DRAGON RADIEUX

NOVEMBRE 88

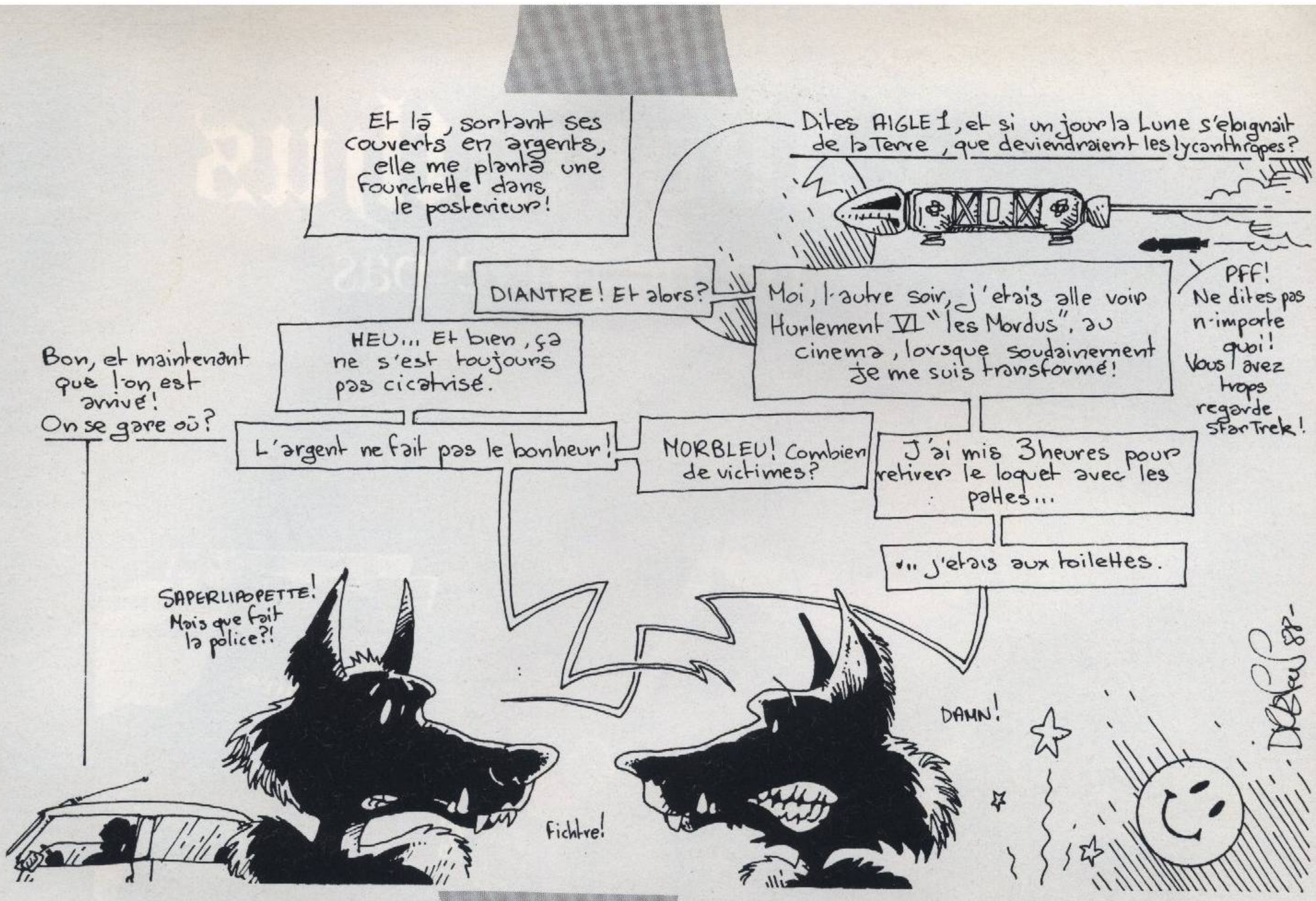
n° 18

Chroniques De Trégor : Les Kearis Un Oppidum Gaulois

Scénarios "Maléfices" Rêve de Dragon JRTM...

30 F 230 FB 9 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles



SOMMAIRE

Dragon Radieux n° 18(Novembre 1988)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLE
Editeur : **Editions Dragon Radieux - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL**
Téléphone 74 80 10 64
Directeur de la publication, rédacteur en chef : Paul Chion
Secrétariat : Pascaline Chion.
Comité de rédaction : Jean-Paul Tafani, Catherine Midy, Jean-Claude Julliand, Paul et Pascaline Chion.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 67435 N° ISSN : 0297-2069
Publicité : Jean-Claude Julliand
Emballeurs titulaires : Denis Chabrier, Gilles Grall, Yves Le Trionnaire, Yves Mathonnière
ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO : Olivier Nemoz, Patrick Durand-Peyroles, Alain Bérard, Frédéric Ménage, Finn, Roger Barnoud, Denis Gerfaud, Christian Caroli, Michel Bovet, Alexis Bès, Valérie et Jean-Luc Bizien, Jean-Michel Pethe, David Collet, Paul Chion.
ADAPTATION DES TEXTES : Pascaline Chion.
ILLUSTRATEURS : Philippe Masson, Franck Drevon, Benoît Dufour, Philippe Vialon, Yasmina Sarahoui, Jean-Michel Ringuet, Guy Roger, Emmanuel Arbabe, Stéphanie Guinéa.
Couverture : Guy Roger.
MAQUETTE: Editions Dragon Radieux
PHOTOCOMPOSITION : Alp Compo, Grenoble.
IMPRESSION : LEOSTIC, avenue de la République, 38170 Seyssinet.

AVERTISSEMENT AUX LECTEURS, au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro : AD&D est un jeu TSR distribué en France par Transecom - Légendes Celtiques et Maléfices sont édités par Jeux Descartes - Rêve de Dragon est édité par la N.E.F. et distribué par LUDODELIRE, JRTM version française est édité par HEXAGONAL.
La reproduction de tout ou partie du journal est strictement interdite sans autorisation préalable de l'éditeur et des auteurs ou illustrateurs concernés.

SCENARIOS

16 — **LEGENDES CELTIQUES** : Le pays Eduen
24 — **REVE DE DRAGON** : Chrysobelle
34 — **MALEFICES** : Home Sweet Home
54 — **JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU** : L'ombre du Passé
66 — **REGLES AVANCEES DE DONJON & DRAGONS** : Blanches Neiges et quelques nains.

AIDES DE JEU

13 — **LIEUX HISTORIQUES** : Un oppidum gaulois
31 — **ANASHIVA REAHNA (E&D)** : Créez votre aventure - le charme
52 — **GRIMOIRE D'IMLADRIS** : Les forêts dans les terres du milieu
71 — **CHRONIQUES DE TREGOR** : Les Kearis
78 — **DRAGON FICTION** : Les Aliens, version Space Opera
83 — **FIGURINES** : Quelques reconstitutions historiques

INFORMATIONS

9 — **VITRINES** : nouveautés jeux, modules...
11 — **BANC D'ESSAI** : James Bond
41 — **FAITES VOS JEUX** : informations clubs, manifestations....

LECTURE

50 — **NOUVELLE INEDITE** : Pour que le songe ne meure
59 — **LIVRES OUVERTS :** Histoire sans fin
82 — **URK LE TENEBREUX.**

SANS OUBLIER : Notre bulletin d'abonnement page 86

EN SUPPLEMENT Encart d'information commun aux revues "CASUS", "CHRONIQUES" et "DRAGON RADIEUX" : quelques mises au point au sujet du jeu de rôle, en pages 43 à 46.

EDITO

Attention, attention, braves gens, Dragon Radieux devient une revue "culturelle" ! Qu'on se le dise! Une nouvelle rubrique fait son apparition dans ce numéro, avec la prétention de vous donner quelques informations à la fois historiques, et géographiques sur des sites ou des événements de l'histoire de notre beau pays ou des autres beaux pays qui l'entourent, directement exploitables sur le plan ludique.

Tout bon livre d'histoire qui se respecte commençant par la valeureuse histoire de nos ancêtres les gaulois, nous avons poussé le conformisme jusqu'à faire de même dans ce numéro, puis nous vous conduirons en voyage de découverte (le ludo-tourisme vous connaissez ?) dans le Krack des chevaliers en Syrie (les "1001 nuits" ou la "Table Ronde" vous rappellent quelque chose ?) en passant par une escapade dans les gorges de l'Ardèche au début du siècle ("Maléfices" montre le bout de ses cornes). D'autres descriptions et d'autres plans attendent dans nos dossiers le moment de paraître. Cette rubrique se veut la plus ouverte possible, ayant pour seul but de prouver que l'imaginaire peut facilement dériver en s'inspirant de la réalité.

Nous avons également le plaisir de vous faire part de l'entrée dans nos colonnes du jeu "Maléfices", attendu avec impatience par de nombreux lecteurs. Nous espérons que la collaboration entamée par ce fait avec l'équipe conceptrice du jeu sera des plus fructueuses. Hommage soit rendu aussi au passage aux illustrateurs qui ont travaillé pour que ce numéro du "Dragon" soit le plus plaisant possible. Nous les faisons travailler parfois dans des conditions plus qu'acrobatiques en leur imposant des délais ultra-courts.

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

CONTACTEZ NOS CORRESPONDANTS REGIONAUX :

REGION PARISIENNE :
Xavier DARRIEUS, 42 Rue Jean Bart, 92400 - COURBEVOIE

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

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

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

DIJON, BOURGOGNE :
Hervé PICARD, 20, rue des Erables, 21800 QUETIGNY

BRETAGNE :
Philippe L'HOMME, 2, rue de Rohan, 35190 TINTENIAC

REGION BORDELAISE :
FINN, 5, Place L. Duguit, 33800 BORDEAUX (Tél. 56 92 09 83)

REGION TOULOUSAINE :
Eric AUZOLS, 44, rue Léon Soulié, 31400 TOULOUSE

PROVENCE, COTE D'AZUR :
Michel BOVET, Bât. A, Résidence Le Haut Faron, Corniche Escartefigue, 83000 TOULON.

LE TREKY-GAROU

NE MANQUEZ PAS

DRAGON RADIEUX "HORS SERIE N°2" SPECIAL SCENARIOS

A PARTIR DU 15 DECEMBRE !

Par opposition aux précédents, ce numéro n'a pas de "thème central"... Nous l'avons voulu le plus varié possible, ce qui explique le choix volontaire de faire figurer au sommaire des sujets aussi divers que "les aliens" dans Space Opera ou la description d'un oppidum gaulois.

Côté scénarios la diversité aussi est à l'honneur puisque nous vous proposons ce mois-ci, outre Maléfices, des aventures pour JRTM, Rêve de Dragon, Légendes Celtiques et AD&D.

A part cela, nous donnons rendez-vous à tous les fans de la revue dans le numéro "Hors Série N°2" en Décembre, rien que des super-scénarios (pas moins de 10 d'après mes informateurs !) ... et un poster.... chut ! Le N°1 est quasiment épuisé...

alors....**Un grand jeu : James Bond**

"EMPIRES & DYNASTIES"

CONCOURS DE SCENARIOS

Les Editions Dragon Radieux organisent un concours de scénarios sur le jeu "Empires & Dynasties", indépendant du concours multi-jeux lancé en Mars dernier. Tous les lecteurs sont invités à y participer. Les textes, sélectionnés par un jury comportant les membres du comité de rédaction et l'auteur du jeu, seront publiés et primés de la manière suivante :

Premier prix : un chèque de 1500 F
Deuxième prix : un chèque de 1000 F
autres scénarios publiés : un chèque de 800 F.

La date limite d'envoi des scénarios est fixée au 31 Décembre 1988. Les textes devront être présentés de la façon la plus lisible possible, de préférence dactylographiés. Ils devront comporter le nom et l'adresse de leur auteur, une proposition de titre ainsi qu'une indication sur leur longueur approximative (pas de limite de taille).
Un brouillon correct suffit pour les plans nécessaires à la conduite de l'aventure.

TRIBUNE

Délire... encore !

Il y a peu de temps, le Dragon du journal "EchoRôles" posait la question fatidique au Dragon Ethylique : c'est un ou une ?? Et c'est là que nous nous sommes interrogés : le Dragon Radieux, de quel sexe peut-il (elle ?) bien être ??

Merci de répondre à cette question fondamentale pour tous les lecteurs du DR.

Dragon Ethylique

◊◊◊

Plaidoyer pour les jeux de rôles simplifiés...

Texte envoyé par Pierre Nicolas Lapointe, auteur de "Sombres Cauchemars",
et publié également dans "Walter PPK" et le Bulletin de la Guilde de Bretagne...

Cri lancé dans le monde sans frontière des jeux de rôle, cet article prend le parti des petits jeux de rôle hyper simplifiés qui luttent désespérément contre tous les autres jeux du marché. Tel l'affrontement de David contre Goliath, cette lutte se finira-t-elle comme la célèbre légende ?

Nuisance de la complexité
Le temps, toujours le temps

Les règles dites réalistes de la plupart des jeux de rôle actuels ont un handicap majeur : le temps. En effet, avant même de jouer, le MJ doit fournir un effort de compréhension et d'assimilation des tonnes de pages de règles qui s'abattent sur lui. Après avoir fourni cet effort difficile, il sera souvent tenté de rester fidèle à ce jeu, qu'il connaîtra de mieux en mieux. Ensuite, ce MJ doit apprendre ces règles (en fait les points principaux) à ses joueurs, qui fournissent à ce moment un effort similaire à celui du MJ. Jusque-là, que de temps perdu où le souffle de l'aventure paraît bien léger. Mais heureusement, la partie commence... Les joueurs vont-ils enfin pouvoir frissonner devant les multiples péripéties hautes en couleur qui ne manqueront pas de leur tomber dessus ? Hélas, je crains que non. Car l'ambiance, tel un film passant sur TF1, va être saucissonnée par des incursions techniques comme la lecture de la table 22 bis, le test n° 56 a, le jet de 5d20x2-30...

Imaginez-vous un instant au cinéma, bien carré sur votre siège en mousse, en train de dévorer le dernier James Bond. 007 est poursuivi par Jaws, et, pensez-vous, sa superbe Aston Martin va une fois de plus le tirer d'affaire. Mais, damned, Bond va se retrouver devant un précipice !!! A ce moment-là, l'Aston Martin s'arrête, Tim Dalton en sort et laisse la place aux cascadeurs. Rémi Julienne apparaît sur l'écran, commence à mesurer la largeur du précipice, commande la construction d'un tremplin, essaye la voiture, et, au bout de plusieurs heures, effectue la cascade. L'acteur pénètre à nouveau dans la voiture, et la poursuite continue. Malheureusement, tous les spectateurs ont déserté la salle...

Bien que très grossier, cet exemple annonce la couleur : les coupures dues aux règles ralentissent l'action et cassent l'ambiance, et le

• • • ⟹

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

TRIBUNE...

jeu, au lieu d'être merveilleux et suggestif, devient fade et sans goût.

Le réalisme illusoire

L'autre défaut (un peu moins important que le temps) des règles dites réalistes est celui que j'appellerais le réalisme illusoire. En effet, les règles complexes prétendent simuler beaucoup plus finement la réalité. C'est d'ailleurs le seul avantage qui peut leur être accordé. Mais en réfléchissant un peu, on s'aperçoit que ce réalisme est... souvent illusoire. Prenons l'exemple des compétences. Dans beaucoup de jeux, un pourcentage leur est attribué, comme escalade 37 %. Mais comment une règle de jeu peut-elle estimer aussi finement l'aptitude d'un personnage à escalader ? Pourquoi 37 et pas 38 ? Et dans quel cas 37 s'avèrera-t-il vrai ? Dans le cas de l'escalade d'un mur moyen, sur une distance moyenne, dans des circonstances de stress moyennes ? Si ce n'est pas le cas, le pourcentage est modifié par un bonus ou un malus, qui, lui, comme ça, progresse de 10 en 10 (-50, -40, -30, etc). Le 7 de 37 paraît alors bien ridicule...

Pour bien démontrer que l'estimation d'un pourcentage est illusoire, essayez un peu, pour voir, d'estimer les pourcentages d'une personne que vous connaissez bien vous-même. Vous seriez bien incapable de dire si votre pourcentage d'escalade est de 17, de 23 ou même de 35 ! Alors, pensez-vous, quelle est la solution ? Hé hé...

Les "petits jeux"
Le temps, encore le temps

Le temps d'assimilation de règles simples est très court. Cette lapalissade permet néanmoins de démontrer l'un des intérêts des jeux de rôle dits simples : le MJ et les joueurs peuvent commencer à jouer presque instantanément. De plus, les jeux de rôle sous cette forme sont susceptibles de toucher le grand public, et donc d'étendre le phénomène du jeu de rôle par le truchement de parties d'initiation. Le jeu en lui-même n'est pas entravé par des flashes techniques, et seule l'aventure tient en haleine les joueurs autour de la table. Eux-mêmes ainsi que le MJ peuvent librement se concentrer sur leurs rôles et sur le scénario, sans penser à autre chose. Le jeu devient meilleur, l'amusement est au rendez-vous, bref, le rêve...
Evidemment, toutes les situations ne sont pas prévues dans les règles. Mais bien souvent, la résolution d'une action peut être effectuée sans l'aide de celles-ci : si le MJ connaît bien les personnages et le scénario, cela ne pose aucun problème. Et qui n'a pas dit que les dés servaient uniquement à faire du bruit derrière le paravent ? Je crois que c'était... l'inventeur des jeux de rôle, lui-même, Gary Gygax.

La pratique des jeux de rôle aux règles simples nécessite tout de même quelques sacrifices : un soin tout particulier doit être apporté au scénario d'une part, et au background des personnages d'autre part. Cet effort est nécessaire pour pallier aux lacunes des règles des jeux de rôle simplifiés.

Conclusion

Y'en a qui sont pas contents... "Mais qu'est ce que c'est que ce jeune péteux qui vient nous dire que le jeu que je pratique depuis toujours ne vaut rien !" Alors, SVP, soyez indulgents, et acceptez que d'autres aient des avis différents sur le jeu de rôle, et finalement, je ne voulais pas vous offenser, monsieur ! Par pitié, épargnez-moi ! Naaooonnnnnnnnn ! Arghll !

Des jeux !

Si vous voulez essayer une partie d'un jeu de rôle simplifié, sachez qu'il en existe quelques-uns : Simulacres (thème générique) dont l'auteur n'est autre que Pierre Rosenthal. R.O.LE. (idem, par Didier Guiserix et François Nédélec), Sombre Cauchemar 1 et 2 (horreur amusante, par moi-même), et Maléfices (Epouvante, par Michel Gaudo et Guillaume Rohmer). Quelques autres jeux sont parus dans les revues spécialisées (le royaume des dragons, Châteaux et Chevaliers entre autres).

Pierre-Nicolas Lapointe

BP3 Geispolsheim-Gare
67400 Illkirch
Tél : (16) 88 66 36 50

NDLR : la lettre de Pierre-Nicolas appelle certains commentaires, et "Tribune" ouvre ses colonnes à ceux qui souhaiteraient les formuler. La seule remarque que nous ajouterons pour cette fois concerne le jeu "Maléfices" qui ne semble pas vraiment à sa place dans la liste proposée : certes le système de simulation est simple, mais ce n'est pas un jeu court à proprement parler. Par ailleurs, le qualificatif "épouvante" employé à son sujet nous paraît trop limitatif...

TRIBUNE...

COUP D'ŒIL

VITRINES

FIRMES FRANÇAISES

Olivier Nemoz & Paul Chion

Editions COFSO

La Triple Couronne est un jeu de plateau très sympathique qui fut primé au concours international des créateurs de jeux de société, cuvée 1988. Il permet de recréer l'ambiance qui règne autour des champs de course, cette fièvre qui, chaque semaine, anime nos hippodromes nationaux. Les règles, fort simples, équilibrant savamment le hasard et la stratégie, ont été élaborées avec l'aide de plusieurs professionnels des courses hippiques. Le matériel contenu dans la boîte est abondant et sa qualité est irréprochable. Bref, un jeu de fort bonne facture.

Hexagonal

Les Rangers du Nord, le nouveau module en français pour JRTM, constitue une agréable surprise. Alors que les productions précédentes se distinguaient par la piètre qualité de leur présentation, **Les Rangers du Nord** se singularise par son esthétique irréprochable. A l'intérieur, vous pourrez découvrir une présentation systématique de ce beau royaume qu'est l'Arthedain. De nombreuses tables, cartes et illustrations (dont 8 pages de plans en couleur) viennent agrémenter la description du pays, de ses habitants, de ses personnalités remarquables... Plusieurs petits scénarios permettent d'exploiter la fantastique masse de données fournies dans ce supplément. Il est bien agréable de constater qu'Hexagonal oriente désormais sa politique d'édition vers la qualité et l'intérêt.

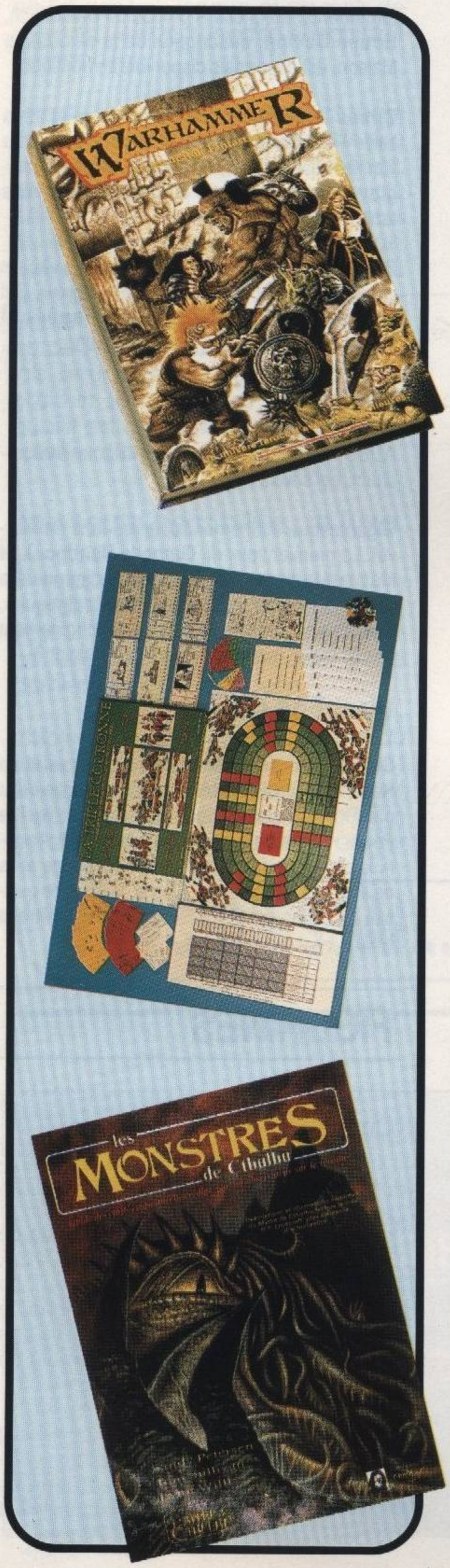
Pour Battletech, notons une ou deux nouveautés : d'abord, le **Battletech Map Set 2**, pour jouer sur toute la surface de votre salle à manger familiale, et ensuite les **Plastech**, des figurines de plastique, copies nettement moins onéreuses que leurs homologues de plomb.

