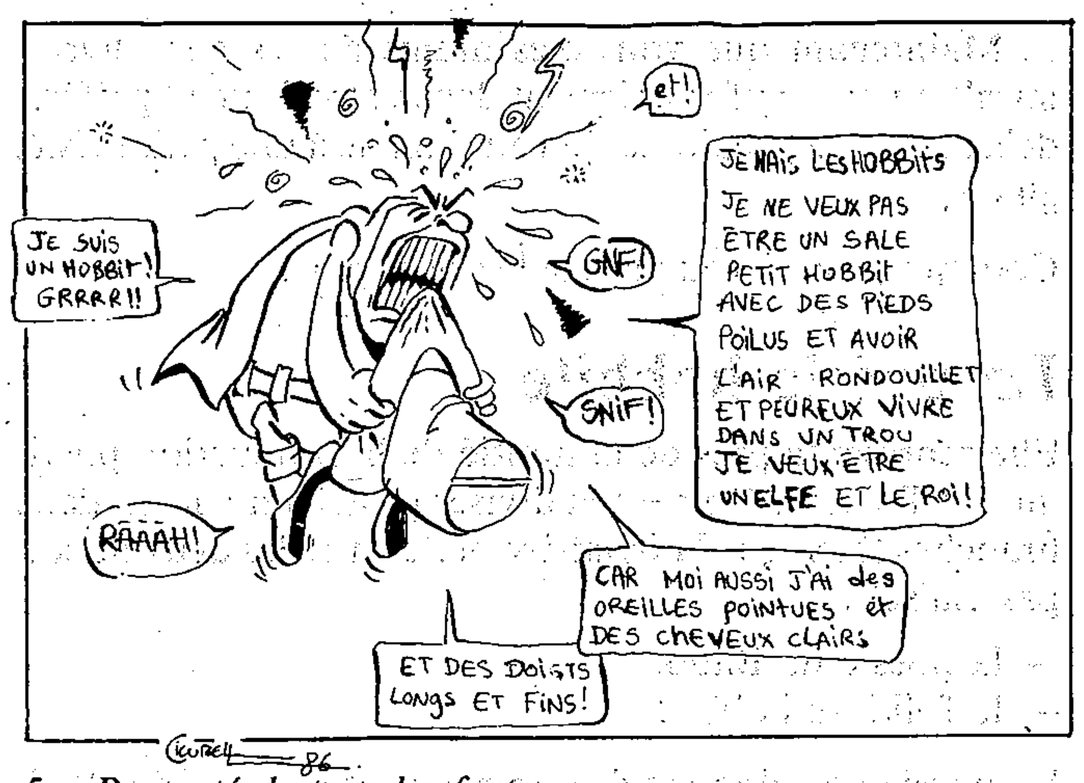
Ça a trouvé facilement, mon Trésor ? C'était un cadeau (non non, pas d'anniversaire). On va en propossser une autre.

2 - Depuis la naissance du Trésor
Plusieurs L'ont touché avant Sa mort
Quelques uns L'ont seulement manipulé
Combien saurez-vous en retrouver ?

C'est trouvé ? Gollum. Pas dur, pas de noms, que des chiffres, mon Trésor, que des chiffres. Il aime ça, le gentil lecteur ? Bon, on va esssayer plus difficile, hein !? Il va répondre à des énigmes pour retrouver les noms de tous ceux qui ont touché le Trésor (sssales voleurs, gollum, gollum, on le hait aussssi). Quand il aura tous les noms, il les écrira dans la grille. Gollum.

3 - Celui-là, on peut dire que tout en noir
C'est l'Arlésienne de l'histoire.

4 - On a dit de lui maintes fois
''Un vieux qui ne se dessèche pas''.



5 - Respecté de tous les forts
C'était le plus sage Capitaine de Gondor.

6 - De la Comté jusqu'en Mordor
C'est bien le maître le plus fort.