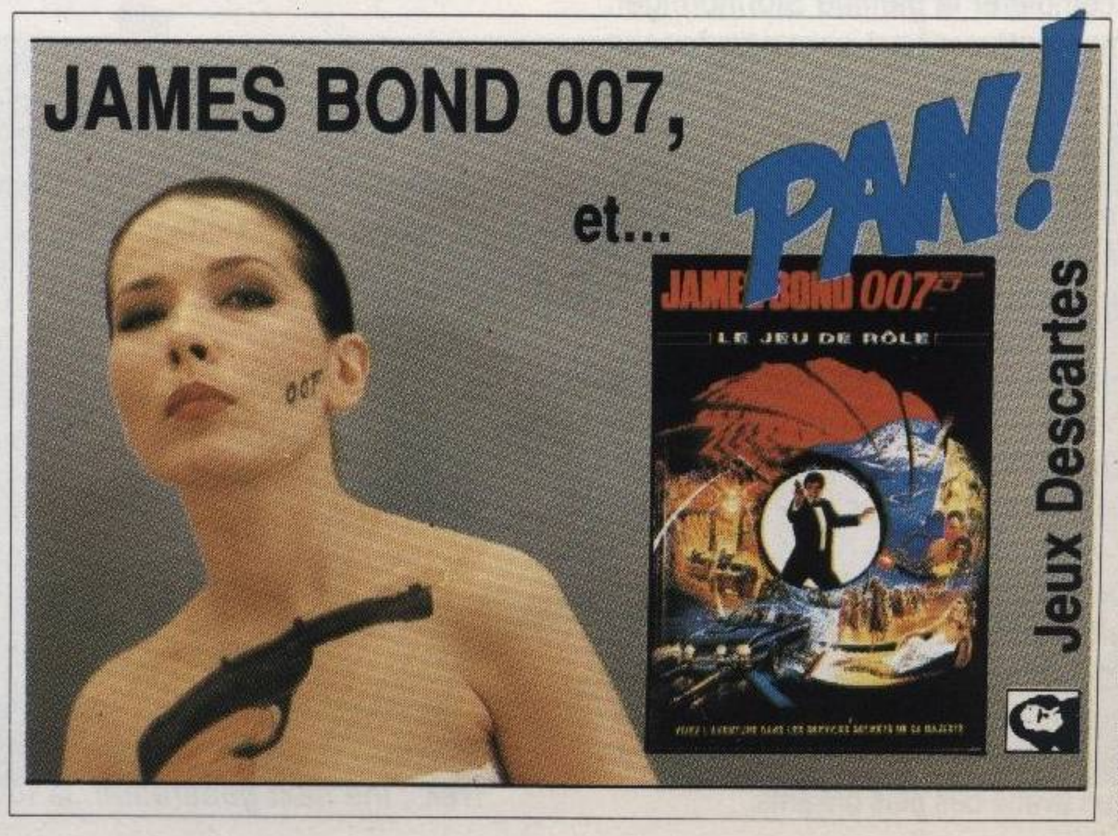
Jeux Descartes

Cœur Cruel est un nouveau scénario pour Maléfices. Conçu par l'un des créateurs du jeu, Hervé Fontanières, Cœur Cruel vient allonger la liste déjà bien longue des suppléments impeccables pour le "jeu qui sent le souffre". Les joueurs sont entrainés dans une enquête complexe ayant pour cadre la petite ville d'Orthez dans les Pyrénées Atlantiques. Légendes anciennes, anecdotes historiques, malédictions sinistres... une fois de plus tous les ingrédients sont en place pour permettre la mise en place de l'ambiance bien spécifique de ce jeu.

WHFRP ou plus simplement WARHAMMER version française est disponible dès à présent. A première vue, la traduction parait excellente. Plusieurs erreurs du manuel original ont même été corrigées (notamment décalage des colonnes de chiffres dans les tableaux de profession. Warhammer se présente sous la forme d'un "pavé" de 370 pages solidement reliées, avec une couverture cartonnée parfaitement rigide. Les illustrations intérieures (quadri et noir et blanc) sont de très belle facture. Bref un produit de qualité largement équivalente à l'édition anglaise, pour un prix somme toute relativement raisonnable.

Les Monstres de Cthulhu. Cette brochure, également disponible en langue française maintenant, nous a séduits par la qualité de ses illustrations intérieures. Apportant une description détaillée des créatures les plus courantes du mythe, ce "manuel des monstres", véritable "galerie des horreurs lovecraftiennes", sera d'une grande utilité pour les gardiens des Arcanes. Un "organigramme d'identification" digne de celui utilisé par les herboristes dans une flore (!) vous permettra de reconnaître, avec une certitude quasi-scientifique les créatures rencontrées le soir à la croisée des chemins.





VITRINES (SUITE)

A part ça, je vous livre en vrac le contenu du calendrier Descartes : dans pas longtemps, des extensions pour James Bond (**Manuel Q, James Bond contre Dr No, Goldfinger**), le **Guide de Star Wars** et des scénarios pour le même jeu, enfin, pour Cthulhu, **Les œufs de Corlathe** et, pour Maléfices, en préparation, un "pavé" monumental de plus de 250 pages, "le voile de Kali".

Miniathèque

Les **décors modulaires Miniathèque** vont satisfaire de nombreux amateurs de figurines, dioramas, etc. En effet, ces éléments de décor sont constitués de sols en plastiques sur lesquels viennent se fixer à votre gré murs, portes et escaliers d'une matière identique. Le nombre de configurations différentes est énorme. Les éléments sont vendus soit séparément, soit sous forme de module (auberge, petite maison, tour).

Oriflam

Des excuses tout d'abord à cette dynamique société pour le "bug" qui s'est glissé dans les colonnes infos du n° 17 : le livret "le maître des Runes" comporte une centaine de pages (et non une trentaine, gasp !). C'est promis on ne le refera plus !

Deux mois à peine après la sortie de **Hawkmoon** en boutique, Oriflam nous présente **l'écran** de ce jeu. Et quel écran ! Dieu, qu'il en jette ! Quatre volets de carton superbement illustrés camouflent les habituelles tables et tableaux. Un petit scénario d'une quinzaine de pages et d'une facture ma foi fort convenable complète l'ouvrage, le tout emballé pesé pour une somme modique. Signalons que l'ensemble est une production cent pour cent française. Oriflam tend de plus en plus à apposer sa griffe sur les produits édités et c'est une bonne chose.

L'Ile Brisée est une campagne pour Hawkmoon se déroulant en Irlande. La brochure contient également de nombreux compléments et éclaircissements. Sortie toute prochaine.

Le Voleur d'Ames et **Le Loup Blanc** viendront sous peu compléter la gamme Stormbringer. Le premier supplément est une gigantesque campagne qui tiendra les joueurs en haleine des semaines durant. Quant au deuxième complément, il s'agit de la description de plusieurs lieux de culte. Ill contiendrait également des précisions au sujet des transports maritimes et un scénario.

Autre projet dont la réalisation est en cours : la traduction du magnifique jeu de plateau **The Fury of Dracula**, qui avait lors de sa sortie suscité de nombreuses réactions favorables.

Comme beaucoup, nous attendons avec impatience **Multimondes**, la toute nouvelle création de l'équipe de Maléfices. Avec des papas comme eux, ce jeu, qui retrace, rappelons-le, les étapes de la conquête de l'univers, semble promis à un avenir des plus brillants.

Schmidt

Peu de nouveautés dans le domaine du jeu de rôle, à part des suppléments en français pour Marvel Super Heroes. L'écran du maître et deux scénarios (Le Dernier Recours et La Déchirure) sontt déjà disponibles.

Croc Incorporated

L'écran de **Bitume** est enfin disponible dans les meilleures pâtisseries quincailleries.

La première extension pour **Animonde** sort le 1er décembre. Elle comporte un background et deux scénarios. Si vous ne la trouvez pas dans votre poissonnerie favorite, adressez-vous directement à Croc - 40 rue des Etats-Généraux - 78000 Versaiilles

Firmes étrangères

Iron Crown Enterprises

Halls of the Elven King constitue le troisième ouvrage de la magnifique série des Cities of Middle Earth. Au vu de la qualité des deux premiers livres, tant au niveau de la présentation qu'au niveau du contenu, cela promet !

Mouth of the Entwash et **Shadow in the south** sont deux nouveaux modules pour MERP.

La S.F. est de nouveau à la mode. La preuve : les gens de chez ICE viennent d'éclaircir les règles de ce bon vieux Space Master, de les agrémenter avec quelques suppléments du SM Companion, et d'empaqueter le tout sous l'appellation ô combien inattendue de **Space Master**.

Dans l'élan, vous allez enfin pouvoir bénéficier du **Space Master Screen** et de **League of Merchants**, respectivement écran et campagne pour le jeu cité ci-dessus.

FASA

Bonnes nouvelles pour vous, les trekies ! Comme vous le savez sûrement tous, *Star Trek : the next generation,* la toute récente série télévisée, fait un foin pas possible aux States et sera bientôt diffusée sur nos petits écrans... Là, j'en vois déjà un qui court balancer sa boîte de Star Treck, la rage aux dents, pestant contre ce jeu désormais aussi crainteux qu'une bicyclette klingonaise ! Oh ! Attends, je n'ai pas pu finir ma phrase, banane ! **The Officers's Manual** est en effet un supplément qui remet à jour toutes les données de l'ancien jeu pour les rendre compatibles avec la nouvelle série. Capitaine Kirk, Monsieur Spock, Docteur McKoy et autres Monsieur Sulu, voici enfin la relève...

Rolling Thunder est un ensemble de scénarios pour BattleTech, MechWarriors ou BR reinforcements, au choix. A propos de BattleTech, **House Davion**, description de la cinquième Maison, est désormais disponible en boutique.

Circus Imperium est le troisième volet de la série Renegade Legion. Si la perspective de vieilles bastons à grands coups de chars antigrav vous réjouit, vous allez être servis, mes amis...

Restons dans le Renegade Legion, avec un recueil de scénarios pour Interceptor, j'ai nommé **The Fire Eagle**, et **Harbingers of Death**, premier module pour Centurion.

TSR

AD&D, deuxième moûture, c'est pour l'an prochain. Let's wait, kids !

Gigantesque événement pour les fans de Marvel. Le premier volet du **Gamer's Handbook of Marvel Universe**, un fantastique dictionnaire des super-héros, avec des fiches techniques, des dessins, et tout et tout, sera prochainement disponible. A quand la VF, mister Schmidt ?

West End Games

On continue dans le Star Wars avec **Assault on Hoth**, un board simulant la grande bataille de la planète des glaces du même nom, et **Strike Force : Shantipole**, un nouveau scénario. A priori, la qualité de ces suppléments est bonne et ils ne sont pas trop onéreux. Oublié, le coup de massue du Campaign Pack... Bof, ça devait être la bière...

FIGURINES

Citadel

Dernières parutions :

pour **warhammer 40000**, un groupe de quatre Space Orks, et l'Eldar Jet Cycle. Dans la collection "Realm of Chaos", de charmantes démonettes, des chiens de Khorne, des sanguinaires (démons mineurs de Slaanesh), un juggernaut de Khorne et des monstres de Slaanesh.

plus classique : un joli petit assortiment des cousins de Urk, quatre guerriers d'aspect redoutable et une petite troupe de Marines du Chaos. Tous ces modèles sont disponibles dans votre magasin favori.

JAMES BOND 007

version française

Roger Barnoud

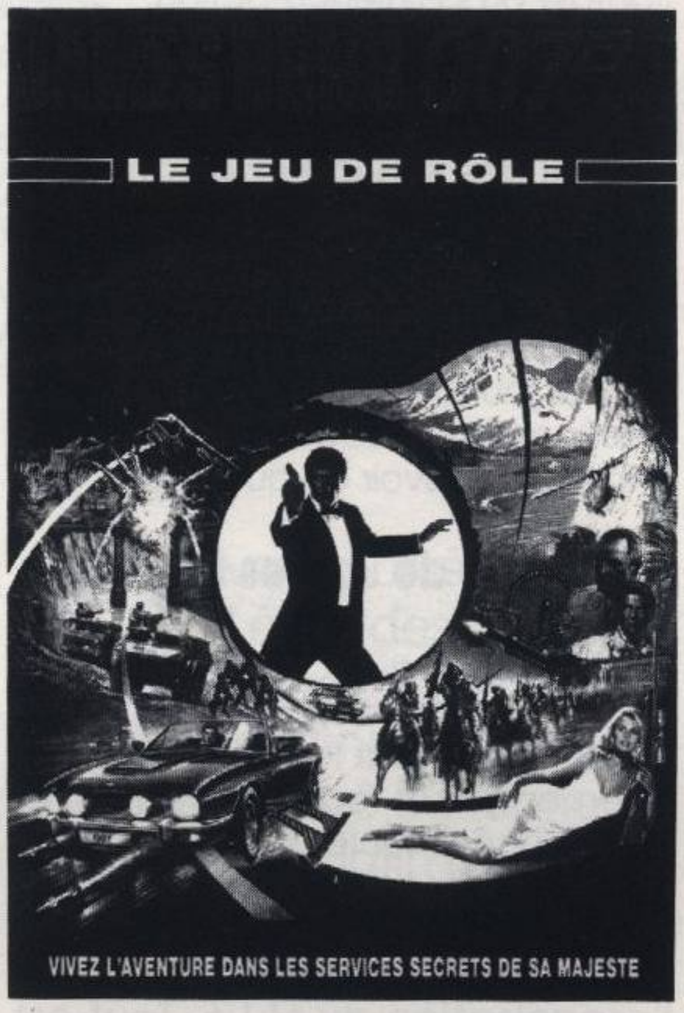
Déjà l'année dernière nos services de renseignements avaient eu vent de quelques rumeurs. Au mois de janvier de cette année, la chose était confirmée. Oui ! Le jeu de rôle sur James Bond allait être traduit par Jeux Descartes et ne resterait donc pas l'apanage des joueurs anglicistes. L'attente ne fut pas trop longue et au mois de juillet, la version française envahissait les magasins.

Maintenant, avec un correct recul de trois mois, que pouvons-nous dire sinon que c'est un grand succès et, ce qui n'est pas toujours le cas, au bénéfice de tous qu'ils soient joueurs ou éditeurs. Il semblerait d'ailleurs que la tendance dans le milieu du jeu français soit à la "qualité abordable pécuniairement". Les joueurs ne peuvent que s'en féliciter. Toutefois, pour revenir à notre ouvrage (le produit James Bond), le plus marquant est à première vue l'effort de présentation.

Une seule possibilité : le luxe

Si vous n'avez jamais vu l'édition d'origine, dites vous qu'elle n'a rien à voir, en ce qui concerne l'apparence, avec la version française. Cette dernière est bien plus belle.

Visiblement, il a été tenu compte du fait que les joueurs français sont assez exigeants et qu'ils n'auraient guère accepté une édition médiocre pour un jeu s'appuyant sur un personnage flamboyant habitué au luxe.Ainsi, l'apparence du jeu rejoint le personnage et cela se traduit, pour l'extérieur, par un livre relié avec une magnifique couverture cartonnée. A l'intérieur le texte est plus aéré, moins dense. Enfin les fades dessins de l'édition originale ont cédé la place à de nombreuses



photos empruntées aux films. La seule restriction que les puristes pourraient faire est dans le choix, pour la couverture, de l'affiche de "Tuer n'est pas jouer". Ce film n'est pas le plus représentatif de la série et une autre affiche, voire même un montage, aurait peut-être été préférable. Néanmoins, nous ne pouvons tout avoir et c'est déjà au-delà de nos espérances.

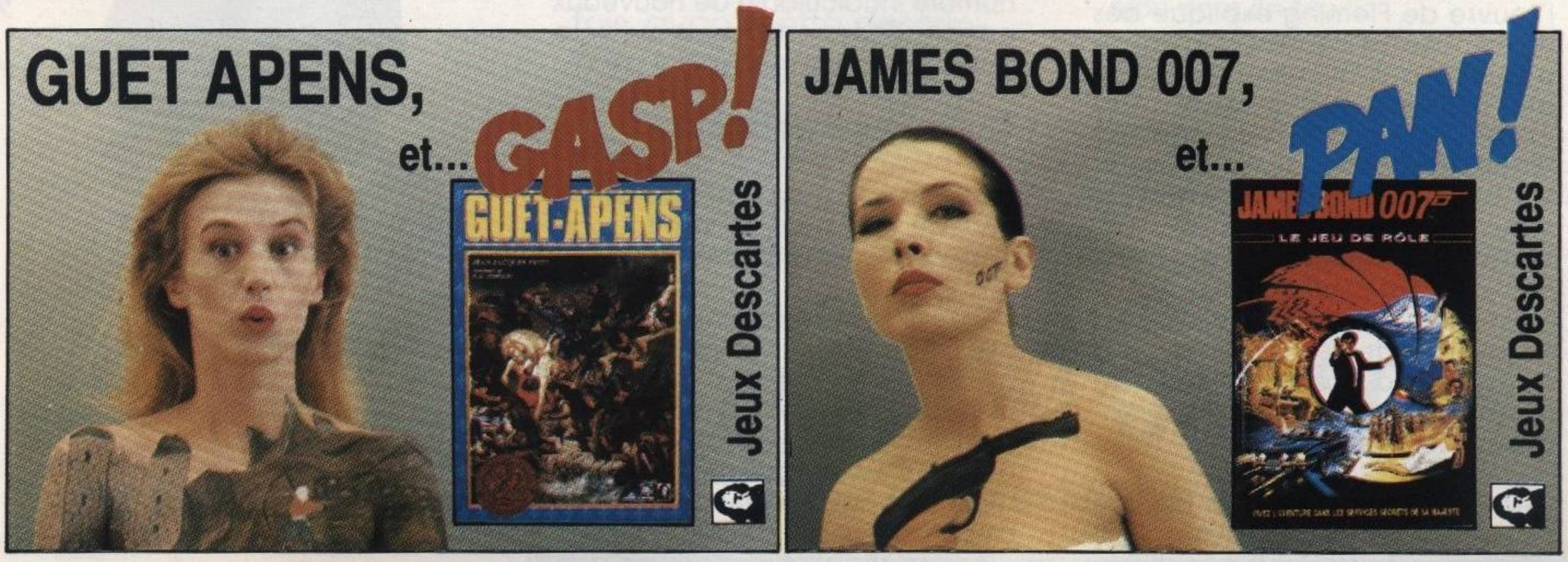
Par contre, il est à noter que l'organisation même du texte n'a pas été touchée afin de respecter le souci pédagogique déjà présent dans l'élaboration du jeu. D'où un système en deux colonnes, l'une s'adressant au joueur et de caractère plus littéraire, l'autre en supplément pour le maître de jeu et ainsi plus technique (tableaux). Les règles n'ont pas non plus été transformées ; survolons rapidement les principes généraux de celles-ci.

De la table unique

Point n'est besoin de vous décrire tous les systèmes, le jeu est fait pour cela. Apprenez seulement, si vous ne le savez pas, que James Bond est connu pour avoir été le premier jeu utilisant une "Table Unique". Depuis, d'autres jeux l'ont suivi sans pour autant détrôner son mécanisme qui a l'avantage d'être simple et d'une grande efficacité.

Cependant, entendons-nous sur les termes et rédéfinissons cette expression trop souvent galvaudée de "Table Unique". Elle signifie simplement qu'un seul tableau sert à définir les chances de réussite de toutes les actions entreprises par un personnage. Autrement dit, les joueurs qui ont compris le fonctionnement de ce tableau peuvent pratiquement jouer immédiatement. En cela,

BANC D'ESSAI... BANC D'ESSAI... BANC D'ESSAI...



James Bond est un jeu facilement abordable, il n'est pas complexe pour les joueurs. Néanmoins, une fois la réussite de l'action confirmée, il faudra faire appel à une deuxième table pour définir la qualité du succès et les avantages qui en découlent.

Regardons maintenant du côté de l'arbitrage. Attention ! Il n'existe pas de solution miracle et la seule connaissance de la table unique ne saurait suffire. Rassurez-vous, ce n'est guère compliqué mais il faudra faire l'effort d'appréhender des règles précises permettant la simulation de combats ou de poursuites dans le style des films. Enfin, il faudra aussi garder en tête de nombreux "modificateurs de difficulté" qui apparaissent tout au long de la lecture et qui servent dans l'application de la "Table Unique". Ils ne sont heureusement fournis qu'à titre indicatif mais ils gagneraient à être regroupés sur une seule page. A ce propos, l'écran du jeu ne sera pas, lorsqu'il sortira, un gadget mais un bon outil pour l'arbitre. Je passe sur les tableaux donnant les spécificités : des armes, des véhicules, les dégâts etc. Ceux-ci devraient aussi être placés sur l'écran.

L'ingérence du thème dans la règle

La relation entre les règles et le thème "Bondien" n'est jamais oubliée. Ce n'est pas un système multi-jeux que nous avons devant nous mais un ensemble entièrement mis au point dans l'optique des aventures de James Bond. Si bien que la lecture même de ce livre donne, tout en apprenant les mécanismes de jeu, l'impression d'entrer dans l'univers quotidien des agents du M.I.6. Le ton est donné dès l'introduction par le texte présentant un exemple de jeu, lequel reprend et remet en scène un extrait de "goldfinger"

Ce souci de garder l'ambiance et le rythme existant dans les films et dans l'œuvre de Fleming explique des ingérences qui dépassent la simple présentation pour toucher la règle elle-même. La plus importante consiste naturellement dans les "Points d'Héroïsme". A quoi servent-ils ? Tout simplement à imiter Bond et réussir des actions dont la probabilité de réussite pour un être humain normalement constitué est extrêmement faible. Grâce à eux les personnages sont de véritables héros, à charge aux joueurs de bien gérer la façon de les dépenser et donc d'influencer leur destinée.

Cela montre en quoi réside la force du jeu. Comme certains autres, il fait référence à notre univers quotidien mais ce n'est pas notre monde. C'est un monde parallèle plus policé, plus riche, moins noir et moins mesquin. Chaque aventure doit avoir son cachet et il n'est pas question de verser dans le sordide et le glauque. C'est une vision flamboyante de notre société où les femmes sont toutes plus belles et les méchants ont tous un certain panache. En peu de mots, le jeu de rôle James Bond nous propose un univers contemporain qui permet de rêver. Par cela, il rejoint les jeux à thèmes plus éloignés de la réalité, basés sur l'Héroïc-Fantasy ou la Science-Fiction.

Mais cette force peut être aussi une faiblesse. Les joueurs sont obligatoirement dès le départ dans le M.I.6. et leur travail sera toujours une mission d'espionnage. Ainsi l'optique générale du jeu est assez limitée. Toutefois c'est une question de choix et si les joueurs choisissent ce jeu, ce n'est pas pour taquiner le goujon. A chacun de savoir ce qu'il veut.

Le monde de James Bond

Il faut avouer que ce livre intéresserait un fan de l'espion anglais, ne serait-ce que par la mine de renseignements qu'il fournit. Vous voulez des données sur les véhicules et les gadgets sans lesquelles Bond ne serait pas Bond. Aucun problème ! Vous désirez des renseignements sur l'organisation du M.I.6. Tout est dévoilé ! De plus, en prime, vous aurez un chapitre sur une organisation criminelle adverse, j'ai nommé le TAROT. Que demander de plus ! Cela ne s'arrête pas là.

Vous pourrez aussi découvrir les jeux de casino et les descriptions rapides mais efficaces des six villes de rang mondial. Enfin, la plupart des alliés ou des adversaires de l'espion anglais vous sont présentés avec leurs caractéristiques chiffrées et leur histoire. Ceci va plus loin encore puisque l'on vous offre toute une méthode rapide pour générer un nombre incalculable de nouveaux personnages non joueurs qui vous seront plus personnels.

Quelques extensions

Pour finir, allons du côté des extensions qui sont pour l'instant toujours dans la langue de Shakespeare.

- Q Manual : bientôt en français (peut-être même déjà), il complète avantageusement le chapitre 11 sur l'équipement. Seule restriction, il reprend, dans l'édition anglaise, une grande partie des objets déjà présentés dans la règle de base. Heureusement, il en propose beaucoup d'autres.
- Thrilling Locations : c'est une présentation de nombreux lieux : villes, casinos, hôtels etc. Il prend la suite du chapitre 19.

- Villains : comme son nom l'indique, il propose un recueil d'adversaires et complète le chapitre 18.

- De nombreux scénarios : l'édition anglaise est d'une grande qualité, allant souvent jusqu'à inclure une enveloppe confidentielle contenant de magnifiques aides de jeu (photos, documents etc). Seul reproche, un grand nombre reprend les films. Certes cela facilite la mise en scène mais diminue peut-être l'intérêt des joueurs cinéphiles.

- Bond Assault : c'est une sorte de petit Wargame. Je ne sais guère ce qu'il vaut, l'avenir nous le dira à condition que vous ne vous perdiez pas dans les dangers d'une mission au service de sa majesté.

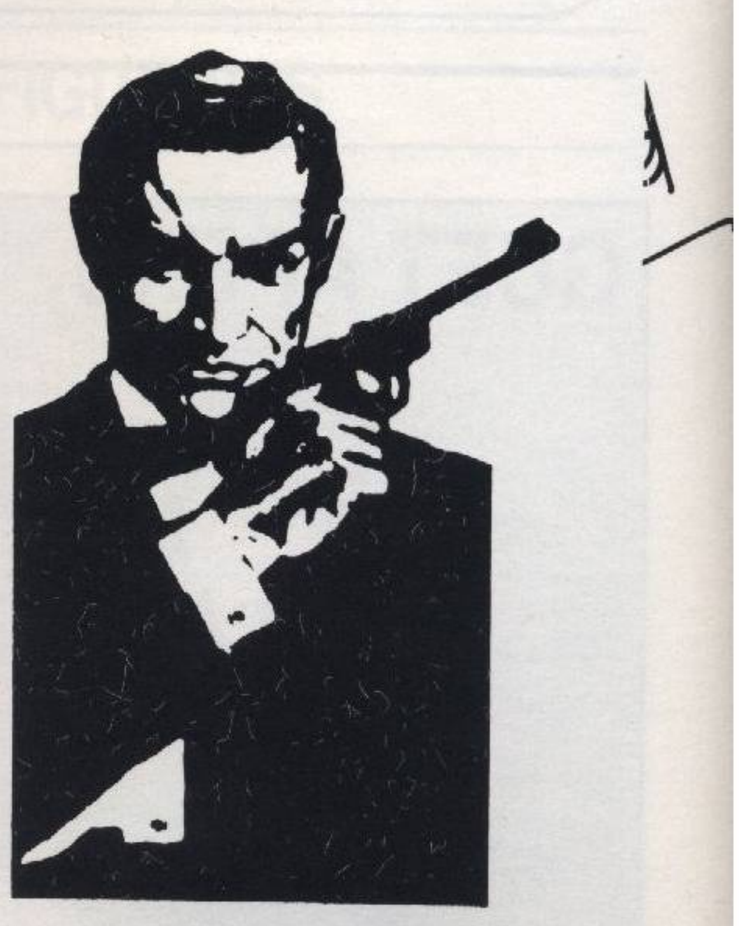
◊◊◊

Petits errata sur le jeu

Deux erreurs se sont glissées dans l'édition française :

- sur la feuille de personnage, la formule du Charisme n'est pas (INT + VOL) /2, mais seulement VOL.