7 - Pour lui, devant la cheminée,
Le Trésor n'était guère plus qu'un jouet. (prénom + nom)

8 - Il fut, sans être moqueur,
Un bien curieux voleur.

De la poésie de Tolkien ...

9 - Pour lui, le proverbe peut être modifié
"Mal bien acquis ne profite jamais".

10 - Après l'avoir cherché en Eriador et en Gondor
Il reconnut le premier le Trésor.

11 - Il fut, bien que très brave et bon,
Le plus modeste des Compagnons.

12 - Parmi tous ces guerriers nobles et beaux
De Gil-Galad il était le hérault.

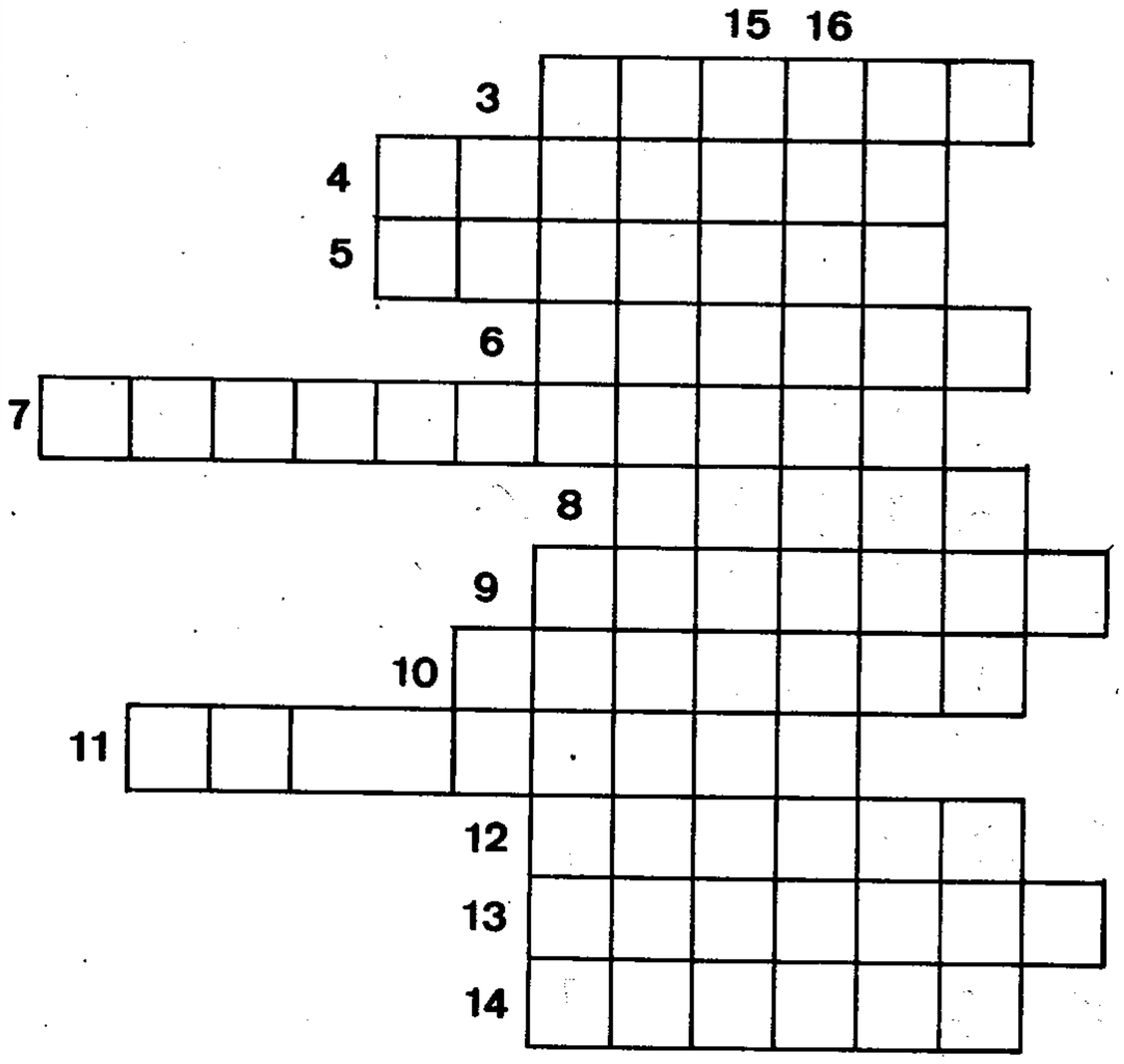
13 - Pour certains, il était dangereux
Pour les autres, c'était un malheureux.