- dans le tableau d'armes s'est glissée une faute de frappe à la deuxième ligne concernant l'Heckler & Koch. Le -1 qui se trouve dans la colonne ENR est à placer dans la colonne DGN.



Si vous possédez "Légendes Celtiques" et si vous avez lu son contenu, vous avez déjà rencontré ce terme. C'est un mot latin (au pluriel : oppida) qui signifie ville forte. Il est maintenant plus particulièrement utilisé pour désigner les habitats fortifiés qui se développèrent à partir du IIème siècle av. J.C. dans l'ensemble du monde celte et surtout en Gaule.

Cet article a pour ambition de vous décrire l'un de ces oppida tel qu'il devait être dans la période qui précéda, en Gaule, la conquête romaine. Toutefois, avant cette description, il convient d'étudier les fonctions de ces cités et donc pourquoi elles furent créées.

La genèse des oppida

Du IVème siècle au dernier quart du IIIème siècle av. J.C. les peuples celtes se déplacèrent et s'étendirent sur de vastes territoires. Cela favorisa le goût pour un habitat en campagne sans urbanisation. Ensuite, ils se stabilisèrent et chaque tribu vécut dans un emplacement géographique précis. Alors, les enceintes fortifiées apparurent mais leur fonction défensive n'était pas évidente.

En effet, de nombreux sites sont en plaine ou fond de vallée et le mur est encore d'une piètre valeur stratégique. Il semble qu'il ait eu plutôt une valeur symbolique. L'enceinte définissait ainsi un espace limité qui formait un point de rencontre et de rassemblement pour les membres de la tribu. La première fonction est politique et, car cela va ensemble, religieuse du fait de l'installation du sanctuaire de la tribu dans ce lieu.

Une deuxième fonction va se greffer sur la première, celle-là économique. C'est dans ce lieu de rencontre que le marché de la tribu s'épanouit et que les artisans se

DOC HISTORIQUE POUR LE JEU DE ROLE

PRESENTATION DE

L'OPPIDUM GAULOIS

Roger BARNOUD

placèrent. Par la suite, la mutation économique due en partie aux relations commerciales renforcée avec les grecs et les romains, accentua cette fonction. Dès lors, l'oppidum fut situé près d'une voie commerciale (fluviale ou terrestre) ou d'une zone produisant une matière première (minerai de fer, argile, or, argent etc). Enfin, les tribus se fédérèrent en nations (Arvernes, Eduens etc), chacune ayant un oppidum prépondérant, sorte de capitale au pouvoir central peu développé. L'évolution économique pouvait aller plus loin, si bien que le troc fut remplacé par la monnaie émise dans ces grands centres (Gergovie pour les Arvernes, Bibracte pour les Eduens).

Parallèlement, les fortifications prenaient leur apparence définitive. Les sites en hauteur étaient plus recherchés tandis que le rempart prenait un véritable rôle défensif. Il devenait en effet essentiel de protéger des centres économiques dont la désorganisation aurait été un désastre pour la nation gauloise concernée.

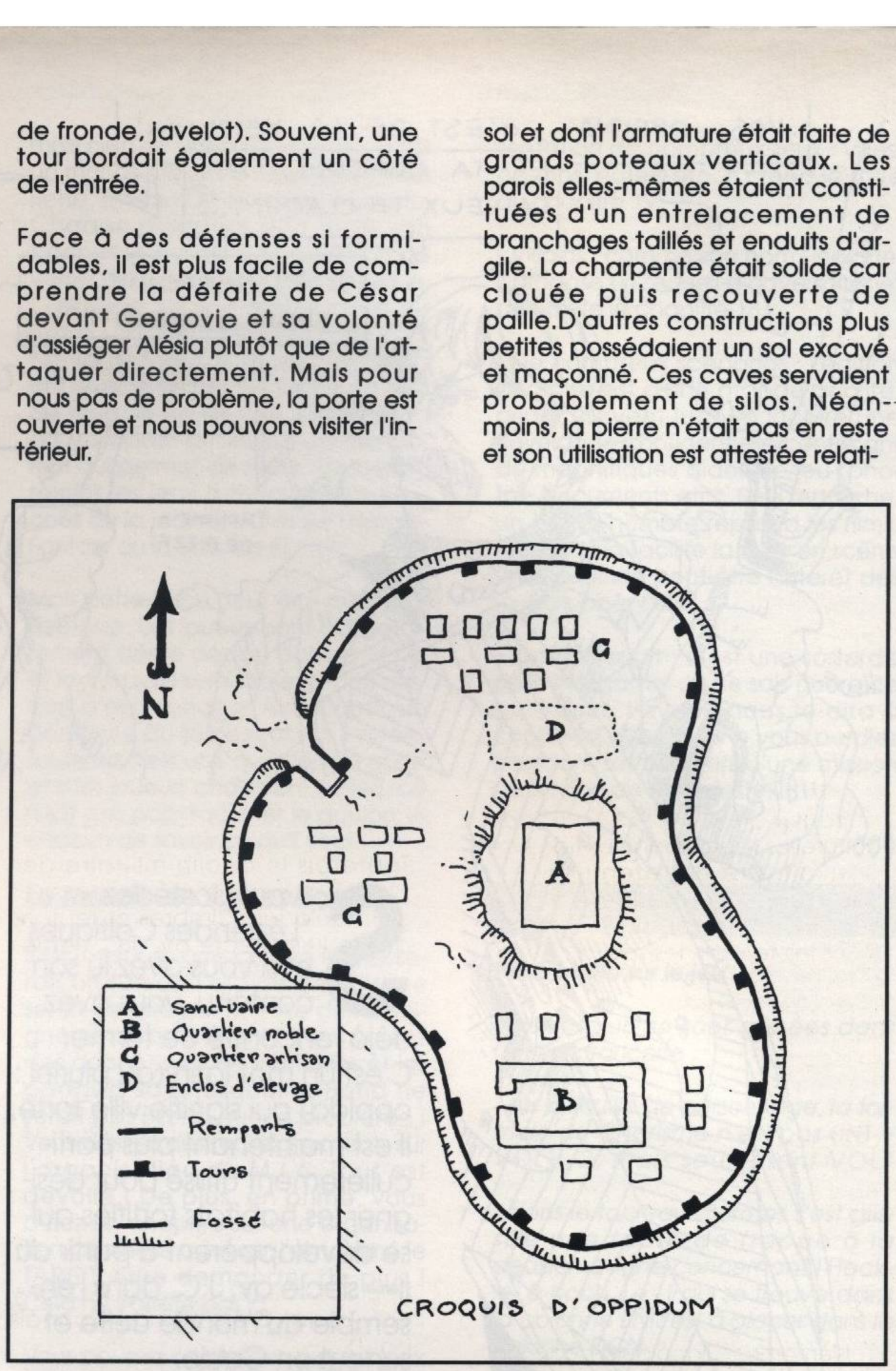
Bien que cette évolution générale n'ait pas été identique partout, c'est à peu près cette situation qui existe à la période qui nous intéresse. Commençons donc dès maintenant (il est temps !) notre description en étudiant l'enceinte qui délimite cet espace politique, religieux, économique et fortifié que fut l'oppidum.

Le rempart

Les romains l'appelèrent le "Murus Gallicus". La structure de ce rempart est à la base de sa solidité. L'ensemble, constitué de pierres sèches, est renforcé par une armature, placée à l'intérieur, de poutres verticales et horizontales. Cela permet une grande homogénéité de l'ouvrage qui atteignait en moyenne quatre mètres de haut pour autant de large. Parfois, des tours disposées régulièrement complétaient les fortifications, alors qu'un profond et large fossé bordait le mur sur la pente.

L'entrée de l'oppidum était aussi très ingénieuse (voir croquis). Elle était placée en retrait du rempart si bien que celui-ci formait une sorte de couloir dans lequel les assaillants étaient obligés de pénétrer pour enfoncer la porte. Du haut du mur, les assiégés pouvaient facilement défendre en fléchant leurs adversaires ou en lançant d'autres projectiles (pierres de fronde, javelot). Souvent, une tour bordait également un côté de l'entrée.

Face à des défenses si formidables, il est plus facile de comprendre la défaite de César devant Gergovie et sa volonté d'assiéger Alésia plutôt que de l'attaquer directement. Mais pour nous pas de problème, la porte est ouverte et nous pouvons visiter l'intérieur.



Les constructions

La surface couverte par un oppidum était assez conséquente. Le maximum que l'archéologie ait pu relever est de 1500 ha (Heidengraben). Cependant la normale se situe entre 90 et 150 ha (Bibracte 135 - Alésia 97). Il né faut pas croire que l'ensemble de cette superficie était construit. De larges espaces vides restaient, soit pour accueillir le marché (ou les gens des campagnes en cas de danger), soit même pour pratiquer l'élevage en mettant des enclos à l'intérieur des murs. Ce n'est donc pas un contexte uniquement urbain mais une cité encore très liée à la campagne.

L'aspect des maisons pouvait varier selon les oppida. Le bois y était, dans la plupart des cas, largement prépondérant. Son utilisation donnait des maisons quadrangulaires construites au niveau du sol et dont l'armature était faite de grands poteaux verticaux. Les parois elles-mêmes étaient constituées d'un entrelacement de branchages taillés et enduits d'argile. La charpente était solide car clouée puis recouverte de paille.D'autres constructions plus petites possédaient un sol excavé et maçonné. Ces caves servaient probablement de silos. Néanmoins, la pierre n'était pas en reste et son utilisation est attestée relativement souvent. Les murs sont alors de pierres sèches liées entre elles par l'argile. Enfin les sols sont généralement d'argile battue ou parfois de tuileaux concassés.

Tout cela pouvait être organisé par une sorte de véritable plan d'urbanisme (rues à angles droits, quartiers). Il n'est pas sûr que ceci soit dû à l'influence grecque et romaine. Par contre, pour les oppida dont les rapports commerciaux avec ces civilisations étaient importants, des maisons de pierre aux architectures complexes avec une cour intérieure furent découvertes. C'est ainsi qu'à Bibracte existait un grand ensemble formé d'un atrium (cour intérieure) et d'une trentaine de petites pièces. Cette pénétration culturelle se fit progressivement dès 550 av. J.C. par l'influence de Marseille, puis par la proximité de la "Provincia" romaine. Il n'est guère possible d'en appréhender l'importance

réelle. De toutes façons, des relations existent qui faciliteront plus tard l'élaboration de la société gallo-romaine. A l'époque qui nous préoccupe, la civilisation gauloise garde une certaine identité et si vous voulez bien continuer à me suivre (bien obligé ! !) nous verrons les divers corps sociaux abrités par les maisons que nous venons d'entrevoir.

Qui habite l'oppidum ?

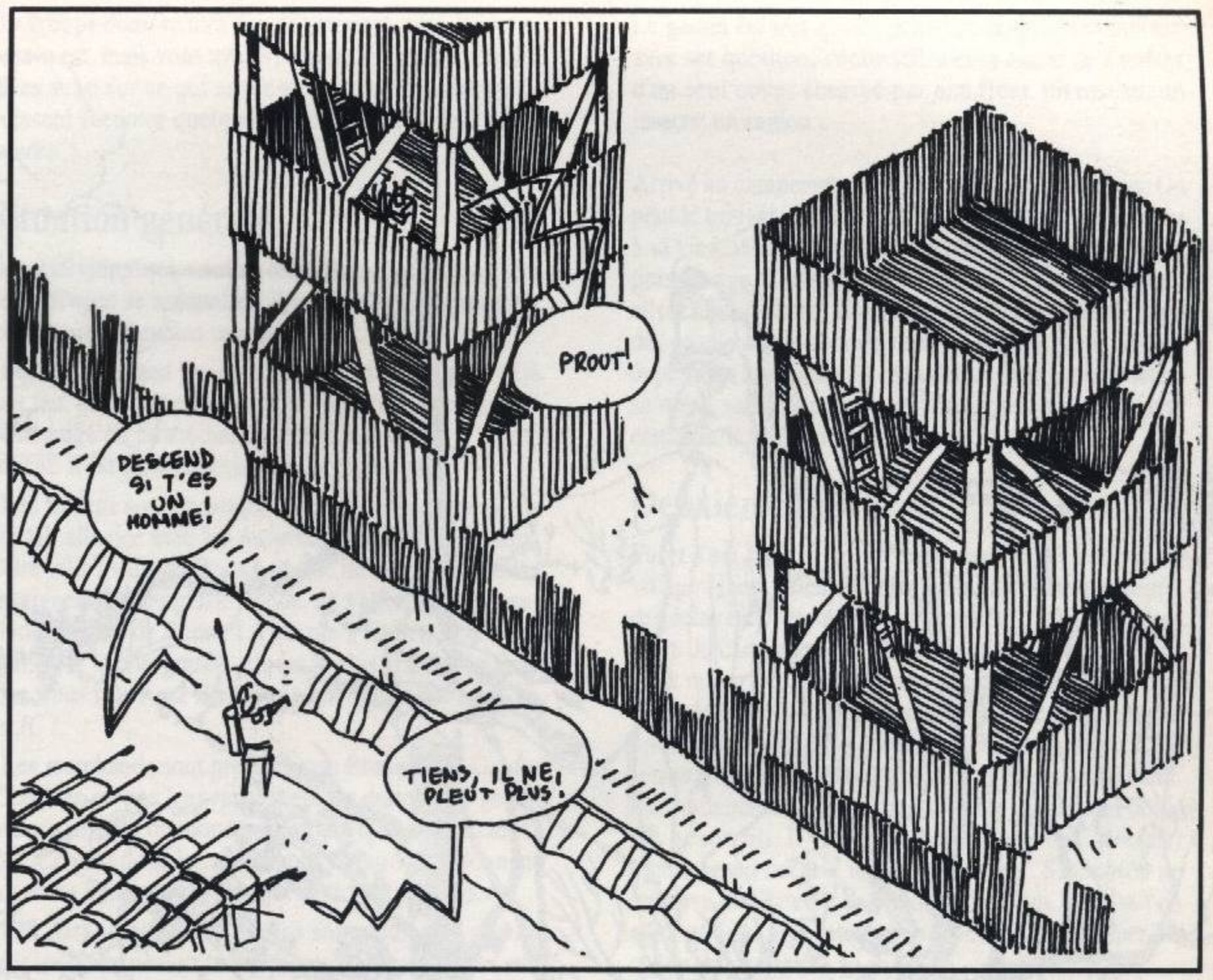
Trois zones distinctes coexistaient à l'intérieur de la cité. Tout d'abord le sanctuaire dont j'ai parlé. Situé habituellement sur la partie la plus haute, il était parfois près d'une porte, peut-être lorsque son culte s'associait à un symbole guerrier ou défensif. Il était dédié à la divinité vénérée par l'ensemble de la tribu, voire, si l'oppidum était important, par l'ensemble de la nation. Il accueillait les pratiques culturelles regroupant les fidèles et pouvait être entretenu par plusieurs servants ou druides.

Dans les terrains les mieux orientés climatiquement ou les mieux protégés stratégiquement se trouvaient les quartiers nobles. Cette aristocratie n'était plus formée uniquement par les guerriers. En fait, elle réunissait les familles disposant de grandes propriétés dans la campagne et jouant un rôle sur le plan économique et commercial. Ainsi, dans le domaine militaire, un certain déclin de la noblesse est à enregistrer pour cette époque : le dynamisme guerrier diminue.

Troisièmement, l'oppidum accueillait les quartiers artisans. Regroupés par spécialités, ils étaient d'excellents charrons, métallurgistes, potiers, émailleurs et verriers. Leur technique était remarquable mais le passage à une production d'articles en série entraîna un manque d'originalité qui marqua un certain déclin dans l'art celtique.

La faiblesse des oppida

Conçus pour défendre les richesses économiques des nations, les oppida devinrent paradoxalement le point faible du système. Ils désignaient de leur masse imposante les points stratégiques qu'il fallait toucher pour désorganiser l'ensemble d'une nation gauloise, même si cela était au prix d'un long siège. Naturellement, leurs défenses étaient telles qu'il ne semblait pas y avoir de grand danger.



Toutefois le déclin militaire des gaulois, les incursions de peuples germaniques (Cimbres et Teutons dès le IIème siècle av. J.C.) et les incessantes rivalités qui se développaient entre nations et même entre tribus, rendirent l'édifice plus faible. César en profita et cela avant même la révolte de Vercingétorix puisque dans l'année 53 av. J.C. il pouvait déjà croire qu'il avait mis sous sa férule les nations gauloises.

Heureusement (soyons un peu chauvins !) il y eut Gergovie. Malheureusement pour les gaulois, il y eut Alésia (C'est où ça ! Connais pas !).

Pour les curieux

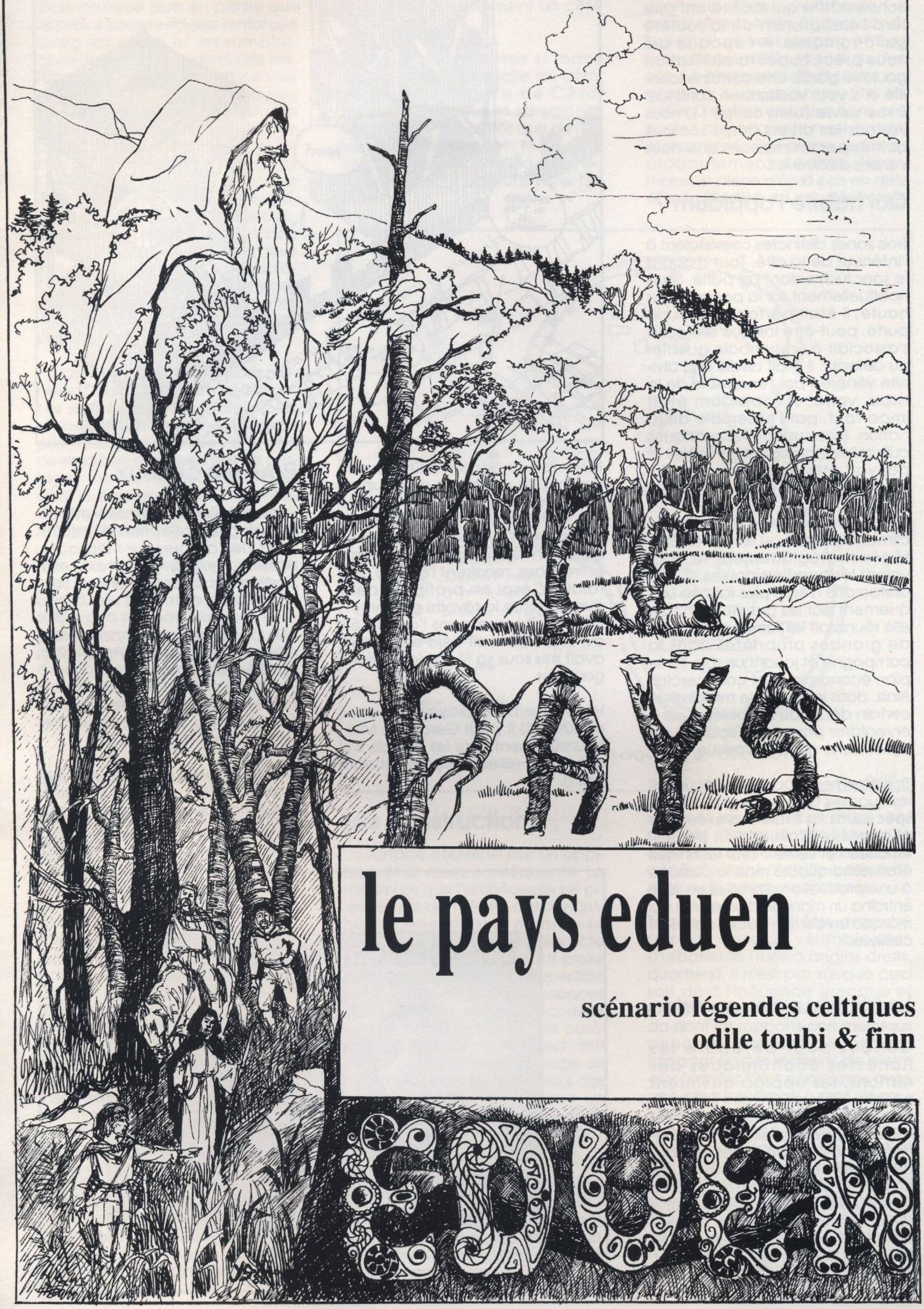
- Rachet Guy, dictionnaire de l'archéologie, collection Bouquins, 1983 (les articles sur : Bibracte, Alésia, Gergovie, Entremond, Ensérune et naturellement sur l'oppidum).

- V. Kruta, les celtes, collection Que sais-je ? N° 1649, Paris, 1976, pp 103-120.

- J. Harmand, Les celtes (au second âge du fer), Fernand Nathan, Paris 1970, pp 67-80.

- J-L Brunaud, Les gaulois, sanctuaires et rites, Editions Errance, collection des Hespérides, Paris, 1986, pp 9-11.

◊◊◊



le pays eduen

scénario légendes celtiques
odile toubi & finn

Avertissement

Ce scénario peut servir de plusieurs façons différentes. Pour les plus fidèles, il constitue la suite d'une série parue dans le Dragon Radieux. Pour ceux qui ont joué les Atrénates des modules Descartes, il constitue une introduction à une nouvelle campagne, celle des Helvètes. On peut, en particulier, puisque les deux villages se rencontrent et vont vivre des aventures ensemble, utiliser les modules Drag-Rad, pour introduire de nouveaux personnages dans une campagne plutôt meurtrière (c-à-d remplacer les morts...). Enfin, ceux qui veulent simplement partir de là et rester fidèles à Descartes peuvent prolonger les aventures vécues par les Atrénates. Dans tous les cas, plusieurs modules sont en préparation. Pour une bonne compréhension de l'ensemble, on peut se référer aux fiches descriptives des personnages.

Le pays Eduen

Notre bien-aimé village de Beurlait a été obligé de quitter sa terre. Nous l'avions rencontré dans les Dragons Radieux n° 6 et 10, puis dans le Hors Série Spécial Scénarios de décembre 87. Là, avec Cavalcade, commençait l'exode. On trouve la suite dans le n° 3 de la Nécropole de Ghoser, où Beurlait traverse Lugdunum, la grande ville, au moment de la fête de Lug.

Ils ont obtenu le droit de rester quelques temps près de la ville. Mais il faudra repartir, et si l'on veut être à l'abri des grands froids avant l'hiver, c'est maintenant qu'il faut se remettre en route. Le village part en entier, vers le couchant d'abord, pour escalader le Massif Central, après quoi ils descendront la Loire, vers "le pays où l'eau est salée et bouge à chaque instant". Les Eduens leur ont promis aide et assistance au cours de la traversée de leur pays, à la seule condition que les Helvètes voyagent en petits groupes ne risquant pas de terroriser la population. Seul Loup sera accompagné d'une forte troupe, c'est ce que nous nommerons "le village" ou même le gros de la troupe *("un gros, où ça ?")*.

Un groupe comprendra vos aventuriers, plus Borva si besoin est, mais vous avez vivement intérêt à avoir des idées aussi sur ce qui arrive aux autres, histoire qu'ils puissent raconter quelques anecdotes (voir les "idées rapides").

Situation générale

Des individualités vont se retrouver confrontées, des peuples vont se rencontrer, il vaut mieux les présenter tout de suite au moins succinctement :

- Maître, le Grand Druide : celui qui sait tout et a déjà tout fait. Sans doute, en humain, l'équivalent de Forêt. Il s'interroge en ce moment sur la situation de la Gaule entière. Il est donc curieux au sujet de nos amis.

- Les Eduens sont un peuple combatif et courageux. Ils ont fait alliance avec les Arvernes et ont pillé Massilia. Cette ville avait trahi, avait décidé de ne pas suivre les enseignements du grand druide, de s'allier avec la peuplade barbare de Rome. Le pillage a eu lieu sans coup férir, pour la plus grande joie (et le plus grand bien !) de tous. *Vous voyez que nous ne sommes pas encore en 52 Av JC !*

- Les marchands sont presque tous Romains en Gaule. C'est bien ce que leur reprochent les marchands grecs, anciens maîtres du monde et aujourd'hui simples camelots. Ce sont donc les marchands romains qui donnent des noms latins à des villes qui ne le sont pas du tout.

- Les Atrénates et les Ostrites sont deux très gentils peuples. Vous pouvez trouver toutes leurs aventures aux Editions Descartes, dans la collection Légendes, et croyez-moi, ça vaut le détour !

- Un gamin collant : un marchand grec escorté par deux guerriers arrive à Lugdunum. Là, un des gardes s'aperçoit que son fils n'est plus dans le chariot. Il décide de quitter le marchand pour retrouver son fils.

Premier jour

Le camp doit bientôt reprendre la route. Les préparatifs sont nombreux. Tant que c'est possible, on chasse. C'est ainsi qu'un chasseur (ou mieux un PJ), parti en forêt, découvre au pied d'un arbre un petit garçon endormi (Furet, 6 ans). Celui-ci, à son réveil, suivra docilement celui qui l'a trouvé. Perdu, affamé, mais surtout bavard, il parle de tout et de rien.

Un papillon passe :

"Dis pourquoi les papillons ils volent ?
- Pourquoi ils ont des couleurs ?
- Pourquoi ils ne ressemblent pas aux oiseaux ?..."

Le gamin est très gentil, peut-être un peu encombrant avec ses questions continuelles et sa manie de s'arrêter d'un seul coup, absorbé par une fleur, un oiseau, un insecte, un caillou...

Arrivé au campement, il fouine dans tous les coins. On peut le trouver n'importe où, posant des tas de questions à sa victime du moment. Jusqu'à ce qu'il rencontre *une* personnage. C'est une révélation, il la suivra partout, silencieux d'abord. Il reprend son bavardage habituel dès qu'elle aura eu la mauvaise idée de lui parler. Il l'occupe toute la journée, la considérant tour à tour comme sa mère, sa sœur ou une grande amie. La vie du camp continue, il reste une journée avant le départ.

Deuxième jour

Furet s'est intégré sans trop de problèmes à la vie du village : il est tellement attachant. En début de matinée, des éclaireurs rencontrent un cavalier (Lanor) aux alentours du campement. Il cherche son fils disparu depuis deux nuits. Dés qu'on lui parle d'un village entier, il se reprend à espérer. Il questionne tout de suite chacun pour savoir si *"on n'aurait pas vu un gamin..."* S'il retrouve Furet, il remercie chacun de tout son cœur. Puis il demande à accompagner ceux qui se sont occupés de son fils. Il va vers un petit village (les Atrénate) et suivra un certain temps leur route. Sinon, s'il ne retrouve pas Furet, il demande l'hospitalité, il ne sait où aller, ne veut plus retourner sur ses pas (mais espérons qu'il n'est rien arrivé au gamin...).

Troisième jour

A l'aube, ils s'apprêtent à repartir. Lanor et son fils se dirigent dans une direction assez proche de celle des Helvètes. Aussi peuvent-ils, en toute logique, partir avec les personnages. Si ce n'était pas le cas, vous pouvez facilement regrouper les joueurs avec Lanor : la gamin se cramponne aux jupes de sa nouvelle amie. Il ne veut pas la quitter. Lanor, voyant cela, tente de la persuader de venir avec lui. Si elle ne veut pas il emmènera Furet mais celui-ci fera une

fugue dès qu'il le pourra. Elle finira par être obligée de partir avec eux, sans doute accompagnée par ses camarades habituels. Après tout, ils ne doivent pas rester ici. C'est Loup qui les force s'ils ont du mal à se décider : *"Vous n'allez pas la laisser toute seule !"*

On part dans la matinée. Au cours du voyage, Furet fera tout pour que son amie et son père s'apprécient, cela arrangerait bien ses affaires s'ils décidaient de vivre ensemble, il croit qu'ainsi il ne serait pas obligé d'aller en forestage. Il fait valoir à chacun les qualités de l'autre.

Quatrième jour

Ils marchent dans cette atmosphère douce et agréable quand ils assistent à une scène peu banale : un vieil homme (Maître) invective une bande de jeunes guerriers. Il injurie ces braves gens parce qu'ils ont voulu le délester de ses maigres biens.

"Comment de valeureux guerriers celtes qui ont glorifié le nom de leur peuple au-delà des mers peuvent-ils en être arrivés là ? Lâches, gredins, imbéciles ! Attaquer des gens de votre propre peuple pour les détrousser, êtes-vous devenus des Romains ? Vous feriez mieux d'utiliser vos forces contre les ennemis de votre peuple. Vous n'êtes pas dignes d'être loués par les bardes ! Que la honte soit sur vous !"

Tout à coup, l'un des jeunes lève son épée et se jette sur Maître. Il a le temps d'esquiver, mais un combat s'engage dans lequel le druide semble bien mal parti. Vos aventuriers ont déjà sauvé un druide (Eldos), hésiteront-ils plus longtemps que Lanor qui déjà court défendre la vie du vieil homme ? En tous cas, le combat sera plutôt aisé car la malédiction a placé tous ces pauvres mercenaires en état -50%.

Après le combat, Maître soignera les blessés des deux camps. Il ne peut se résoudre à laisser des humains perdre leur chance d'accomplir leur destinée. Mais c'est avec ceux qui l'ont aidé qu'il fera un bout de chemin. Il veut savoir qui sont ces Helvètes et ce qu'ils font si loin de leur territoire. A la tombée de la nuit, ils campent sur une petite colline. Le temps est serein, la nuit est belle, et l'endroit respire le calme et la douceur (sortilège territoire de paix). Au matin, Maître les quitte pour aller voir leur chef.

Cinquième jour

Au cours de leur route, ils atteignent Toulon sur Arroux. Là, le chef du village les accueille avec joie. Il avait déjà entendu parler de leur possible venue. A leur départ, Maître les quitte pour rejoindre le gros de leur village. Il veut les connaître mieux. Au cours de la journée, rien de particulier. Ils peuvent rencontrer quelques animaux bien paisibles, mais rien de plus. Furet continue toujours son manège.

Sixième jour

Alors qu'ils marchent calmement, le cheval de Lanor devient nerveux tout à coup. En fait, il a senti ce que les autres vont voit tout aussitôt : deux loups marchant calmement sur le chemin. Les loups s'écartent en les voyant, leur laissant le chemin. A peine quelques secondes se sont-elles passées, que, des fourrés où les loups sont entrés, sort une jeune femme nue. Accompagnée de l'un des loups. Les personnages reconnaissent Brune (cf fiche), une jeune éclaireuse du village. Elle les salue brièvement, elle n'a pas l'air tendue, mais reste distante comme à l'accoutumée. *"Nous avons reçu la visite de ce vieux druide que vous avez rencontré. Il a décidé de nous aider un peu. Il faudra orienter votre route vers la forêt que l'on nomme le Morvan par ici."* Elle attend des messages particuliers de leur part, et s'en ira au matin sans rien ajouter, elle n'est vraiment pas bavarde ! S'ils s'orientent plus vers le nord (la gauche), ils vont assez vite quitter les chemins les mieux tracés, et entrer dans les bois. Mais la route ne sera pas désagréable pour autant. Le soir, Lanor comprend tout à coup le manège de son fils. *"Ne recommence jamais ça !"* La phrase est sèche, le ton implacable. Furet accuse le coup.

Septième jour

Pendant la nuit, Furet disparaît. Il a fait un cauchemar, suite à la querelle de la veille et s'est mis à marcher tout seul dans les bois. Au matin, Lanor découvre cela et a pour premier réflexe de frapper la personne qui était de garde, mais il ne peut pas réussir à savoir laquelle, aucun, même lui, n'a vérifié la présence de l'enfant. Alors, il se calme : il faut retrouver Furet. Brune doit partir, elle n'a que trop tardé, mais, si on le lui demande, elle enverra Morfessa chercher les traces plus rapidement. Au bout de deux heures de marche, ou d'une heure si Morfessa cherche, les traces du gamin sont recouvertes par des traces profondes et larges se dirigeant vers la gauche (nord). *Bonus +6 à la compétence chercher des traces.* Ce sont les traces d'une grande créature. Les empreintes semblent se suivre, grande créature et gamin côte à côte. Tout le chemin est parsemé de pièges de toutes sortes. Mais ils sont vides à moins qu'un PJ ne se prenne les pieds dedans. Le géant se déplaçant rapidement (10 km/h), l'écart augmente un peu et les traces deviennent plus difficiles à suivre.

Remarque : lors de la poursuite, on voit peu ou pas de gibier, le géant a écumé la région, le reste des animaux s'est réfugié chez Arian Mac Umba.

Explication : un géant, en relevant ses pièges, a trouvé un petit homme, il l'a emmené avec lui vers sa caverne, attendri par le sourire du gosse. Furet s'en fait rapidement un ami. Le géant sait qu'il faut le protéger, il le défendra contre tout (même contre les PJ s'ils sont menaçants). Le géant marche pendant deux heures avant d'arriver en vue d'une colline, il la longe mais il n'y pénètre sous aucun prétexte. Cela lui fait faire un détour sur une vingtaine de kilomètres avant de gravir la hauteur qui abrite sa caverne. Il a parcouru 60 km en six heures, 40 km à vol d'oiseau. A son arrivée, il commence à préparer à manger, pendant que Furet explore la caverne. Le géant et Furet s'entendent très bien, Furet commence à l'éduquer, il lui raconte des histoires et lui explique les choses.

A partir de là, la situation dépend des PJ, leur comportement produit des événements : s'ils traversent, ou pas, la région du druide, ce qu'ils y font... Voir la carte de la région et les explications détaillées des lieux et gens.

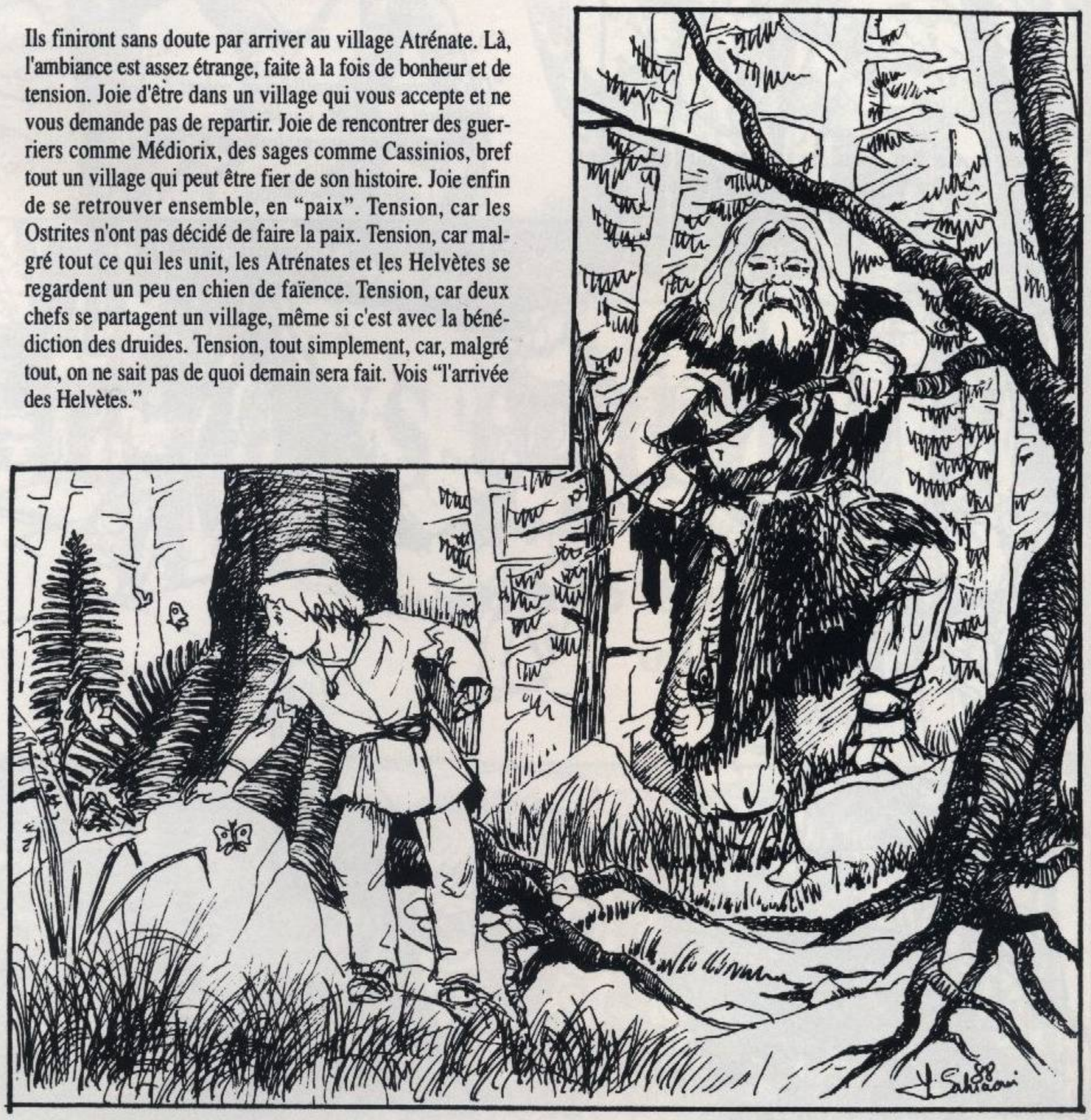
Ils finiront sans doute par arriver au village Atrénate. Là, l'ambiance est assez étrange, faite à la fois de bonheur et de tension. Joie d'être dans un village qui vous accepte et ne vous demande pas de repartir. Joie de rencontrer des guerriers comme Médiorix, des sages comme Cassinios, bref tout un village qui peut être fier de son histoire. Joie enfin de se retrouver ensemble, en "paix". Tension, car les Ostrites n'ont pas décidé de faire la paix. Tension, car malgré tout ce qui les unit, les Atrénates et les Helvètes se regardent un peu en chien de faïence. Tension, car deux chefs se partagent un village, même si c'est avec la bénédiction des druides. Tension, tout simplement, car, malgré tout, on ne sait pas de quoi demain sera fait. Vois "l'arrivée des Helvètes."

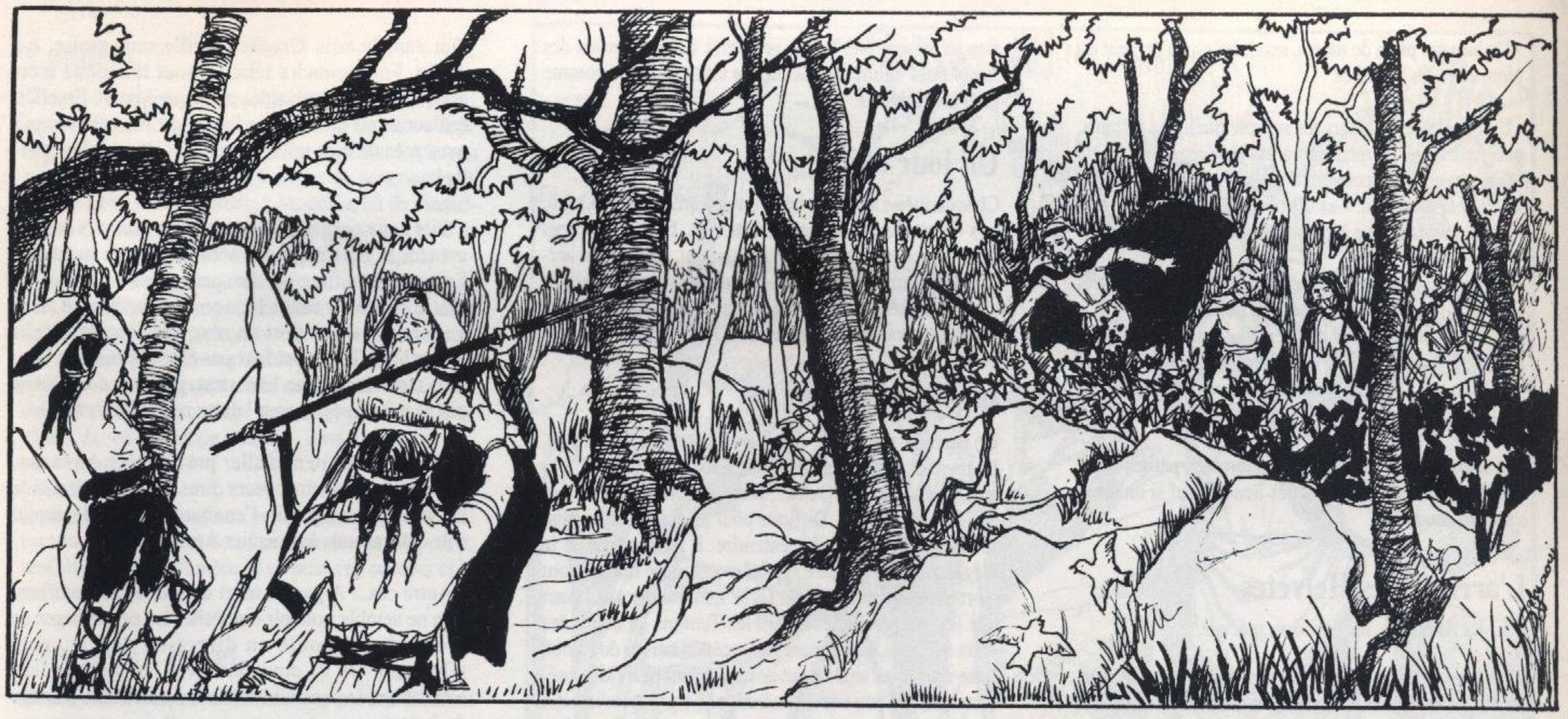
Ils sont arrivés depuis deux jours. Lanor a retrouvé son frère qui s'occupera de Furet. Les personnages ont repris une vie plus simple et plus normale. Le Soleil brille par intermittence dans un ciel bien à l'image de la situation : mi-figue, mi-raisin. Eldos annonce que les sages vont s'exprimer, le soir même, devant la hutte du chef Atrénate. *NB : si l'un des personnages est druide, il faut le faire participer à une discussion très intellectuelle où il est question de guerre et de paix, d'augmentation de la guerre si on prend la paix (sous-entendu romaine), du rôle des sages, bref des tas de choses, mais vraiment rien de clair.*

Quand le Soleil se couche dans sa faste de couleurs, tous les villageois se réunissent près de la hutte. Là, les sages se font attendre. Puis, alors que les chefs ont l'air de s'impatienter, ils avancent, passent au milieu de la foule et se tiennent, debout, le dos à la hutte. Il y a là : Maître, l'air soucieux, il semble souffrir intérieurement ; Eldos, toujours aussi impénétrable ; Crom Luach, presque interloqué ; Maîtresse, de plus en plus pâle et fade ; un personnage si l'un d'eux est un druide.

C'est Maître qui prend la parole. *"Vous êtes tous, ici, des gens courageux, qui respectent les dieux, et qui tentent de faire le bien. Mais vous n'avez pas encore compris que votre survie n'est possible que si vous vous alliez réellement. Pour l'instant, vous faites des concessions, mais demain ? Demain, si vous ne vous faites pas vraiment confiance, vous ne serez plus que des cadavres. Ce n'est pas ce que je souhaite. Pourtant je ne peux pas vous aider en ce domaine. Et la question n'est pas là. Le plus grave, c'est que, même ainsi, nombreux sont ceux d'entre vous qui fuiront devant l'ennemi. Je ne peux que vous demander de vous faire confiance, de vous aider. Vous dépendez les uns des autres. Si certains sont déjà des bannis, qu'ils sachent que les autres devront peut-être un jour partager ce titre. Je dois aussi laisser parler une personne qui sait bien plus de choses que moi. Forêt, nous t'écoutons."*

A ce moment-là, alors que personne ne l'avait vu approcher, apparaît la magicienne. *"Deux ne font qu'un. Deux villages pour une même terre, deux chefs pour chaque combattant, deux druides pour chaque cérémonie. Deux ne font qu'un et il n'y a plus qu'un village.*





Deux ne font qu'un et les deux chefs donnent les mêmes ordres. Deux ne font qu'un et les druides obéissent aux mêmes lois. Riez d'être en paix aujourd'hui. Riez. Car pour demain se prépare la guerre. Riez d'être à l'abri pour dormir, car vous passerez bien des nuits sous la neige. Riez de savoir où retrouver les vôtres, car un jour il vous faudra les chercher. Je vous laisse pour un temps, n'ayez pas peur de trop vous aimer."

A ce discours succède un silence impressionnant. Les druides se sont levés et ont regagné la forêt. Forêt regarde encore une fois chacun et sourit avant de partir. Loup se lève et se rapproche de Médiorix :

"Soyons amis, dirige donc mon peuple, tu le mérites bien.
- Pas du tout, c'est toi..."

Ils essaient de rire et de faire rire les autres, mais au fond on sent bien que leur cœur est lourd.

Le Maître des Légendes, à ce stade, peut faire jouer les scénarios Descartes. Dans ce cas, la suite se déroule environ un an plus tard. Sinon, c'est un mois plus tard qu'interviennent les événements suivants. Entre temps il faut donner au joueur une impression confuse, à la fois que rien ne se passe (on "attend") et que, à chaque instant... C'est l'ambiance lourde d'un orage prêt à éclater. Il faut que chaque joueur dise au jour le jour ce que fait son personnage. Il peut s'entraîner dans ses compétences, chasser ou gagner son pain... De toutes façons, tous doivent se rendre utiles à la collectivité s'ils veulent pouvoir manger.

Ils peuvent alors jouer les modules Légendes parus aux Editions Descartes et plus spécialement :

- Les Otages

Les aventuriers sont envoyés comme otages de la paix dans le village Ostrite. Pendant ce temps, la même chose se passe en sens inverse. Mais les Ostrites trahissent et les personnages doivent fuir au plus vite, car la trêve est finie.

- A la poursuite de Conn Ruadan

Un chef d'une tribu alliée a perdu sa femme, enlevée par un formoiré. Ils iront la chercher dans l'autre monde (le monde des morts et des fées). Certains n'en reviendront sans doute pas.

- Le trèfle noir

Au cours d'un hiver terriblement rude, les Ostrites se comportent de bien étrange façon, combattant presque nus pour se donner du courage, ils massacrent sans compter. Les aventuriers doivent aller chercher l'aide de Arian Mac Umba pour pouvoir vaincre. Là encore, la mort sera leur voisine de tous les jours.

- Le Signe du Serpent

Des Hommes-Serpent ont fait apparition dans les îles du grand Nord. C'est en tout cas ce qu'en dit un barde. Les aventuriers iront-ils les combattre ? Très longue et très belle quête, ce scénario, presque une campagne, autorise des heures de "role-playing". Mais il demande aussi au ML une bonne part d'improvisation en particulier en ce qui concerne le passage en Eirinn et en Armorique.

Idées rapides

Vous pouvez aussi improviser des parties à partir des thèmes suivants :

- Des brigands les prennent par surprise, après une nuit de sommeil. Voir les ex-mercenaires.

- Un "Démon" terrorise les villages alentour. Il s'agit en fait d'un esclave romain, d'origine Africaine et noir de peau, pas méchant pour deux sous, qui cherche tout simplement à survivre dans ces régions inhospitalières.

- Feront-ils la connaissance de ce charron qui vient du nord ? Il s'agit d'un espion romain menant l'enquête sur la situation des différentes tribus gauloises.

- A l'automne, un gigantesque sanglier massacre le bétail. Quand il s'attaque aux gens, une gigantesque battue est organisée pour lui faire la chasse. Mais malgré toutes les précautions prises, la bête reste introuvable. Le monstre ne réapparaîtra que bien plus tard et ailleurs. Néanmoins, les sages peuvent comprendre qu'il s'agit d'un présage défavorable. *Quelques personnages en profiteront-ils pour combattre de simples sangliers et, peut-être, y subir des blessures ?*

- Dans l'hiver glacial, un marchand, Vetorix, se perd. D'abord, ce sont des Sénons, venus de Cenabum (Orléans) qui viennent demander si quelqu'un n'aurait pas vu Vetorix. Puis, des Arvernes viennent en quête du même marchand. Ils signalent l'importance de son chargement : un bouclier de légende que le grand-père du roi des Arvernes avait gagné de haute lutte, et qui doit être offert au roi des Sénons en gage de la paix entre les peuples. Paix anti-romaine, faut-il le rappeler ?

- Quel est ce corbeau qui vole souvent, trop souvent, au-dessus de leurs têtes ? Mais c'est tout simplement Maître qui les surveille.

- Comment calmer les esprits entre deux villages qui vivent sur la même terre, quand une fille de l'un est enceinte des œuvres d'un fils de l'autre, et qu'ils ne veulent, ni l'un ni l'autre, se marier ? Et pourquoi cette aventure n'arriverait-elle pas à un de vos personnages, trop content de courtiser, mais absolument pas de prendre ses responsabilités quant aux conséquences de ses actes.

- S'ils veulent s'entraîner, il faudra obtenir l'enseignement d'un maître. Ce n'est pas toujours chose facile. Qui aura la chance, pour pouvoir étudier une arme, de devoir surveiller, du haut d'un arbre, la demeure de son enseignant ? Celui-ci suppose en effet, et ce n'est pas à tort, que sa fille a une aventure et sort souvent le soir. Il veut savoir avec qui pour prendre les mesures qui s'imposent. *Attention, ce petit synopsis cache une intrigue très diplomatique à manier avec beaucoup de précautions en fonction de la personnalité des aventuriers.*

- Rencontre angoissante avec un petit lapin.