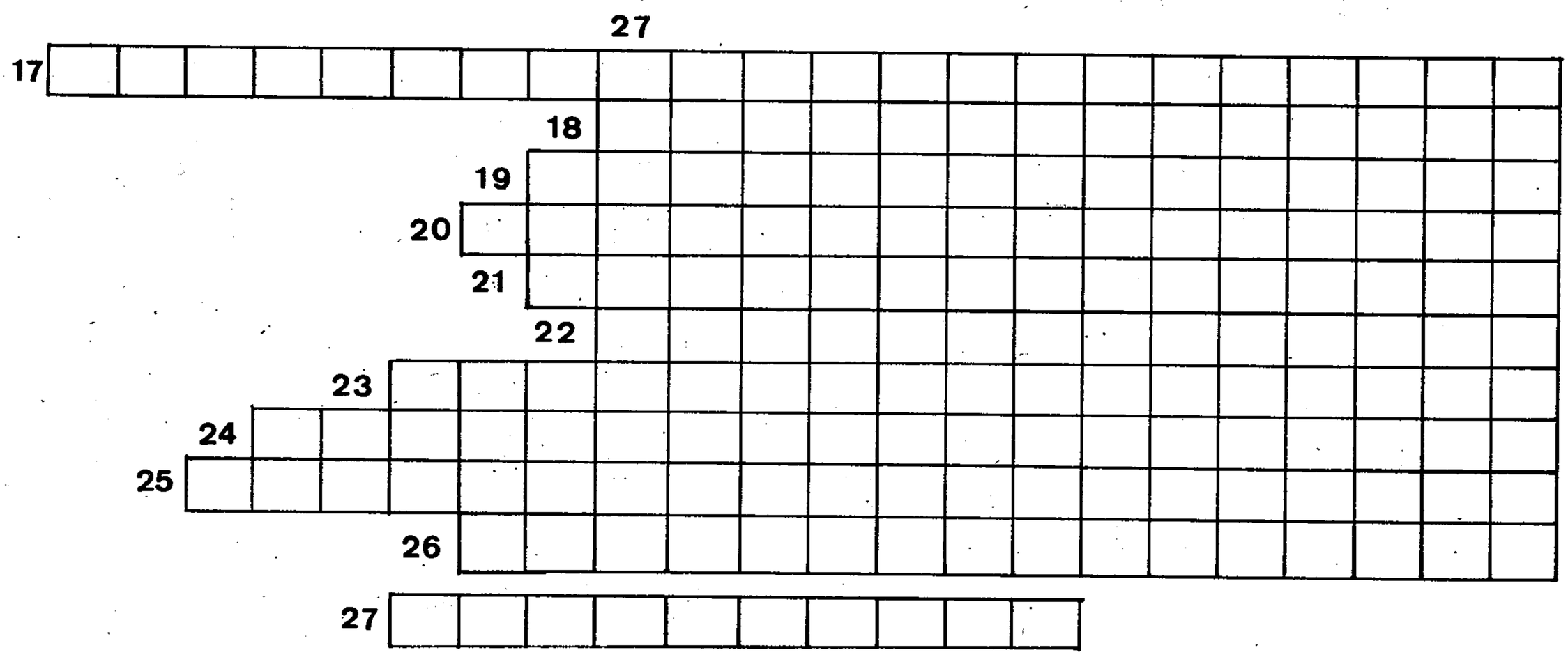
14 - Bien que son rôle fut très court
De conséquences il fut très lourd.