- Rencontre angoissante avec une vipère : une douleur atroce à la cheville sans raison apparente.

- Rencontre d'un troupeau d'aurochs broutant paisiblement. S'il y a trop de bruit, un vieux mâle charge, défendant la fuite du troupeau.

- Rencontre angoissante avec un cheval qui boit près de l'eau. Il ne se laisse pas approcher, s'enfuyant chaque fois qu'on l'approche. C'est un véritable bolide, aurait-il des ailes ?

- Eboulement d'une falaise sur la tête des PJ. Ils se retrouvent bloqués dans une caverne. Seule sortie : un siphon plein d'eau. Réussiront-ils à passer cette étape et à survivre ?

- Rencontre avec un érudit latin avec son disciple et un grand esclave noir.

- Bruits de chocs violents : deux cerfs se battent. Spectacle grandiose, mais dangereux. Dérangées, les deux superbes bêtes font front commun et chargent !

- Un buisson plein de mûres, mais, hélas, un serpent est blotti entre les branches.

- Un couple de corbeaux les survole quelques instants, puis repart. Qui ne reconnaîtra pas là le regard de Lug ? Mais, sous un ciel couvert, il est difficile de trouver le soleil et la direction. Ces corbeaux étaient-ils à droite (augure favorable) ou à gauche (augure défavorable) ?

- Un ours poursuivi par un essaim traverse leur route et se jette à l'eau, l'essaim se retourne contre les PJ. Ce n'est vraiment pas très dangereux, mais les vilaines piqûres au visage vont se voir quelques semaines. L'essaim finit par s'en aller, l'ours refait surface, et si les PJ ne l'attaquent pas ils disparaîtra dans la forêt.

- Rencontre avec des castors, d'adorables petites bêtes que l'on admirerait pendant des heures sauf si un arbre s'abattait soudain !

L'arrivée des Helvètes

Pour les Atrénates, introduction spéciale

L'été rayonne d'un soleil radieux quand arrive Maître. Le village est faible, il le sait et aurait besoin de renfort dans sa guerre contre les Ostrites. "Un grand peuple, une grande force, venu par ma volonté, pour vous aider à vous défendre. L'accepterez-vous ?" En fait la discussion n'a pas d'enjeu, Médiorix a tout de suite décidé d'accepter l'aide que lui porte le druide. Le lendemain, ils voient arriver les premiers Helvètes.

Leur allure est étrange. Il est clair qu'ils ont beaucoup voyagé. Mais, en même temps, ils ne sont ni victorieux, ni hagards. Ils ont plutôt l'air fort et obstiné de ceux qui n'ont plus rien à perdre. Leur attitude est aussi étrange, faite de remerciements et de refus. *"Merci, mais je reste un Helvète."* Les premiers temps de leur installation se passent plutôt mal, se référer à l'intervention des sages pour calmer tout cela. La suite se passe comme pour les Helvètes.

Un jour d'été

Chacun mène ses activités coutumières. Tout va bien. Les Ostrites sont calmes maintenant. Enfin, semblent calmes. On les surveille discrètement. D'ailleurs, certains aventuriers sont peut-être des espions (ou plutôt des éclaireurs) qui surveillent ce village. Dans ce cas, vous allez pouvoir leur faire vivre l'arrivée des Teutons.

L'arrivée :

Un premier groupe de cavaliers s'approche du village. Le premier d'entre eux met pied à terre et s'avance. Très vite, Senos, le chef Ostrite, sort à leur rencontre. Ils se parlent longuement. Difficile pour un espion de se glisser jusqu'à eux pour les entendre. Il lui faudrait de la magie pour ne pas être repéré et entendre malgré tout (sort message du silence). Ils se mettent d'accord pour que les villageois hébergent les Teutons au cours des jours suivants, moyennant paiement en nature du séjour. Il ne s'agit pas seulement des quelques individus présents, mais d'une véritable troupe. Le groups s'installe immédiatement, mais l'un d'eux repart vers le nord d'où il vient.

Au cours des deux jours qui précèdent l'arrivée du gros de la troupe, on peut, à condition de s'introduire DANS le village - et c'est un travail d'espion déguisé - surprendre des discussions concernant l'aide que les Teutons pourraient fournie aux Ostrites dans leur guerre contre les Atrénates. Au départ Senos se montre réticent, mais, quand il voit la troupe elle-même, plusieurs centaines d'hommes et de femmes bien armés, son cœur soupire... La victoire serait-elle enfin venue ?

Ce qui va se passer à partir de là dépend beaucoup des aventuriers. Vont-ils tenter une mission diplomatique discrète auprès de Senos pour le convaincre de refuser cette aide ? Vont-ils trouver un moyen de discuter avec des Teutons (par exemple un soir près d'un tonneau de cervoise)? Dans ce cas, ils apprendraient facilement (c'est bien connu, l'alcool délie les langues) que déjà dans les villages précédents ils ont fait ce genre d'offre, que cela marche toujours et que, une fois les hostilités entamées, ils peuvent réussir sans trop de problème à piller les DEUX protagonistes ! Il est clair à partir de là que Senos peut être convaincu de ne pas marcher dans le piège des Teutons.

Dénouements

S'ils réussissent à convaincre Senos de la traîtrise prévue, celui-ci fait enivrer les Teutons, et les fait tuer dans la nuit. Grande bataille sans gloire. Au matin, Forêt viendra féliciter tout le monde mais annoncera des représailles pires que le mal. En effet, qui aurait pu prévoir que le peuple Teuton avançait avec près de cent mille personnes ? Il va falloir partir !

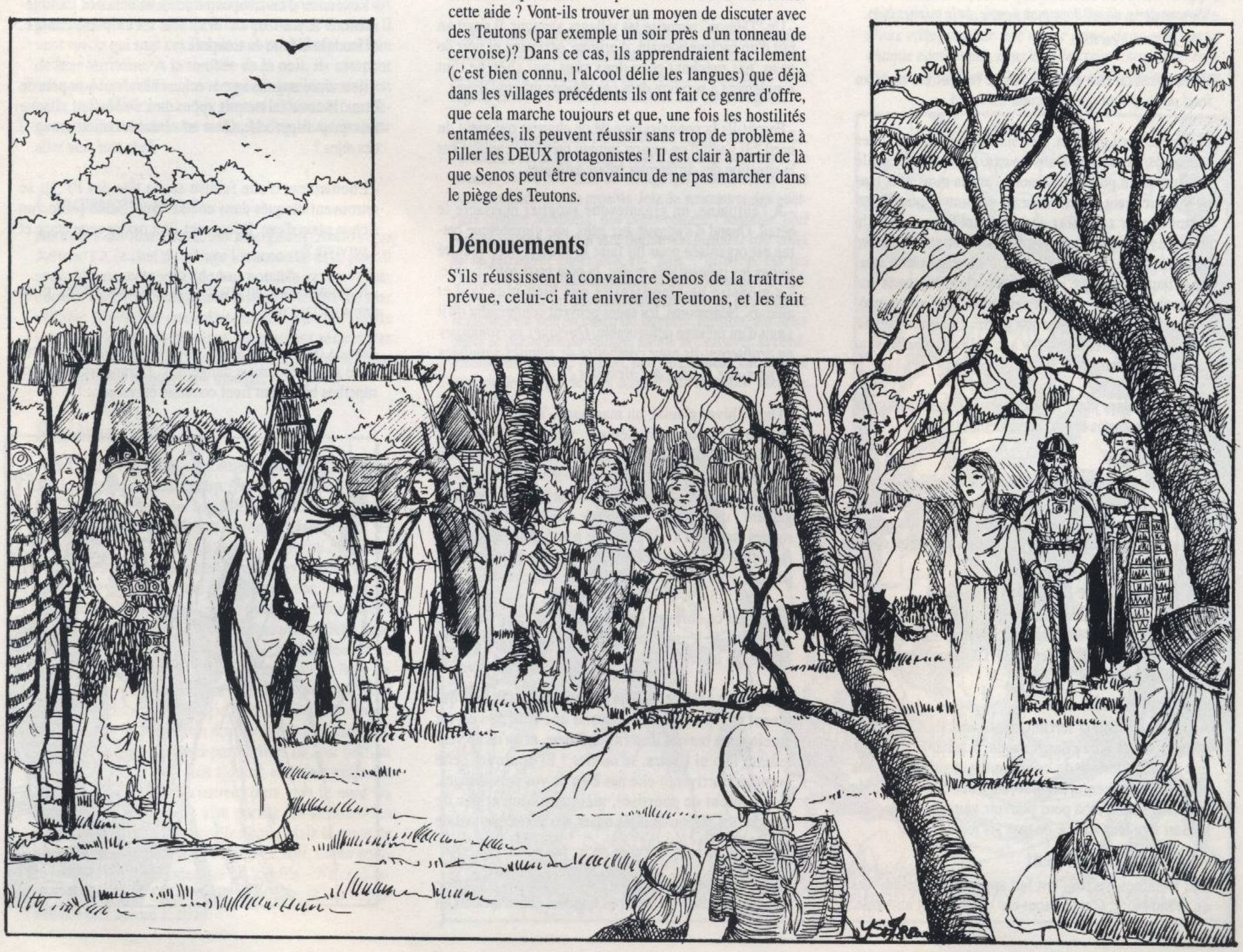
- S'ils convainquent Senos qu'il ne faut pas recommencer la guerre, grande sera leur gloire (peut-être Senos les gratifiera-t-il d'un petit présent ?). Mais, au matin, Forêt, venant là, comme par hasard, leur annoncera qu'il faut se résoudre à partir, tous ensemble, s'ils ne veulent pas être la proie des Teutons (fort déçus que leur stratagème ne fonctionne pas et prêts à se "venger" de ce revers de fortune).

- S'ils se contentent d'aller prévenir les Atrénates, Forêt vient confirmer leurs dires. Elle leur demande de se préparer à partir. Cenabum les attend, surtout s'ils ont transmis le bouclier Arverne.

- Autre cas... A part la mort de tous les aventuriers, rien ne semble pouvoir empêcher les personnages de reprendre la route en direction de Cenabum (Orléans). Où ils pourront vivre leurs prochaines aventures ; le prochain module concerne le passage du Loiret.

La forêt

La traversée s'effectue en deux jours si tout va bien. C'est le refuge de tous les animaux de la région car elle est protégée par un très vieux druide qui n'aime pas que l'on touche aux animaux, ni à la forêt d'ailleurs - c'est pour cela que le géant doit aller chasser aussi loin. Mais il laisse la nature suivre son cours, les carnivores ont le droit de chasser. Brune, en louve, n'a eu aucun problème lors de ses chasses. Les humains peuvent chasser s'ils offrent un sacrifice aux dieux.



Lanor

Torque d'or autour du cou, cheveux châtain clair, yeux bruns, 30 ans. Originaire du Morvan, d'un petit village dépendant de la tribu Atrénate, il partit jeune de son village. Il était mercenaire avant de rencontrer la femme de sa vie, Meduanna, à Massillia, où ils s'installèrent. Il travailla pour un marchand grec Amyclees. Ils eurent un fils, Furet. Au cours de batailles dans la Provincia, des Romains ont tué sa femme. En campagne avec le marchand, il ne put rien faire, et n'apprit la mort de sa belle que lors de son retour. Pendant ce temps, des proches avaient nourri et logé l'enfant. Cela fait déjà un an. Remontant vers le nord, il amène son fils dans sa famille (au village Atrénate) pour qu'elle se charge de son éducation. Ensuite, il retournera accomplir sa vengeance.

Il parle peu, reste toujours perdu dans ses pensées. Il est triste d'être obligé de se séparer de son fils, mais, seul, avec la vie qu'il mène, il ne peut s'en occuper et le sait bien.

Le gamin : Furet

Blond, yeux bleus, adorable mais trop bavard. Il se fait des amis de tous. Six ans, curieux, il adore fureter partout à la recherche de choses étranges. Il se souvient de sa mère comme d'une grande dame très douce. Il n'a aucune envie de quitter son père, il aimerait bien qu'il refasse sa vie avec la PJ. Il fera tout pour cela. En fait, il est très déséquilibré par la mort de sa mère. Il ressent que son père n'était pas là au moment où on avait besoin de lui. Il est incapable de parler de cela. Mais s'il fait des fugues à tous les instants, ce n'est pas parce qu'il est très heureux comme ça. En fait, il croit, à chaque fois, se perdre involontairement. Mais au fond de son être, il se sent abandonné de tous, il ne se voit en sécurité nulle part. Il parle, il parle, pour être sûr qu'on ne l'oublie pas. Il part, s'enfuit dans la nuit, dès qu'il se sent un peu abandonné.

Il dormait dans le chariot du marchand grec. Un brusque réveil, un bruit peut-être, et le voilà sorti. C'est tout. Le reste de l'histoire relève vraiment de la psychanalyse et ce n'est pas la spécialité de nos celtes !

Maître

C'est, au départ, un Teuton comme tous les Teutons. Il est né d'un chef, certes, mais ce n'est pas pour autant le héros "attendu". Son père le confie à une guerrière-magicienne pour que son éducation soit aussi complète que possible. Mais il n'étudie pas de magie, la seule science des armes semble lui suffire. En fait, dès cette époque-là, il a commencé à s'occuper de ce qui va l'intéresser vraiment : les hommes, et comment les diriger. Il veut commander, être le chef, celui dont les autres dépendent. Il s'appelle encore "Le Poing" mais se voit déjà dans le rôle de la voix.

A 17 ans, il quitte celle qui lui a tout appris. Il a décidé de ne revenir vers sa tribu que comme chef. Or, l'heure ne semble pas venue. Alors, il parcourt le monde "en attendant". Il se rend ainsi en Grèce, à Rome, en Gaule et en Eirinn. Il se lie aux druides. Puis il se lance dans une série de combats, il lui faut la gloire. Quand il revient auprès de son peuple, sa réputation l'a déjà précédé, les bardes l'ont chanté. Son père aurait dû le combattre, mais préfère démissionner.

Les années succèdent aux années. Il se marie. On ne sait presque rien de sa femme, sauf qu'elle est belle, son regard fougueux et qu'on la nomme Greta. Il a deux enfants, un fils d'abord, une fille ensuite. Mais c'est la fille qui dirigera son peuple, lui a annoncé un devin... En effet, quelques temps plus tard, un jeune homme qui veut se venger de ses brutalités massacrera sa famille. Sauf la fille qui travaillait à l'écart.

Maître ne supporte pas la mort de Greta. Il change et cesse de se battre à tout propos. Considéré comme le "plus grand guerrier de tous les temps" et "Maître de la guerre", il pense à passer les rênes. Sa fille est encore trop jeune, il continue à régner mais... Il veut devenir druide et commence à travailler avec de plus en plus de sérieux. Dix ans plus tard, il réussit à être accepté comme druide. Encore 5 ans et il est considéré comme le meilleur de tous les druides, élu Grand-Druide à la forêt des Carnuttes, on lui conserve, ici aussi, son nom de Maître. Reine règne désormais. Et son peuple a quitté sa Germanie natale pour les régions pluvieuses de Tourraine, on le nomme les Turons.

Maître est maintenant âgé. Il sait que se pose un choix difficile : la paix romaine qui va figer le monde pendant mille printemps, ou la paix des Celtes, qui sera longtemps une guerre, mais qui fera évoluer la civilisation. Pour lui, le choix ne se pose pas. Mais les autres druides sont très divisés sur ce point. Certains ne savent pas quel choix faire, d'autres n'ont pas encore compris qu'ils devaient faire un choix, d'autres enfin ont fait le choix de la paix romaine. Mais tout cela reste dans l'ombre, personne n'ayant osé prendre de visu une position contraire à celle du maître. Il tente à chaque instant de rallier des gens et surtout des érudits à sa cause : la guerre contre Rome. C'est pour cela qu'il se trouve en pays Eduen. Il y a là un début d'alliance avec les Arvernes, déjà Massilia a été pillée, il faut que les guerriers aient du cœur à l'ouvrage et aillent détruire Rome... Mais il ne va pas chercher à rallier Loup et les siens à ce combat massif. Quelques chose lui dit que ce vaillant peuple sera plus utile vers l'océan... C'est pour cela qu'il leur trouve un gîte dans le village Atrénate. Il s'entretient avec Médiorix grâce à la magie, obtient son accord et fait la proposition aux Helvètes. Puis il vient au village Atrénate pour faire officiellement la demande.

Il est âgé. Parle d'une voix calme et précise. Donne, souvent, des ordres. Dans ce cas, ils sont fermes, mais aimables. Tout habillé de blanc, son statut de druide saute aux yeux. Les richesses l'indifférent. Par contre, tout ce qui est érudition le passionne. Il passerait des nuits à écouter les bardes. En présence de Forêt, il reste muet, comme un enfant, à la fois inquiet et émerveillé. Il n'ose pas lui dire ce qu'il pense, par modestie, mais aussi par timidité.

Attention, cela pour l'instant, personne ne le sait :

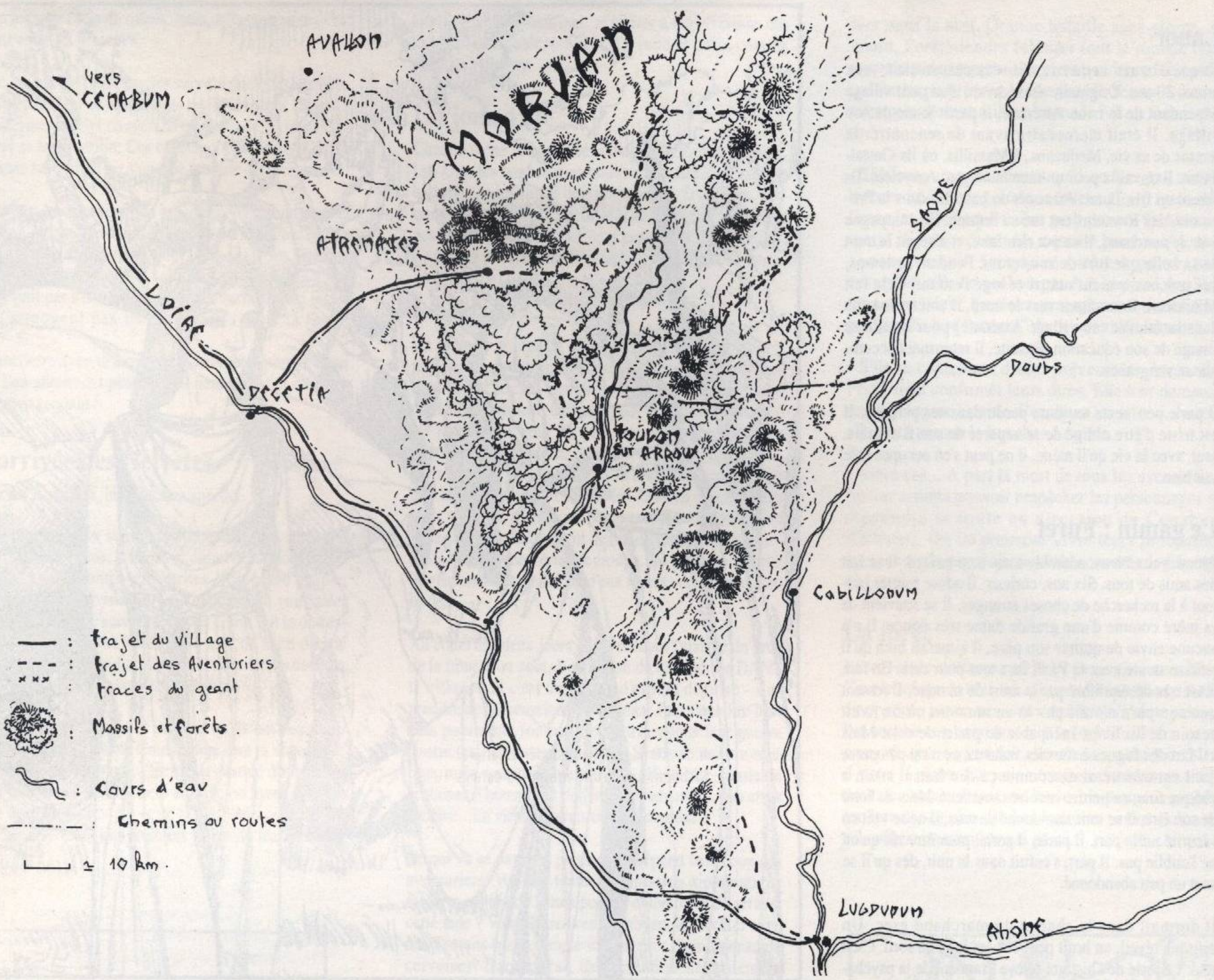
Arian Mac Umba : le vieux druide de la forêt.

Il est très vieux - c'est rare pour un druide ! Toujours vêtu de vert, il ne fréquente les humains que rarement, ses seuls compagnons sont un chat et un choucas qui le renseignent sur tout ce qui se passe dans la forêt. Il la protège et nul être ne peut y pénétrer sans qu'il le sache et qu'il surveille. Les animaux de la forêt sont ses yeux et ses oreilles. Arian Mac Umba laisse chat et oiseaux surveiller les PJ. Les animaux s'approchent sans crainte des humains. Si, lors d'une chasse, les aventuriers tuent un animal sans faire de cérémonies aux dieux, il se met en colère. Il leur apparaît et les tance vertement. Il veut leur faire peur et les obliger à se tourner vers l'adoration des dieux. S'ils récidivent, ils vont devoir partir bien vite pour éviter ses foudres !

S'il se trouve découvert, il discute, et, malgré son apparence fragile, il garde beaucoup d'énergie. Malheur aux imprudents qui oseraient l'agresser. Furet, s'il le rencontre, l'intéresse. Il veut bien lui enseigner, mais d'ici un ou deux ans : *"Qu'il ait le temps d'apprendre la valeur du silence..."* Il sait qu'il lui reste peu de temps à vivre et qu'il lui faudrait un disciple pour s'occuper de la forêt après sa mort.

Rencontre avec des ex-mercenaires (lieu et horaire au choix du ML):

Ils sont dix, formant un groupe non homogène. Au cours de la nuit, le Sicilien passe et vole les armes qu'il peut emporter. Le lendemain à l'aube, ils attaquent. Ils préfèrent laisser les personnages en vie, sous la menace. Que peut un petit groupe désarmé contre dix bandits armés ? Ils se méfient des lanceurs de sorts potentiels, leur interdisant de dire quoi que ce soit ou de



marmonner, en leur plaçant un coutelas sous la gorge. Si un tel érudit se concentre pour lancer un sort en préparation pensée, le mercenaire qui s'occupe de lui doit le pincer le bousculer, ou tout autre activité non-violente, pour l'empêcher de faire appel aux puissances du monde. Une fois que chacun s'est laissé attacher commence un interrogatoire. S'ils n'obtiennent pas de réponse, ils choisissent une victime et la torturent. Ils veulent l'argent et une rançon pour ceux qui peuvent en obtenir (nobles érudits)...

Si un conflit violent éclate, le groupe peut se scinder :

- Grecs et Egyptiens restent neutres, ce sont des esclaves des Romains.

- Trois Italiens franchement hostiles aux aventuriers. Déserteurs de l'armée romaine, ils ont suivi l'Irlandais car ils sont recherchés, ils veulent se mettre au vert.

- Le Sicilien est à part. Voleur, il ne s'occupe pas de la suite des événements et se rangera, après la bataille, dans le camp des plus forts.

- Irlandais et Helvètes très favorables. Naoc, l'Irlandais, chef du groupe, est toujours suivi par un grand noir énorme, un nubien muet (l'Irlandais lui a sauvé la vie).

- Germains (2) peu favorables mais facilement retournés par quelques faits magiques.

Le géant :

Très gentil avec Furet, qu'il considère comme un petit homme. Il le nourrit, le protège contre tous les dangers, même contre les PJ s'ils débarquent comme des brutes. Il vit dans une caverne, sur un flanc de colline qui domine la forêt, où il ne met jamais les pieds car il a des problèmes avec Arian Mac Umba. Le gamin sera très perturbé, fera une vraie crise si on touche au géant. Si les PJ sympathisent avec le géant, celui-ci leur dira : "forêt pas bonne" sans autre précision.

Forêt :

La formidable magicienne ne reste pas avec son village protégé au Morvan. Elle a l'air de les trouver suffisamment solides pour résoudre les petits problèmes qui peuvent se poser à eux. Elle revient de temps en temps pour donner des sujets d'étude à ses élèves (et parler avec Eldos), mais on ne la verra pour ainsi dire pas avant que le village ne soit obligé de reprendre la route vers Cenabum et la mer, plus loin. Certains pensent qu'elle doit travailler avec les druides (et surtout Maître), et à l'avenir du monde.

Brune :

Cette jeune éclaireuse n'est pas une personne tout à fait comme les autres. Silencieuse au possible, elle n'a jamais courtisé. Rares sont les rires qui viennent rayonner dans ses yeux. Toujours accompagnée d'un loup, "Morfessa", elle peut se changer en loup, presque à volonté. C'est le plus souvent sous cette forme qu'elle arpente les bois et les vaux. C'est elle qui a été chargée de prévenir les Helvètes qu'il fallait se rendre vers le village Atrénate. Elle accomplit sa mission sans laisser transparaître ses sentiments.

BRIGANDS : Fiche de personnage pour Nouvelles Légendes

NOM : Venien, Derda, Greta... ORIGINE : variables
Profession : guerrier-mercenaire-détrousseur Age : 24 en moyenne
Nombre : adapté à vos personnages, il s'agit de les faire rencontrer Maître, pas de les tuer.

Cbt	6	Physique :	9	Psychique :	3
Mag	0	Rapidité :	8	Volonté :	3
Art	0	Coordination :	9	Décision :	3
Com	3	Force :	10	Intelligence :	3
Per	4	Apparence :	6		
Mec	2	Beauté :	7		
Nat	4	Aura :	7		
Foi	2	Honnêteté :	4		
Coutelas	15	Danse (*)	10	Nager	13
Epée longue	15	Comique (*)	10	Premiers soins	7
Esquive	15	Séduction (*)	9	Chasse	7
Mains Nues	15	Marchander (*)	10	Surprendre	7
		Acrobaties	13		
Gourdin	16	Sens	7		
Hache	16	Orientation	7		
Arc	15	Pièges	11		
Bouclier Rond	15				
Arts de guerre	9				

(*) Ne concerne qu'un seul membre du groupe.
Chaque membre connaît une ou deux armes, pas toutes.

BRIGANDS : FICHE DE PERSONNAGE POUR "LEGENDES"

Nom : Venien, Derda, Greta... Origine : variables
Professions : guerrier-mercenaire-détrousseur. Age : 24
Nombre : adapté à la force de votre groupe (il ne s'agit pas de les tuer mais de leur permettre de rencontrer Maître).

Cbt	20	F	13	10	7	3	FF		AMB	14
Mag	0	R	14	11	7	3			OUI	15
Art	0	C	15	11	8	4			VUE	20
Com	15	E	15	11	8	4	FP	4	GOU	10
Per	15	V	18	14	9	5	FB	5	ODO	16
Mec	12	I	13	10	7	3	FS	4	TOU	17
Nat	16	S	11	8	6	3	FM	3	SIX	13
Foi	8						VM	0		

Aura	15	Beauté	18		VES	10	ITU 14
T	12	t 1.72	P 12		p 67		p/20 3
Souffle	16	16/24/28/33			ES 7 6 4 3		
Fatigue	14	32/13/8/3			FC 3 2 1 0		
					Base 3 3 4 5		

ARME ARC 90%

AN	18	13	9	4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AR					0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PN					11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PR					11	12	14	15	16	17	18	19	20	21	

ARME Bouclier Rond 71%

PN	4	3	2	1
PR	3	2	1	/

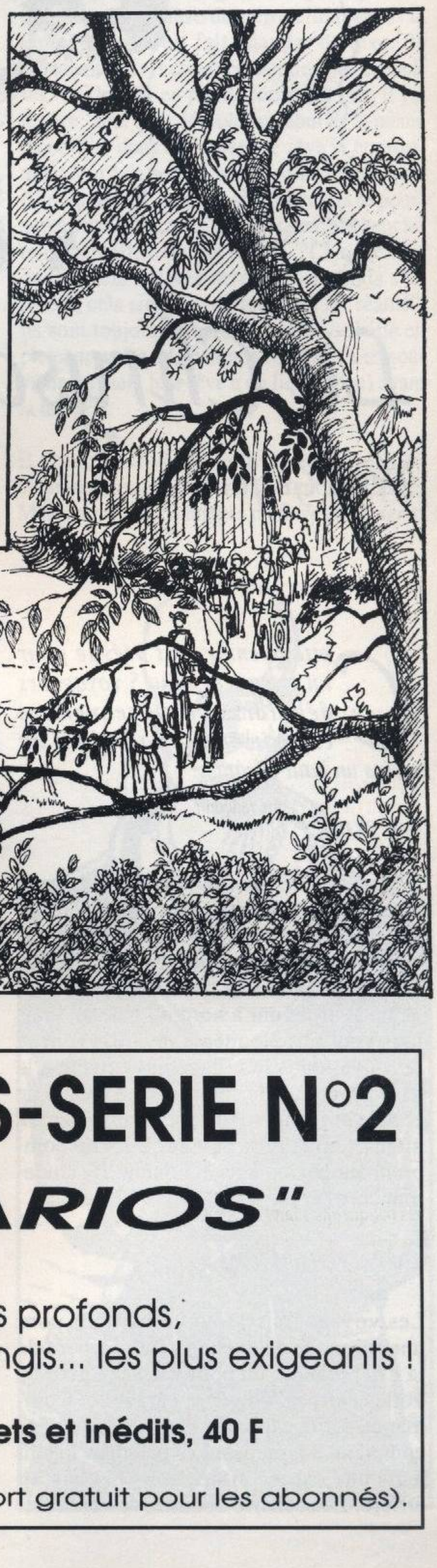
ARME Epée longue 90%

AN	18	13	9	4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AR	14	9	5	/	1	2	3	5	7	8	10	12	14	15	17
PN	4	3	2	1	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PR	3	2	1	/	19	20	22	24	25	27	29	30	32	34	

COMPETENCES : Empoignade 12 équilibre 7 déplac. silence 13 savoir chuter 10 nager 10 escalader 12 embuscade 15 cheval 10 détecter embuscade 12 camouflage 14 pister 40 chasse 14 commander une troupe 13 échecs 10 architecture militaire 8 connaissance des plantes 32 premiers soins 10
POSSESSIONS : armes, cuir, bouclier, petit casque...
REMARQUE : ce sont là des caractéristiques générales. Il faut en tenir compte mais les changer si besoin est.
Exemple de geis : ne jamais refuser le défi d'un brave.

Scénarios "LEGENDES" publiés précédemment dans "Dragon Radieux":

Légendes Celtiques
"Rave" N°6
"Meurtre à Beurlait" N°10
"Cavalcade" N°HS
Légendes 1 001 nuits
"Les portes de Salomon" N°5
"Le château des invisibles" N°7
Légendes Table Ronde
"Le dragon du val des pierres levées" N°8
"Les chasseurs de la forêt d'Arpes" N°16
Légendes de la Vallée des rois
"Séhouré" N°17



DRAGON RADIEUX HORS-SERIE N°2

"SPECIAL SCENARIOS"

Un menu impressionnant....
de quoi satisfaire les trolls, les gobelins, les profonds,
les aliens, les grands anciens, les goules, les orcs, les fungis... les plus exigeants !

En vente dès le 15 Décembre, 10 scénarios complets et inédits, 40 F

Commandez-le dès à présent en utilisant le bulletin page 82 (port gratuit pour les abonnés).

La Chrysobelle...

...Scénario Rêve de Dragon

Denis Gerfaud

Cette aventure est prévue pour un groupe de 4 ou 5 voyageurs débutants ou moyennement expérimentés, possédant au moins un haut-rêvant.

LE SUJET

"Chrysobelle" est le nom d'un bateau condamné à être détruit par la tempête, et, dans un autre rêve, le nom d'une haut-rêvante condamnée à être lynchée par des villageois. Dans la "réalité", les voyageurs se trouvent à bord du bateau, mais tous vont faire le même rêve. Ils vont se retrouver dans le village qui en veut à la haut-rêvante. S'ils comprennent l'analogie et sauvent Chrysobelle, ils sauveront en même temps leur bateau. S'ils ne comprennent pas ou s'ils échouent, ils couleront corps et bien.

INTRODUCTION

Les voyageurs se sont embarqués pour une traversée de quelques jours à bord de la *Chrysobelle*, un petit vaisseau gréé de voiles carrées, du genre caravelle. Commandé par le capitaine Parrote, l'équipage comprend 8 hommes. Les passages logent dans une cabine située sous le château arrière. Le scénario commence véritablement au matin du second jour de la traversée. Les voyageurs se réveillent avec le souvenir d'avoir fait un rêve très particulier, non pas tant à cause de son contenu que de l'impression significative qu'ils en conservent. Par ailleurs, tous ont fait le même.

LE REVE

Le rêveur est assis à une table dans ce qui semble être une vaste salle d'auberge baignant dans une lumière ambrée. De fait, les petits carreaux des fenêtres sont tous constitués de verre jaune. La salle est propre et silencieuse. Les tables de bois ciré luisent dans la pénombre jaune, le sol dallé est recouvert de nattes de joncs. Le rêveur peut apercevoir les autres voyageurs, assis à proximité. Il n'y a pas d'autres clients, mais deux hommes se tiennent devant lui. Le premier, petit et bedonnant, sanglé d'un tablier de toile grise, est manifestement l'aubergiste ; l'autre est un grand gaillard vêtu de cuir sombre, botté, portant l'épée au côté. Il n'a pas un seul cheveu et la peau de son crâne comme celle de son visage est striée de multiples cicatrices. L'aubergiste entame une courbette puis demande : "Peut-on savoir d'où vous venez, messire ?" Question qui embarrasse grandement le rêveur. "Eh bien, répondez !" demande l'homme chauve à son tour. Alors, se sentant de plus en plus gagné par le malaise, le rêveur s'entend répondre : "De nulle part, je rêve..." Puis tout semble s'immobiliser sur cette réponse. Le reste du rêve est floue, jusqu'au réveil, et le rêveur n'arrive à se rappeler que cette unique séquence.

LA TEMPETE

Le bateau est maintenant en pleine mer. Vers la mi-journée, le ciel se couvre, un vent violent déchaîne de hautes vagues, la visibilité devient nulle, c'est la tempête... Au Gardien des Rêves de faire jouer l'épisode de façon plus ou moins détaillée, mais quoi que les joueurs fassent, ils n'ont aucune chance. Impossible de fuir, impossible de nager, impossible, dans le déchaînement des éléments, de se concentrer suffisamment pour monter dans les T.M.R. Molestés d'une façon ou d'une autre, les voyageurs perdront conscience les uns après les autres...

- pour se retrouver dans la salle d'auberge éclairée de jaune, la salle d'auberge de leur rêve. Physiquement, ils seront exactement dans le même état qu'au réveil au début de la journée, mêmes points d'endurance et de rêve. Ils porteront tout leur équipement. Mais tout ce qui se sera produit ou aura été fait durant la journée, y compris la mise en réserve de sorts, sera comme *gommé*. De fait, la tempête et son échéance sont maintenant mis entre parenthèses. Les voyageurs vont poursuivre leur rêve de la nuit, et de la façon dont ils agiront dépendra leur survie à bord du bateau.

OMEN

Omen est un petit village à l'intersection de routes marchandes. Il doit son existence à un vieux pont fortifié, seul moyen de traverser la rivière Ystar dans les environs. Les agglomérations les plus proches, au Nord, au Sud, ou au-delà de la forêt, sont à deux ou trois jours de marche.Omen a donc une vocation commerciale, et c'est ce qui explique la présence d'une grande auberge : l'*Auberge du Pont d'Omen* [A]. Hormis cela, le village est minuscule et surtout agricole. Les principales maisons sont celles du chef du village, Wortex [W], du forgeron [F], du meunier [M], et du charron [CH]. Les autres localisations sont : les cultivateurs [C], les granges [G], les étables [E], et les pêcheurs[P]. Le pont est gardé par six villageois sous la responsabilité de Wortex, chargés d'encaisser les péages : 3 PE par jambe et par roue. Ainsi un tombereau (2 roues) tiré par une mule (4 jambes), accompagnée de trois personnes (6 jambes) et d'une zyglute (3 jambes), devront s'acquitter d'un droit de 45 PE (dans un sens comme dans l'autre). Les gardes, vêtus de cuir et casqués, sont armés de lances et d'arbalètes ; mais en vérité, il n'y a jamais d'incident au pont.

Sauf que, et c'est ce qui motive toute cette histoire, voilà plusieurs mois qu'Omen n'a eu la visite d'aucun voyageur ni d'aucun marchand. Plus personne ne voyage sur les routes, plus personne n'emprunte le pont. La raison exacte d'un tel abandon est laissée à l'imagination de chaque Gardien des Rêves. La seule chose qui soit importante ici, c'est la réaction des villageois. Dans leur malaise grandissant, à défaut d'une explication, il leur faut un responsable. Et comme il y a une haut-rêvante qui vit à proximité, la responsable est toute trouvée. Nul doute que c'est elle "qui déchire le rêve, qui éloigne les voyageurs avec ses manipulations *draconiques*..." Les villageois n'ont aucune accusation rationnelle à fournir. Comme nombre de sédentaires, ils se méfient des haut-rêvants ; et cette méfiance peut vite tourner à la haine. L'arrivée des voyageurs va tout déclencher.

L'ARRIVEE

Comme dans leur rêve, l'aubergiste et l'homme chauve couvert de cicatrices seront en face des voyageurs. Ce dernier s'appelle Wortex et c'est le chef du village. Comme dans leur rêve, l'aubergiste demandera : "Peut-on savoir d'où vous venez, messires ?" Et Wortex insistera pour avoir une réponse. Apparemment, personne ne les a vus franchir le pont ni entrer dans le village. Logiquement, les voyageurs devraient avoir la même difficulté à répondre, et quoi qu'ils disent, cela déclenchera la colère de Wortex.

S'ils répondent qu'ils l'ignorent et qu'ils rêvent, Wortex dira : "Pas de doute, c'est la Chrysobelle ! Voilà maintenant qu'elle s'en prend à d'innocents voyageurs !..." S'ils répondent qu'ils supposent avoir franchi une déchirure du rêve (peut-être à cause de la lumière jaune), même réaction de Wortex. S'ils vont plus loin dans la "vérité" et parlent de leur naufrage, la réaction sera d'autant plus forte que sera mentionné le nom de *Chrysobelle*. Car ce nom sera tôt ou tard mentionné, soit par les voyageurs parlant de leur bateau, soit par Wortex parlant de la haut-rêvante. Pour Wortex, la culpabilité de la haut-rêvante n'en sera que plus établie. Pour les voyageurs, ce sera le moment de comprendre l'analogie et la signification de leur rêve. Ils pourront être aidés dans ce sens par la façon dont Wortex parle de la haut-rêvante. Il ne dit pas *Chrysobelle*, mais *la Chrysobelle*.

En définitive, les voyageurs pourront apprendre où ils sont, de même qu'un résumé des coutumes et événements locaux. En ce qui concerne Chrysobelle, ils leur faudra poser beaucoup de questions pour obtenir de véritables renseignements autres que des imprécations. Ils pourront finalement apprendre que c'est une femme d'une quarantaine d'années qui vit à l'écart du village. Elle est arrivée par la route Nord il y a environ dix ans. Elle n'a fait aucun mystère sur sa qualité de haut-rêvante. Mais elle a prétendu qu'elle était fatiguée du voyage et que si on l'accueillait au village, elle pourrait se montrer utile, ne serait-ce que pour soigner les malades et les blessés. Les villageois lui ont dit de s'installer dans une maison en ruine à l'écart du village, au bord du marais. Parce qu'on ne sait jamais, même s'ils semblent animés de bonnes intentions, vaut mieux pas que les haut-rêvants soient trop près... En échange de soins, ils l'ont aidée à retaper la maison. Et depuis, elle y vit seule, sans jamais voir personne, sauf les villageois qui viennent la trouver pour être soignés.

"Elle fait semblant d'être *bonne*, conclura Wortex, mais les haut-rêvants *bons*, ça n'existe pas ! Ça ne peut s'empêcher de répandre sa malice et de jouer des tours aux innocents avec leurs sortilèges draconics. Et vous en êtes la preuve, vous, ses dernières victimes ! Mais rassurez-vous, elle a été trop loin cette fois, la Chrysobelle ! Avant le coucher du soleil, elle aura cessé de nuire, définitivement..."

Les voyageurs pourront alors apprendre le sort qui lui est réservé, le même qu'Omen réserve à tous ses criminels (en réalité rarissimes). Elle sera liée dans un sac, sur le pont, puis après une sévère bastonnade, jetée à la rivière. Puis Wortex s'en ira rassembler les villageois les plus courageux pour l'expédition punitive.

Avant de quitter l'auberge, il dira aux voyageurs qu'ils sont libres de leurs mouvements, mais qu'il leur conseille fortement de ne pas quitter le village. L'aubergiste sera naturellement prêt à les loger : 3 FB pour un repas moyen et 2 PB par lit (L'auberge est confortable est confortable et la nourriture, quoique simple, est bonne). Si les voyageurs veulent franchir le pont, ils devront néanmoins s'acquitter du péage.

QUELQUES REFLEXIONS

Les joueurs ne manqueront pas de se poser des questions et de trouver tout cela étrange. En premier lieu, comment sont-ils arrivés là ? Par une déchirure du rêve aboutissant dans la salle d'auberge ? Ou bien, les villageois ayant raison, de par un sortilège de Chrysobelle ? La première hypothèse doit être éliminée. Si la tempête les avait fait changer de rêve, ils devraient arriver dans celui-ci trempés et épuisés. Or ils sont en pleine forme. Et puis il y a le rêve. Tout s'est déroulé au début de la même façon que dans leur rêve, ce rêve si étrangement lourd de sens. Comme si on reprenait le film au départ, comme si ce rêve, ils le poursuivaient maintenant. D'où ils peuvent conclure qu'actuellement, ils rêvent... Ce qui expliquerait leur arrivée mystérieuse. Mais s'ils rêvent, cela signifie-t-il que, dans la "réalité", ils sont toujours à bord de la Chrysobelle en pleine tempête ? Oui et non. Car, s'ils s'en souviennent bien, leur rêve a eu lieu (a lieu) avant la tempête.

Il y a aussi l'hypothèse inverse, la "réalité" étant maintenant et le "rêve" étant la tempête. Mais en bons personnages de *Rêve de Dragon*,

ils devraient savoir que rêve et réalité ne sont qu'une même chose : tous les rêves sont *vrais*. Une chose au moins est sure : la Chrysobelle est en danger. Le bateau court au naufrage, et la haut-rêvante risque d'être battue et noyée. Or n'est-ce pas la même chose ?Et si le destin de la haut-rêvante leur est indifférent, en est-il de même de celui du bateau? Et puisque les deux rêves s'entrecroisent et sont *vrais* tous les deux, ne serait-il pas ingénieux de venir au secours de la Chrysobelle haut-rêvante, faute de pouvoir faire quelque chose pour la Chrysobelle bateau ? En sauvant l'une, ne sauvera-t-on pas l'autre ? Telle est peut-être la signification du rêve. Explication complètement irrationnelle, mais tout à fait onirique - et c'est ce qui importe.

AGIR

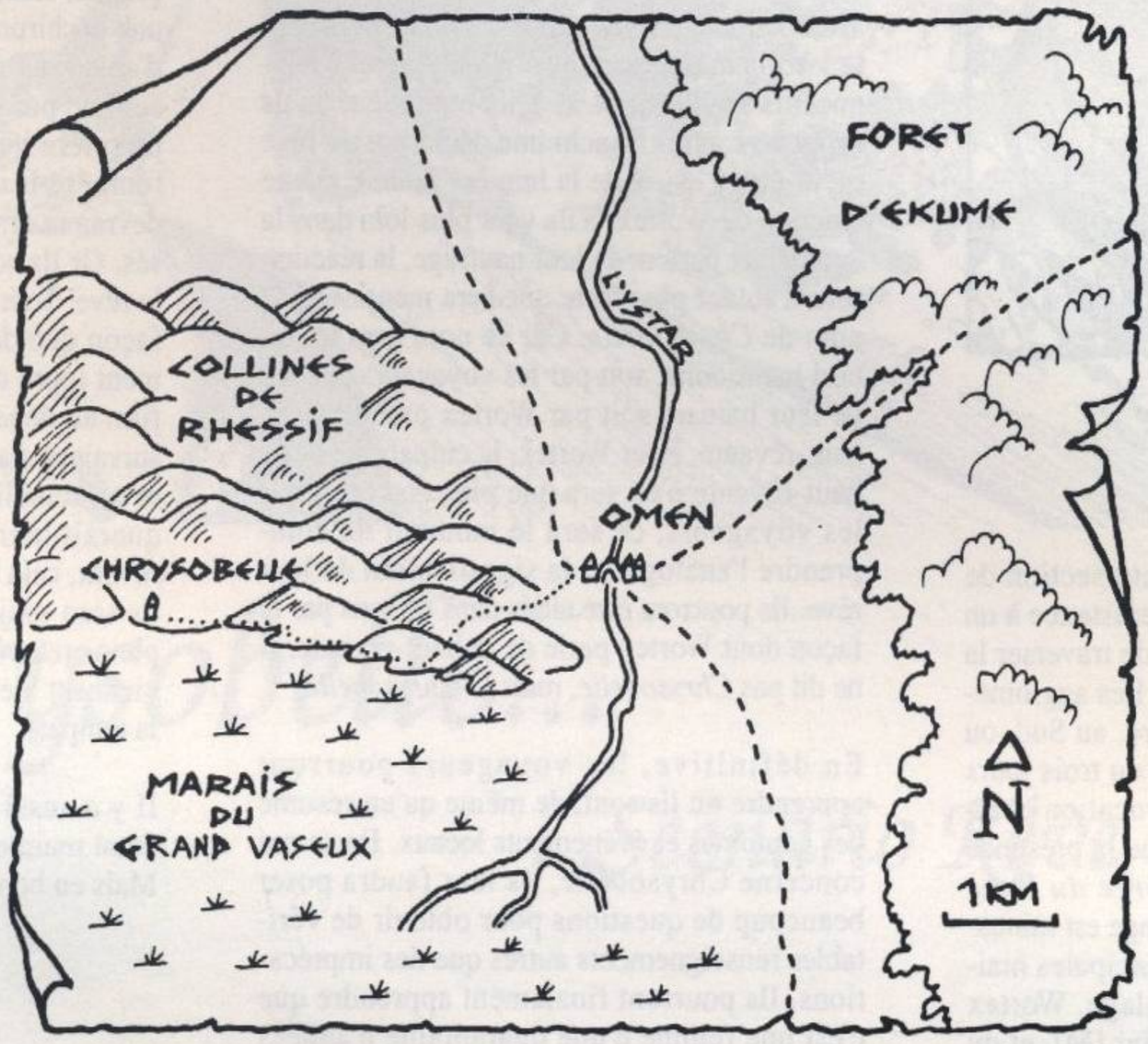
L'arrivée des voyageurs aura lieu vers le milieu de l'heure de la Couronne. Le temps des explications, c'est vers la fin de cette heure (ou début Dragon) que Wortex ira rassembler ses hommes. L'expédition punitive sera prête à partir au début de l'heure des Epées. Les voyageurs ont donc tout juste une heure pour prendre des décisions et agir.

En interrogeant les villageois, ils peuvent facilement se faire décrire le chemin à suivre pour aller chez Chrysobelle : traverser le pont, aller du côté des pêcheurs, prendre le petit sentier vers le Sud-Ouest. Le chemin commence par serpenter dans les collines, puis rejoint la rive du marais du Grand Vaseux qu'il longe ensuite jusqu'à la vieille maison. Environ 6 kilomètres qui peuvent s'effectuer sans traîner en une demi-heure draconique (60').

Quoiqu'il se montre amical envers les voyageurs, Wortex n'a aucune confiance en eux. Ils peuvent fort bien être des victimes de la Chrysobelle, mais tout autant des créatures invoquées par elle dans il ne sait quel but mystérieux mais forcément mauvais. C'est la raison pour laquelle il leur a *fortement conseillé de ne pas quitter le village*. Par ailleurs, avant même de rassembler l'expédition, il demandera à trois des gardes désœuvrés du pont de surveiller leurs faits et gestes. Et si les voyageurs prennent le chemin de chez Chrysobelle, de les arrêter coûte que coûte dès qu'ils seront sortis du village. Ordre est donné d'éviter de les tuer, mais de les faire prisonniers si possible.

Les trois hommes ne seront pas excessivement discrets. Les voyageurs devraient donc repérer leur surveillance. A eux ensuite d'être suffisamment habiles pour la déjouer. Dans le cas contraire, il risque d'y avoir combat (Les jets de *discrétion* et *perception* sont à décider par le Gardien des Rêves en fonction des circonstances).

En ce qui concerne le marais du Grand Vaseux, les villageois pourront expliquer qu'il doit son nom à une créature qui est censée le hanter : une sorte de monstrueux géant né de la boue même du marais. Si les personnages n'ont encore jamais rencontré de *Vaseux*, ils pourront avoir une idée de cette *Entité de Cauchemar Pleinement Incarnée* en réussissant INTELLECT/Légendes à 0.