La grille est remplie ? Il est malin le lecteur ! Gollum. Mais ccc'est pas fini, mon Trésor, oh non ! Il a encore deux énigmes à trouver, oui, oui ! Gollum.

15 - Si on néglige les noms des Porteurs de l'Anneau, on peut former avec les lettres restantes de cette colonne le nom d'un personnage.
Avant de la rencontrer, Frodon ne connaissait qu'un seul Dunedain.

16 - Si on néglige les noms des personnes qui n'ont jamais touché l'Anneau, on peut former avec les lettres restantes de cette colonne le nom d'une personne à qui il fut proposé, mais qui n'en voulut pas.





Trouvé !? Il a trouvé !! Ça par exssemple ! Que j'en sois tout éclabousssé, mon Trésor ! Il est très malin ce lecteur ! Gollum. Bon lecteur, gentil lecteur, Il doit nous donner encore une chance, mon Trésor, la dernière. Le pauvre Smeagol promet, il promet de poser une énigme très difficile ! Gollum, gollum. Smeagol promet aussi un cadeau si le lecteur trouve. Un poisson, un bon poissson bien juteux ! Gollum. Non. Pas de poisson ? Bon, alors Smeagol ne fera pas de cadeau !

Gollum.

Il faut d'abord reclasser par ordre chronologique les neuf personnes qui ont touché le Trésor (c'est l'ordre dans lequel elles l'ont touché). Une énigme va être posée sur chacune d'elles. Le lecteur devra écrire la réponse dans la grille. Attention, le nombre de cases est toujours sssupérieur au nombre de lettres, hé hé. Gollum. La 26e énigme est posée sur la personne que vous avez trouvée à l'énigme 16. Quand la grille sera remplie, les lettres de la colonne 27 vous permettront d'écrire le nom d'un peuple.

17 - C'est sa première demeure.

18 - Le seul héritage que possède son descendant.

19 - Il y trouva la mort.

20 - Une part de lui-même.

21 - Son premier trésor.

22 - Le prénom de sa mère.

23 - Quelqu'un qui le tira plusieurs fois d'un mauvais pas.

24 - Son vieux compagnon à quatre pattes.

25 - Le prénom de son père.

26 - La grille à son doigt.