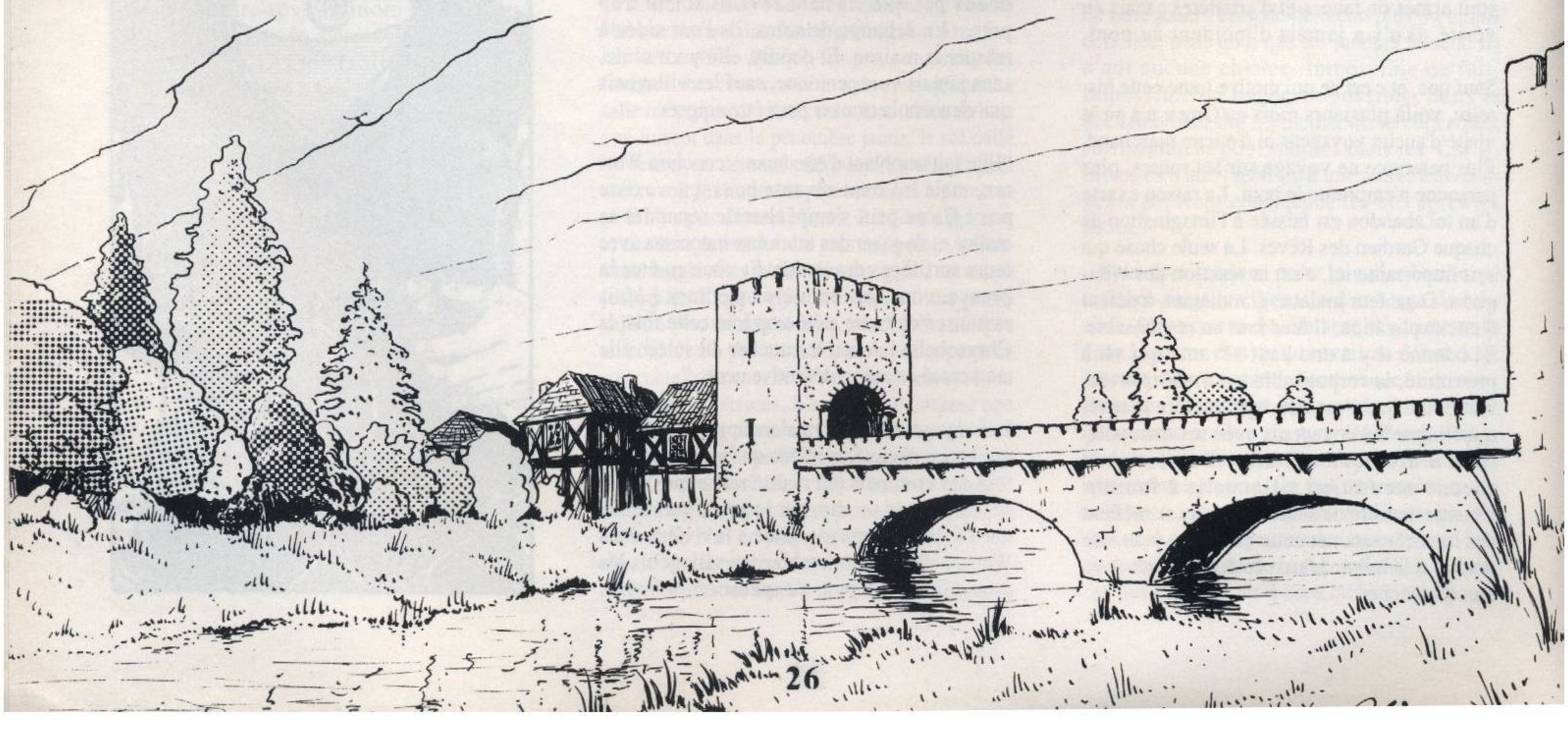


LA MAISON

Comme décrite sur le plan, la maison n'est pas très grande et n'a qu'une seule pièce avec des poutres apparentes montrant le toit en chaume. Sous la poutre faîtière, la hauteur est de 3 mètres. Le sol est en terre battue. Les fenêtres n'ont pas de carreaux, rien que des volets. Les portes n'ont pas de serrure et ferment par des loquets. Le corps principal se tient juste au bord d'une dénivellation abrupte, une mini-falaise de 3 mètres de haut. Une véranda de poutres et de planches, supportée par des poteaux, surplombe ce vide. Elle est couverte par un auvent, prolongement du toit. Pour atteindre le bord du marais, le meilleur moyen est d'utiliser l'escalier de la véranda ou le raidillon un peu plus loin. Le jardin est essentiellement potager. Près du marais, Chrysobelle a tenté de cultiver un petit carré d'Ortigal. Mais malgré tous ses soins, l'herbe ne donne qu'un bonus de +3 (environ 60 brins sont actuellement à maturité).

Derrière la maison, au Nord, le flanc de la colline remonte graduellement, planté d'arbres, noisetiers, bouleaux, et de buissons et fourrés assez denses. La butte est un gros rocher de granite couvert de mousse, de 4 m de haut (à peu près la hauteur de la maison).

Chrysobelle n'est pas riche. Sa maison ne contient que des objets de ménage très usuels. Ses seules valeurs sont contenues dans le



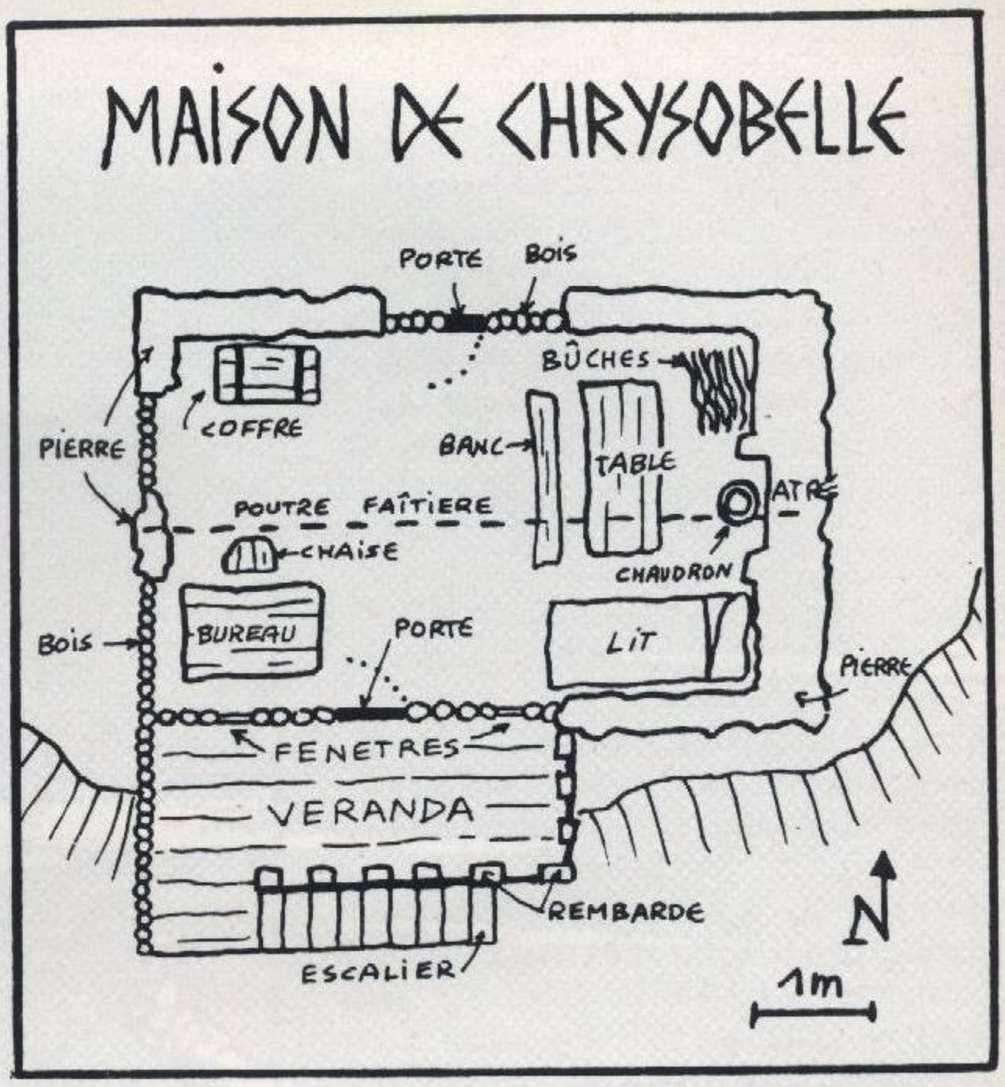
coffre (sans serrure) : vêtements de rechange, une bourse de 18 PA et 32 PB, 3 files de Liqueur de Bagdol, 1 fiole d'Huile de Sélikanthe, 1 petit pot de Tournegraisse, et un rouleau de parchemins draconics. Les formules, toutes de difficulté -3, sont celles de tous les sorts et rituels qu'elle connaît (sans aucun bonus).

CHRYSOBELLE

La haut-rêvante est une femme de 40 ans, aux cheveux blonds cendrés avec des yeux bleus, encore assez belle, physiquement musclée par ses années de voyage. Elle vit seule dans la maison en compagnie de ses 5 chats. Sans être véritablement insociable, elle n'aime vraiment que la solitude. En fait, sa situation à l'écart lui convient très bien. Elle accueillera les voyageurs sans démonstrations excessives. On pourra même la trouver un peu froide. Elle s'enquerra de leur présence si nombreux à la fois.

Sa réaction sera un mélange d'indifférence et d'incrédulité. "Je soigne gratuitement leurs blessés et leurs malades depuis dix ans ! dira-t-elle. Ils ne vont pas se mettre à croire maintenant que je leur veux du mal..." Pour la convaincre, il faudra réussir un jet d'ELOQUENCE (+ *Discours* facultativement) à -4 (En cas d'échec, chaque nouvel essai avec un malus de -1 même s'il est tenté par une autre personne).

Si personne ne peut la convaincre, elle dira : "Attendons qu'ils viennent et qu'ils s'expliquent..." Aux voyageurs de voir comment ils peuvent la sauver malgré elle. Si elle est convaincue, elle dira : "Vite ! A la barque ! Aidez-moi à la mettre à l'eau. Ils n'oseront jamais me poursuivre à travers les marais du Grand Vaseux !..." Et devenant un peu plus loquace, elle pourra mentionner que Wortex a souvent, et vainement, tenté de la séduire - ce qui donnera un nouvel éclairage au comportement du chef du village.

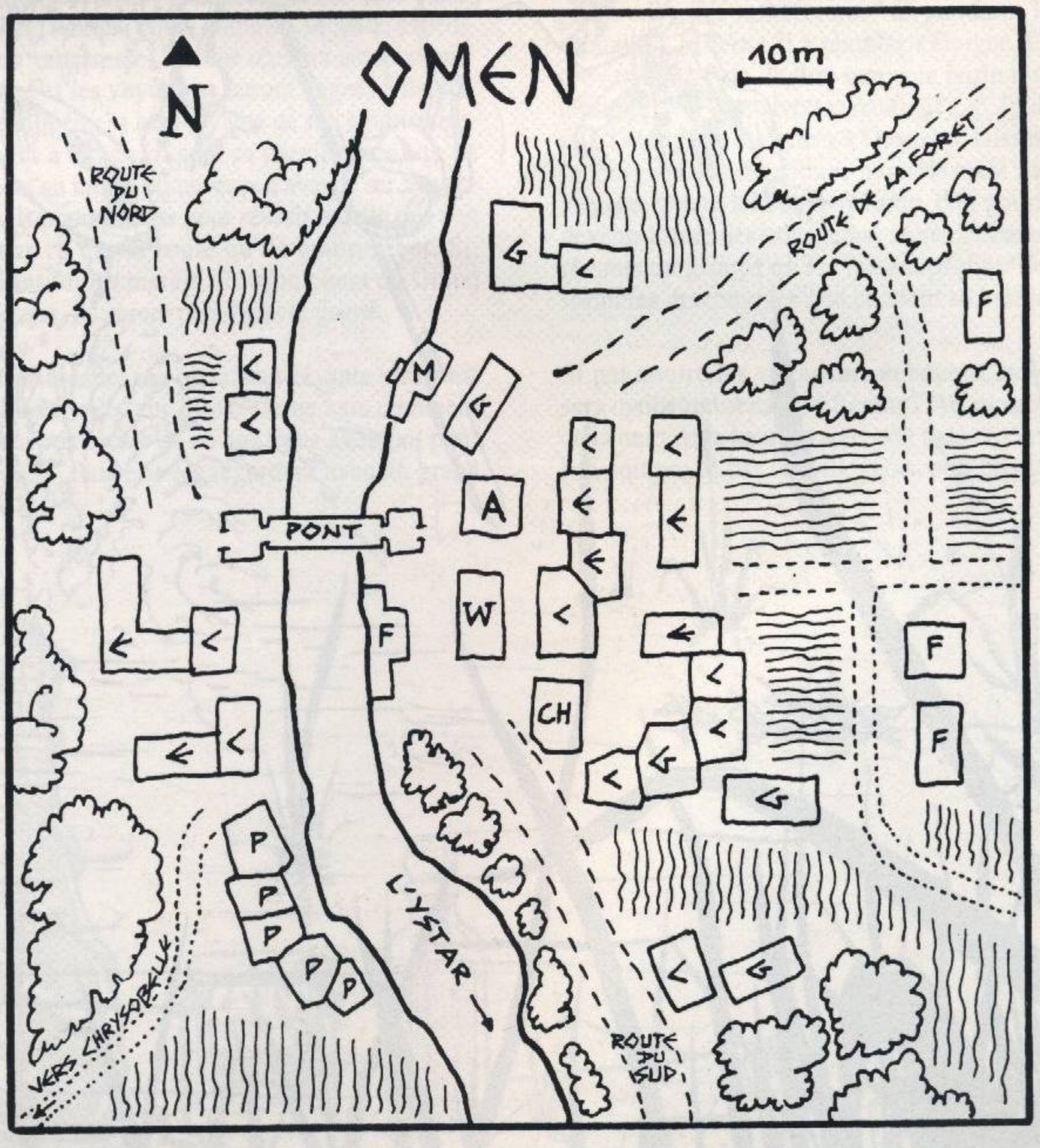


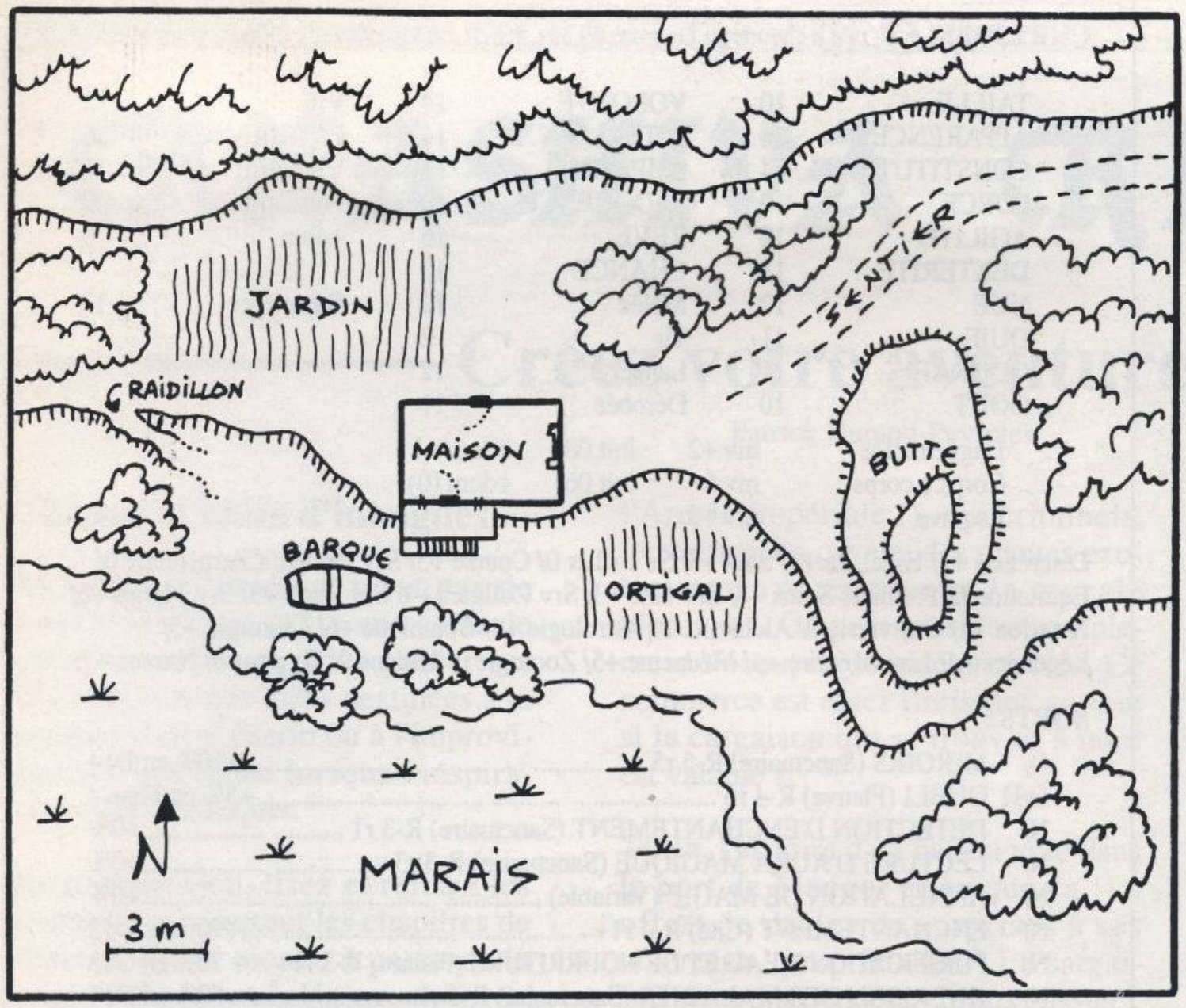
Si les voyageurs objectent la présence du Grand Vaseux dans les marais, elle dira : "C'est un risque à courir, je ne vous oblige pas à m'accompagner." Elle ajoutera cependant : "Mais au point où vous en êtes, vous êtes les bienvenus. La barque est assez grande pour nous tous." Et rien ne pourra la faire changer d'idée.

ALTERNATIVES

Le déroulement exact des événements dépendra des choix et actions des voyageurs, mais pour aboutir finalement à deux grandes alternatives : soit ils sauvent Chrysobelle, soit ils ne la sauvent pas. La meilleure solution consiste à persuader Chrysobelle de fuir, non pas dans le marais du Grand Vaseux, mais vers l'Ouest à travers les collines. Le problème est que la haut-rêvante n'acceptera jamais cette solution. Pour son bien, il faudra l'y convaincre *de force*, magiquement ou non.

Si les voyageurs ne tentent rien du tout, l'expédition punitive reviendra en fin de journée avec Chrysobelle prisonnière. Elle sera incarcérée dans l'une des tours du pont, ce dernier étant momentanément fermé à la circulation. Les voyageurs auront encore l'option de tenter de la délivrer. Mais, exhorté par les discours haineux de Wortex, tout le village sera contre elle, et les voyageurs auront bien du fil à retordre. En cas d'échec, elle sera exécutée le lendemain à l'aube, battue et noyée.





Si, Chrysobelle n'étant pas convaincue, les voyageurs restent avec elle pour la défendre, il leur faudra livrer combat contre Wortex et son expédition. S'ils perdent ce combat, les survivants seront ramenés prisonniers à Omen, et l'on en reviendra au cas précédent, sauf que la libération de Chrysobelle deviendra quasiment impossible. S'ils gagnent le combat, Chrysobelle étant maintenant *convaincue*, elle décidera de fuir par les marais, craignant une seconde expédition vengeresse. Là encore, elle objectera que le Grand Vaseux est un risque à courir, mais qu'au moins personne n'osera l'y poursuivre.

LE GRAND VASEUX

En toute *logique onirique*, les voyageurs devraient répugner à confier "à nouveau" leur salut à un bateau. Et de fait, le Grand Vaseux est là, dans les marais, pour symboliser l'extrême fureur de la tempête. S'ils laissent Chrysobelle partir seule, autrement dit l'abandonnent à son destin, ils verront sa barque disparaître parmi les roseaux ; puis, dans le lointain, à peine perceptible dans la brume, surgira une forme énorme et monstrueuse, suivie par un grand cri et... plus rien. La Chrysobelle aura coulé et ils auront échoué.

S'ils l'accompagnent dans la barque, le Grand Vaseux surgira pareillement. La différence, c'est que les voyageurs auront encore la possibilité de sauver Chrysobelle (et eux-mêmes) en combattant le monstre. L'entité prendra soudainement naissance sous la barque alors que le groupe naviguera en eau peu profonde entre des lagunes de sable clairsemées de roseaux. L'embarcation sera soulevée hors de l'eau, où elle retombera lourdement dans des gerbes d'éclaboussures. Tous les passagers devront réussir un jet d'AGILITE à -2 ou être projetés par dessus bord, dans l'eau heureusement peu profonde (50 cm). Ce n'est qu'au round suivant que l'entité se dressera véritablement et commencera à s'en prendre aux personnages eux-mêmes, la barque étant quant à elle complètement immobilisée, envasée.

FINS DU REVE

Si les voyageurs réussissent à emmener Chrysobelle dans les collines avec au moins 30 minutes d'avance sur les poursuivants éventuels (Wortex, et ses hommes, seconde expédition vengeresse), la fuite réussira automatiquement et les voyageurs auront gagné. S'ils doivent libérer la haut-rêvante de son emprisonnement à Omen, il suffira pareillement qu'ils aient au moins 30 minutes d'avance sur d'éventuels poursuivants pour réussir, quelle que soit dans ce cas la route qu'ils empruntent. Si, ayant fui les marais, ils triomphent du Grand Vaseux, ils auront pareillement gagné.

Dans tous les cas où la haut-rêvante sera ainsi sauvée, elle leur dira : "Je ne sais comment vous remercier de ce que vous avez fait pour moi..." Puis elle les regardera avec un grand sourire et son visage s'immobilisera, cependant que tout cessera pareillement de bouger autour d'elle, comme un film arrêté. Les voyageurs entendront alors sonner une cloche, et ils ouvriront les yeux, réveillés. Ils comprendront qu'ils viennent d'entendre la cloche du navire et qu'ils sont toujours à bord de la Chrysobelle, dans leurs couchettes. C'est le matin et tout ceci n'était qu'un rêve, le *même* rêve que précédemment, sauf que cette fois-ci, ils l'ont rêvé en entier.

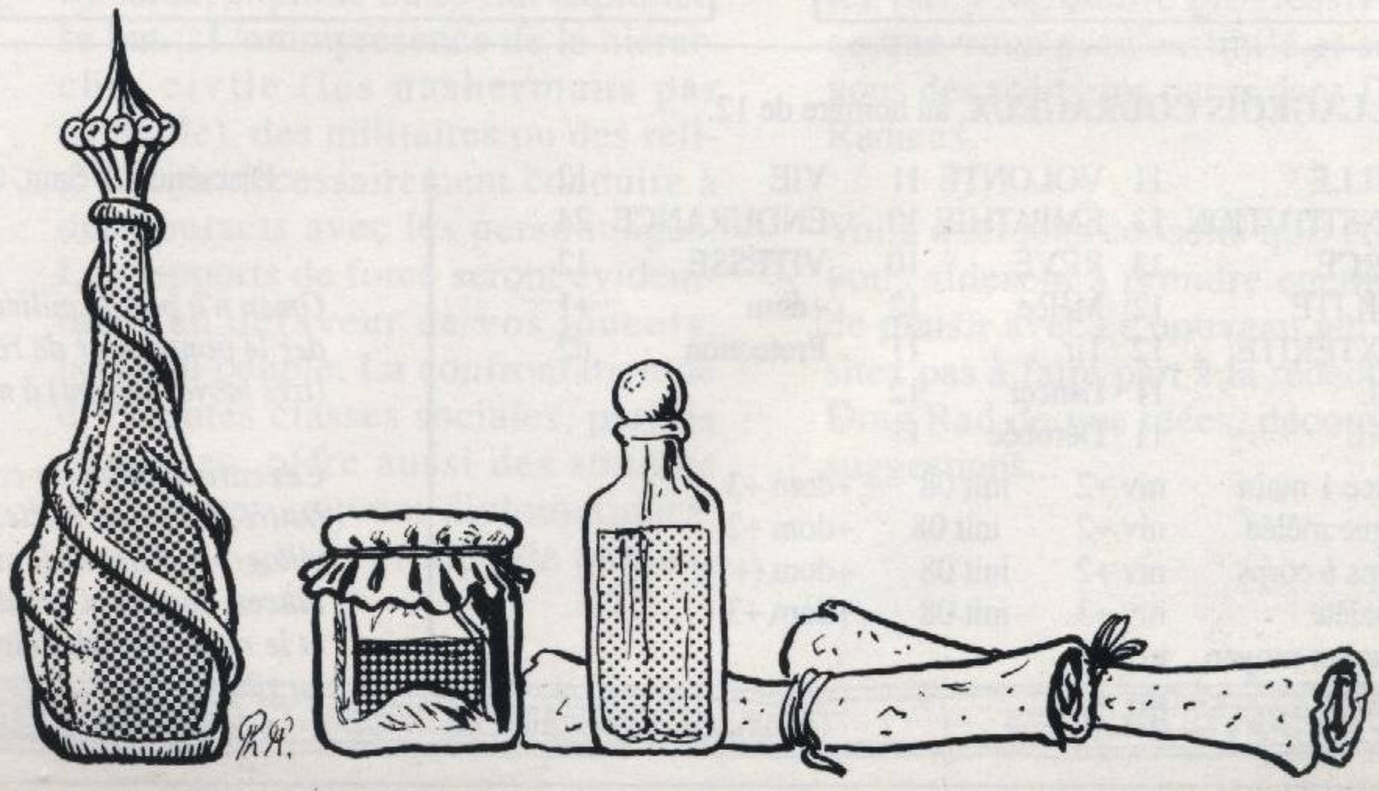
Physiquement, ils seront dans le même état qu'au tout début du scénario, sans blessures, à fond d'endurance, quoi qu'ils aient "dépensé" dans leur rêve. Inversement, rien de ce qui aura pu être acquis au cours du rêve n'existera, sauf l'expérience gagnée et les points de stress.