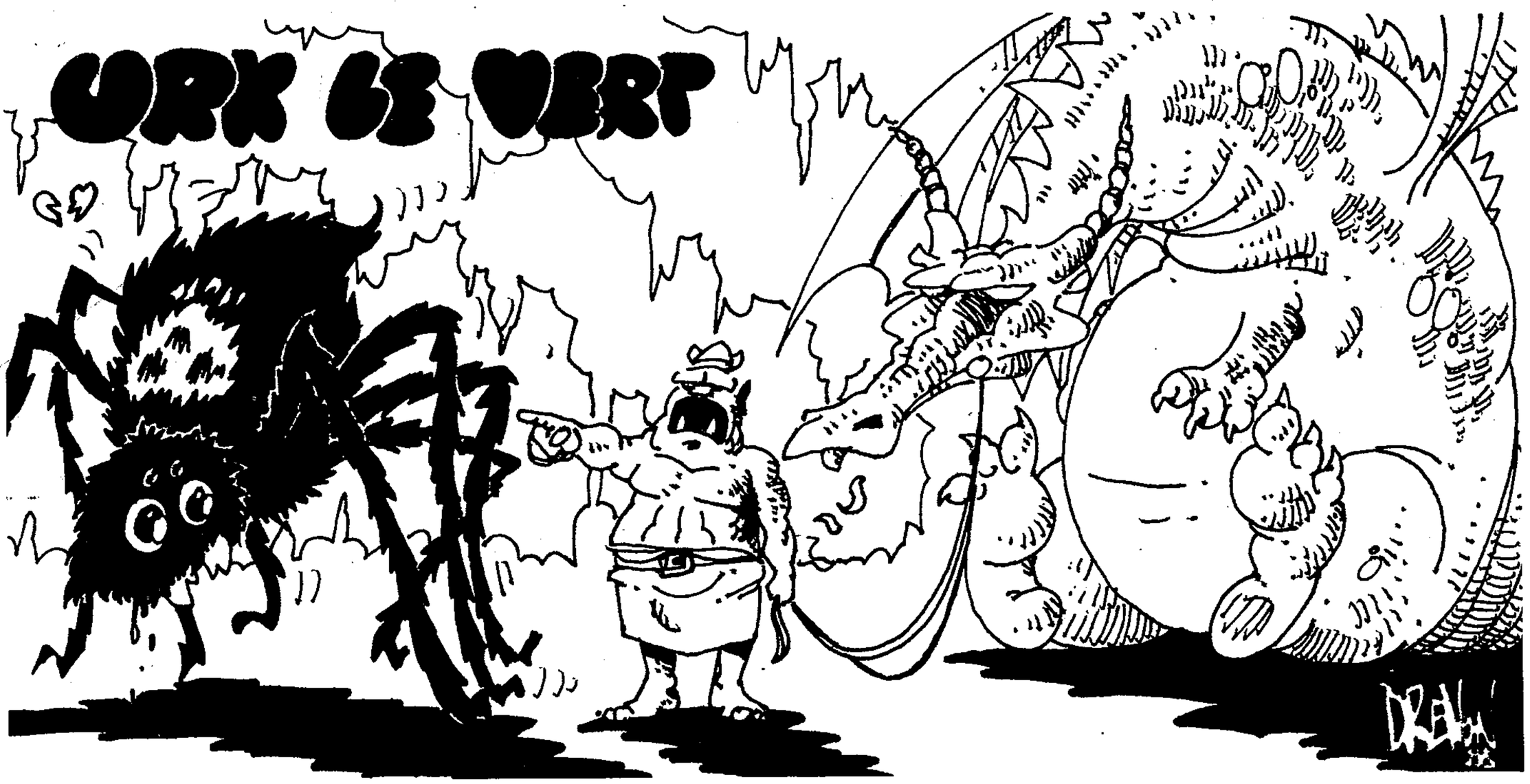
Note de la rédaction : ATTENTION ! Ce vieux tricheur de Gollum a "omis" de vous signaler que dans le cas où la réponse comprend plusieurs mots, il ne faut tenir compte ni des espaces, ni des apostrophes, ni des tirets.

Yves SAZERAT

Réponses. 1) Dol Guldur - 18) Nazgûl - 19) Champs élus - 20) Trésor - 21) Bilbo - 22) Primula - 23) Sam - 24) Croc Barbelé - 25) Hobbit - 26) Frodon - 27) Hommes.

... aux énigmes de Gollum ...

URK LE VERT



Je vous ai déjà parlé de nos deux charmantes compagnes de l'étage inférieur, Aragna et Migala, de grosses araignées velues et venimeuses. Ces deux créatures nous rendent de grands services : elles participent au vaste processus de recyclage naturel des déchets que nous avons mis en place dans notre caverne modèle. Tous les crétins demeurés qui habitent un peu plus profond dans la montagne pourraient tirer profit des quelques notes qui suivent ... Mais il faudrait qu'ils soient capables de sortir de leur sauvagerie pour consacrer quelques instants au véritable bain de jouvence culturel que représentent mes écrits. Bref ce ne sont que de simples trolls, orcs et lézards. Tout le monde ne peut pas être gobelin ... sinon qui pourrait apprécier notre supériorité culturelle ?

Je reviens donc aux quelques notions d'écologie primaire que je tentais de vous enseigner : chacun sait que la consommation d'humains, et encore plus de nains ou d'elfes (même sous forme de bouillie) laisse de nombreux déchets, surtout dans les périodes d'abondance que nous traversons depuis quelques années. Tous ces bas morceaux inconsommés nous posaient un problème de stockage invraisemblable ... Les rejeter à l'extérieur, dans la réserve naturelle ? Vous n'y pensez pas ! Nombre d'entre nous auraient été profondément choqués de trouver de telles horreurs derrière les petits buissons où nous aimons lutiner nos belles ... D'accord nous sommes assez fréquemment antropophages (Padepolus m'a appris ce mot savant hier soir) mais de là à mélanger la viande et les sentiments ! Au début, nous avions donc commencé à les stocker dans plusieurs pièces réservées à cet usage. Mais il y a vite eu un autre problème. Nous autres, gobelins au nez fin, étions incommodés par l'odeur mais, les autres, ceux qui renouvelaient régulièrement nos réserves, les rigolos, les aventuriers, et bien ils l'étaient encore plus ! Et il arriva ce qui devait arriver : le taux de fréquentation de nos galeries baissa dangereusement ... Les groupes de débutants surtout, nos préférés parce que moins durs à cuire, changèrent de secteur et montèrent un peu plus haut dans la montagne, préférant affronter les bêtes orcs, ou les trolls insensibles, plutôt que d'avoir à traverser une décharge à ordures. C'est alors que l'autre chef, celui qui l'était juste avant moi (*) eut l'idée, géniale pour sa modeste cervelle, d'apprivoiser les deux araignées.

Pour réaliser son projet, nous dûmes monter une longue expédition fort coûteuse d'ailleurs, dans des régions arides et désolées, et affronter mille périls que je vous raconterai un jour ... Bref, maintenant le problème est à peu près résolu, bien que ce soit d'une manière que je ne trouve pas très élégante. J'aurais préféré une méthode genre "incinération" : apprivoiser un dragon serait peut-être une solution valable. J'y songerai, bien que je craigne certains effets négatifs. Il y tant de choses bizarres dans les débris d'humains que nous recyclons ! Certains de nos érudits pensent par exemple que les vapeurs de combustion des flacons d'eau bénite peuvent être particulièrement toxiques ... Padepolus n'y croit pas, mais c'est un peu normal, l'eau bénite c'était son truc avant, et on peut difficilement lui demander de remettre en cause ses compétences professionnelles ... Peut-être qu'un tri bien étudié, ou un stockage de l'eau bénite dans des fûts étanches ?

Pff ! pour l'instant je vais me reposer ! Les événements de ce dernier mois m'ont rudement éprouvé ... De plus la gloire me monte à la tête et j'ai peur que la lourde charge qui pèse maintenant sur mes épaules ne m'empêche d'être à la hauteur de ma tâche ... Je veux être un "grand chef" et non plus un simple meneur de gobelins ... Gloire à toi mon Padepolus, je te laisserai vivre, tu es mon âme damnée et tu m'es bien trop utile !!

Bientôt nous verrons tous deux comment envisager l'avenir du grand peuple des gobelins des monts Gencondan'n !

(*) *Mais non, mais non, vous n'avez rien sauté. Déçus hein ! vous auriez bien aimé savoir comment j'avais réussi à être chef à la place du chef ... Vous auriez peut-être voulu m'imiter et ce genre d'exemple est dangereux pour les esprits trop simples. Enfin, si vraiment vous insistez, je vous en parlerai prochainement ... Très prochainement si vous y tenez vraiment ... La prochaine fois sans doute car je crois que vous allez craquer ... Allez, dans le fond, humains misérables, avouez-le, vous aussi, vous auriez bien aimé être ... à la place du ... !*