Au Gardien des Rêves de faire ensuite en sorte que tout se poursuive avec une impression de déjà vécu, mêmes réflexions des matelots le matin, même gestes du capitaine, etc. Toutefois, vers midi, alors que le capitaine montrera le lointain en disant "J'ai bien peur qu'on essuie un sacré coup de vent...", la vigie s'écriera : "Naufragée à bâbord !"

Il y effectivement une barque qui dérive, avec, à bord, une femme blonde d'une quarantaine d'années et cinq chats terrorisés par les vagues.

Coïncidence, la naufragée prétendra s'appeler Chrysobelle. Quand elle verra les voyageurs, elle dira : "Il me semble vous connaître ! J'ai rêvé de vous. J'ai rêvé que votre présence me sauvait la vie, et sans cette certitude, je serais certainement déjà morte de désespoir, car je ne sais vraiment pas ce que je fais en pleine mer. Mais je vois que mon rêve était prémonitoire, j'avais raison de croire en vous, et je ne sais comment vous remercier..." Cependant, le capitaine s'écriera : "La tempête s'éloigne. Le proverbe a raison de dire que cela porte toujours bonheur de sauver un naufragé !..." Et de fait, l'ouragan s'éloignera à l'horizon, laissant la Chrysobelle continuer paisiblement son voyage. Quant à la haut-rêvante, elle pourra devenir l'amie des voyageurs, voire des hauts-rêvants du groupe en les faisant profiter des formules draconiques que contient sa besace.

Si par contre les voyageurs échouent, la fin sera malheureusement différente. Au moment de la mort de la haut-rêvante, soit tuée en combat, soit noyée par les villageois, soit écrasée



par le Grand Vaseux, les voyageurs verront pareillement les choses s'immobiliser autour d'eux comme un film arrêté, et seront pareillement réveillés par la cloche du navire. La différence, c'est que le Gardien des Rêves leur dira : "Voilà. Nous étions légèrement revenus en arrière pour vous permettre de vivre réellement votre rêve significatif. Malheureusement, le rêve le prouve, la Chrysobelle ne peut pas être sauvée. Quand surviendra la tempête, il n'y aura effectivement rien à faire. Tout périra corps et bien. Inutile maintenant de continuer puisque cela *a déjà été joué*."

Note. Si un personnage meurt au cours de l'aventure, sa mort non plus ne sera pas réelle. Pour ses compagnons restés dans le rêve d'Omen, il semblera effectivement mort, mais lui se réveillera en fait de son rêve à bord du bateau en entendant la cloche du matin. Toutefois, pour l'annoncer au joueur, le gardien des Rêves devra attendre que tous aient terminé leur rêve, heureusement ou malheureusement, et se soient réveillés.

Ce scénario pour "Rêve de Dragon" a été joué au défi Richard le Noir les 22-23 octobre.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON JOUEURS

LES CHATS.

Les 5 chats de Chrysobelle sont des animaux familiers ni particulièrement coopératifs ni agressifs. En cas de combat, ils chercheront à se cacher. Si Chrysobelle fuit dans les marais, ils sauteront dans la barque, croyant qu'elle va simplement à la pêche. Si la fuite a lieu dans les collines, ils resteront à la maison. En cas de besoin, utiliser les caractéristiques moyennes du Félorn, page 68, moins les ailes et le don de parole.

LE VASEUX

TAILLE 28 ENDURANCE 50 VITESSE 12/-
REVE 22 +dom +10
Protection : Jet de rêve de l'attaquant à -4

Tentacule 25 niv +4 init 16 +dom (d4+10)
Esquive 07 niv +4

Voir les règles sur le Vaseux, livre I page 78.

CHRYSOBELLE, née à l'heure du Dragon, 40 ans, 1m70, 68 kg, cheveux blonds, yeux bleus.

TAILLE	10	VOLONTE	14	VIE	12
APPARENCE	12	INTELLECT	14	ENDURANCE	26
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	13	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	10	Protection	0
AGILITE	12	REVE	16	+dom	0
DEXTERITE	13	CHANCE	13		
VUE	12	Mêlée	12	Demi-rêve	13
OUIE	11	Tir	12		
ODORAT	11	Lancer	12		
GOUT	10	Dérobée	11		

Dague mêlée	niv +2	init 08	+dom +1
Corps à corps	niv 0	init 06	+dom (0)
Esquive	niv +3		

Discrétion +1/ Escalade +3/ Saut +3/ Se cacher 0/ Course +3/ Srv Ext +6/ Charpenterie 0/ Equitation 0/ Premiers Soins +8/ Srv Cité +3/ Srv Collines +4/ Srv Forêt +3/ Srv Marais +6/ Natation +1/ Orfèvrerie 0/ Alchimie -3/ Astrologie +4/ Botanique +6/ Chirurgie +5/ Légendes +4/ Lire & écrire +4/ Médecine +5/ Zoologie 0/ **Oniros 0/ Hypnos 0/ Narcos +7.**

SORTS :

O/ MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5 .....+20% en D14
O/H OUBLI (Fleuve) R-4 r6 .....+5% en Fleuve
N/ DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1 .....+0%
N/ LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire) R-3 r3+ .....+0%
N/ ANNULATION DE MAGIE (Variable) .....+0%
N/ ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+ .....+90% en D13
N/ PURIFICATION D'EAU ET DE NOURRITURE (Plaines) R-3 r1+ + 70% en G13
N/ GUERISON DES MALADIES (Sanctuaire) R-6 r1+ .....+50% en D14

Chrysobelle est vêtue de chausses et tunique de laine, chaussée de sandales. Quoi qu'elle ait rarement à s'en servir, elle est armée d'une dague.

WORTEX, né à l'heure des Epées, 41 ans, 1m95, 91 kg, chauve.

TAILLE	15	VOLONTE	15	VIE	15
APPARENCE	09	INTELLECT	07	ENDURANCE	30
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	11	VITESSE	14
FORCE	16	ELOQUENCE	12	Protection	d2
AGILITE	14	REVE	10	+dom	+2
DEXTERITE	12	CHANCE	12		
VUE	11	Mêlée	15		
OUIE	10	Tir	11		
ODORAT	09	Lancer	13		
GOUT	07	Dérobée	10		

Epée bâtarde	niv +5	init 12	+dom +6
Dague mêlée	niv +4	init 11	+dom +3
Corps à corps	niv +4	init 11	+dom (+2)
Bouclier moyen	niv +5		
Esquive	niv +4		

Discours 0/ Discrétion 0/ Escalade +3/ Saut +3/ Se cacher -2/ Course +3/ Srv Ext +5/ Equitation +4/ Srv Collines +5/ Srv Marais 0/ Armurerie 0/ Natation +2/ Légendes -5/ Lire & Ecrire -2.

Wortex porte en permanence sa bâtarde et sa dague, mais pas son bouclier. Il ne le prendra que pour l'expédition. Ce n'est pas tant Chrysobelle qu'il redoute que les créatures monstrueuses qu'elle est certainement capable d'invoquer.

VILLAGEOIS COURAGEUX, au nombre de 12.

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	ENDURANCE	24
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	12	+dom	+1
DEXTERITE	12	Tir	11	Protection	d2
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	11		

Lance 1 main	niv +2	init 08	+dom +3
Dague mêlée	niv +2	init 08	+dom +2
Corps à corps	niv +2	init 08	+dom (+1)
Arbalète	niv +3	init 08	+dom +3
Bouclier moyen	niv +2		
Esquive	niv +2		

Discrétion 0/ Saut, Course, Escalade +3/ Srv collines +4.

Omen n'a pas de milice fixe. Tous les villageois adultes doivent garder le pont à tour de rôle et, sous la férule de Wortex, sont entraînés (très moyennement) à manier les armes.

Ces caractéristiques correspondent aux villageois les plus aptes à se battre, ceux que Wortex choisira pour son expédition punitive. Les 3 villageois chargés de surveiller les voyageurs ne seront armés que de ***lances, dagues et arbalètes,*** *ceux de l'expédition auront des* ***boucliers*** *et le reste des* ***arbalètes disponibles****. Il n'y a en tout que* ***6 arbalètes*** *au village.*

ANASHIVA REAHNA

Créez votre aventure (2)

Patrick Durand-Peyroles

Thèmes et idées d'intrigues

Le but de ce chapitre n'est pas de vous livrer toute prête une série de scénarios, mais de vous guider sur des trames et des idées destinées à la création d'un scénario ou à l'improvisation d'une scène lorsque l'inspiration vient à manquer.

En premier lieu, lisez et relisez les livrets du jeu, surtout les chapitres de description du monde à partir de la page 41 du livret I. Un exemple : le Shübermanii a été le théâtre d'un événement qui irrita les responsables militaires de la province : une tribu barbare réussit à avancer jusqu'au fleuve, pillant et démolissant tout sur son passage. Les aventuriers peuvent se trouver sur le passage de cette troupe turbulente et l'un d'eux, ou l'une d'elle, se fait enlever. La recherche de ce compagnon ou de cette compagne justifie une aventure ponctuée d'enquêtes et de combats. On peut toujours, par la suite, ajouter des événements secondaires au libre choix du M.J.

Toujours dans le Shübermanii, qui est le véritable centre de l'Empire, ne l'oubliez pas, la présence du fleuve Shüb, avec les innombrables trafics qui s'y déroulent, offre de quoi s'occuper un peu !

La Guilde des Nautes (à ne pas confondre avec celle des navigateurs, qui est maritime) tente de maintenir un improbable monopole. De nombreuses rixes opposent les nautes avec les bateliers autonomes et/ou clandestins. La vie d'un fleuve apporte chaque jour ses réjouissances et les personnages seront mêlés (sans le vouloir ?) à un sombre trafic.
Quoi trafiquer ? Tout, dirons-nous, car une marchandise clandestine est exonérée (par voie de fait !) de taxes et impôts divers. On peut aussi transporter des armes (c'est mal vu par l'Armée Impériale !), des criminels, terroristes, en cavale, des plantes exotiques aux vertus que la morale réprouve... On peut aussi tout simplement s'occuper de bateaux volés. Ce commerce est assez florissant, surtout si la cargaison qui se trouvait à bord est valable !

Tenez, l'histoire d'un bateau volé dans le port de Mangor (rien que ça !) a offert de drôles de surprises à ses nouveaux "propriétaires". La cargaison semblait honnête : peaux, tissus... Planqué à fond de cale, un coffre contenant des parchemins couverts d'écritures magiques apporta soudain la poisse à ceux qui osèrent soulever son couvercle...

Le jeu Empires & Dynasties n'offre pas de schéma rigide pour la création de scénarios, puisque vous n'êtes pas tenus d'entrer dans le cadre d'une œuvre littéraire ou cinématographique. Vous pouvez inventer en toute liberté l'histoire qui vous plaît ou adapter une œuvre quelconque, du moment que l'intrigue peut s'insérer dans ce monde et qu'elle offre un intérêt ludique certain. Nous venons de voir que les actions de brigandage et de vol offrent de nombreuses situations exploitables, rien qu'en jouant avec un fleuve.

Le monde de Reah n'est pas qu'une structure géographique. Il y a aussi une population nombreuse qui y vit, travaille, exploite ou se fait exploiter, se bat... L'omniprésence de la hiérarchie civile (les nashermans par exemple), des militaires ou des religieux va nécessairement conduire à des contacts avec les personnages. Les rapports de force seront évidemment en défaveur de vos joueurs, issus du peuple. La confrontation de différentes classes sociales, parfois opposées, offre aussi des sources d'aventures souvent diplomatiques. Imaginez qu'un groupe de personnages soit accusé de n'importe quelle peccadille (c'est facile !) et les voilà projetés dans l'univers sordide de la justice religieuse, qui n'a rien à envier à la Très Sainte Inquisition... Une scène de procès, convenablement jouée, vous occupera de nombreuses heures et sera très appréciée de vos joueurs (et de leurs nerfs !). Le fonctionnement de la justice impériale est très simple : le nasherman a tout pouvoir pour les affaires courantes (droit civil, vols, délits...) et criminelles de troisième ordre (crime ou tentative de crime sur un simple citoyen). Lorsque la victime appartient à la noblesse ou à la prêtrise, le tribunal devient plus conséquent (présence de hauts dignitaires, notables, prêtres). Les peines encourues ? Le code est muet à ce sujet... Autant dire que l'arbitraire et l'aléatoire règnent dans ce bas monde et restent à la discrétion du MJ. Toutefois, dans le cadre de cette rubrique, on abordera le thème de la justice et de ses conséquences ludiques.

Lorsque vous serez un MJ confirmé dans le monde de Reah, vous pourrez employer la mythologie et la religion sous ses aspects plus étranges, et notamment les fameux prodiges. Ces derniers, de par leur difficulté d'utilisation, resteront dans un premier temps réservés aux PNJ. La connaissance approfondie de l'histoire de la planète Reah est indispensable pour jouer avec les richesses de l'antiquité reahnienne et de ses vestiges. N'hésitez pas à introduire progressivement ce que vous avez assimilé et servez-vous des scénarios parus dans Dragon Radieux.

Voilà quelques conseils qui, j'espère, vous aideront à prendre encore plus de plaisir avec ce nouveau jeu. N'hésitez pas à faire part à la rédaction de Drag'Rad de vos idées, découvertes, suggestions...

Apparence-Charme général d'un personnage

Le *Charme* que dégage un individu permet d'établir une relation entre deux personnages : un coup de foudre naît à la vue d'un visage, d'un comportement, ainsi que l'inverse... Qui se ressemble s'assemble. Cela est peut-être vrai, et cette règle va essayer de simuler ce proverbe.

Une note de 1 à 20 est attribuée au personnage, en fonction de la moyenne de 4 caractéristiques de base en valeur initiale :

INT + COM + FOR + 1 caractéristique au choix du joueur.

A cette moyenne sera rajouté le résultat de 1d20, puis on fera de nouveau la moyenne entre les deux résultats.

Cette valeur pourra être augmentée par les points de valeur (prestige d'un personnage) au cours de sa vie, dans la limite de 4 points supplémentaires par rapport à son niveau de départ. Pour 500 points de valeur, on pourra acheter un point de *Charme*.

Le *Charme* d'un personnage est ainsi une composante de physique, de mental et de choix personnel du joueur, avec une pointe de hasard, celui de la vie. Ce *Charme* servira dans les relations entre individus et sera utile pour "faire la cour à sa belle !"

Une table (non limitative) permet de déterminer en fonction de l'écart des points de *Charme*, les types de relation entre deux personnages :

Ecart en Charme/ Conséquence de comportement

00 /Coup de foudre, parfaire entente, couple idéal...

01/ Bonne entente. Rapports amicaux sérieux.

02/ Bon copain. Relations régulières.

03/ Relation ordinaire, sans plus. Points de vue divergents.

04 /Totale indifférence.

05/ Mépris. Désaccord complet, prend l'autre pour un imbécile ou un (censuré)...

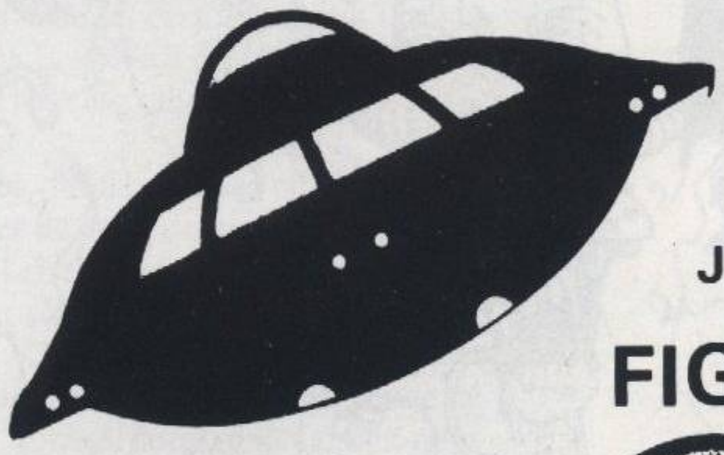
06 et +/ Voir règles de combat !

Option : les personnages féminins bénéficient d'un point supplémentaire face à un personnage masculin, si le joueur le désire.

Le *Charme* s'indique à "Description" sur la feuille de personnage.

TEMPS LIBRE

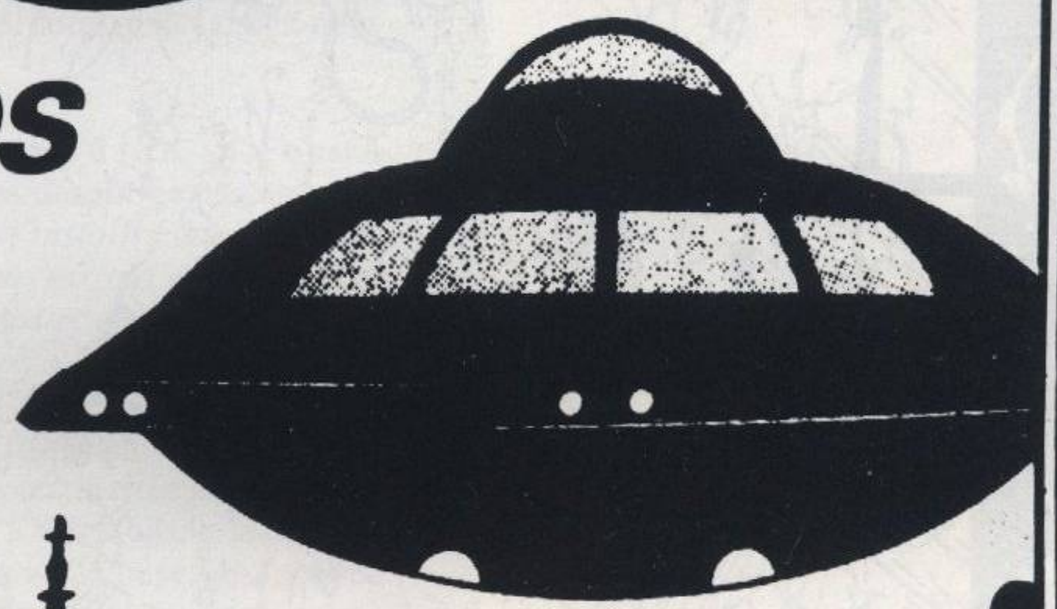
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE, CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT.

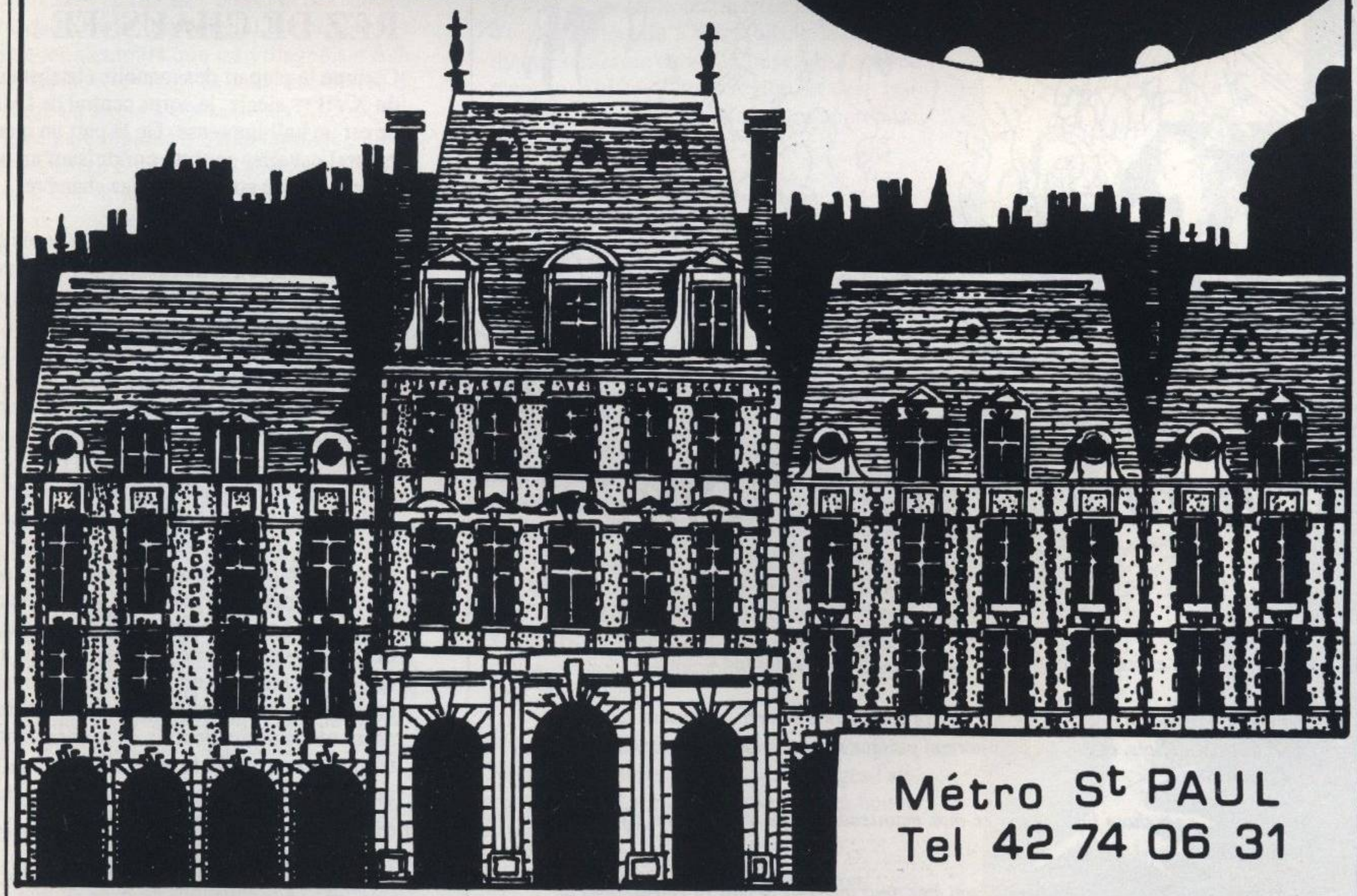


WARGAMES

JEUX DE ROLE

FIGURINES





Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

Scénario Maléfices

home sweet home

Christian CAROLI

Christian Caroli auteur de Maléfices... non ce n'est pas une légende !

Depuis la parution de "La vallée des rois", j'avais envie de voir son auteur rejoindre l'équipe de Maléfices, ce qui est bien normal puisque son jeu est un bijou d'intelligence et d'érudition.

Aujourd'hui, c'est chose faite et croyez-moi, maintenant on ne le lâche plus, d'ailleurs, bientôt...

Alors bienvenue chez nous Christian, ton âme nous intéresse et puis tu verras, nous ne sommes pas de mauvais diables.

Michel Gaudo

INTRODUCTION :

En 1900, les nouveaux riches d'Amérique découvrent l'Europe. Pour ces gens n'ayant pas de passé historique, le vieux monde est un émerveillement. Un certain snobisme mais aussi le désir de se créer des origines poussent certains à acheter de vieilles demeures en France ou en Angleterre. C'est une époque bénie pour la noblesse déchue d'Europe. Les dots des riches héritières américaines, en quête de titre, redorent plus d'un blason.

Monsieur et Madame HARBORNE appartiennent à cette catégorie d'Américains. Lors d'un séjour en Angleterre, ils ont acheté un manoir près du village d'ASHBY pour une somme dérisoire. La demeure nécessitant des travaux de réfection, ils en profitèrent pour visiter la France. Lors de ce voyage ils rencontrèrent les personnages et les invitèrent cordialement à passer quelques jours dans leur manoir. Pourquoi pas pour le réveillon de Noël.

DEVERS HALL :

Devers Hall est le manoir acquis par les Harborne. C'est une bâtisse datant de 1640, située à 5 km du village d'Ashby. Une grande allée de hêtres mène de la grille de fer forgé à la demeure, composée d'un corps de bâtiment principal flanqué de deux ailes.

Les travaux ont été interrompus, seuls le corps de bâtiment principal et l'aile ouest sont habitables.

REZ DE CHAUSSEE :

Comme la plupart des manoirs élisabethains du XVII^{ème} siècle, le corps central de l'édifice est un hall immense. De là part un monumental escalier sculpté conduisant au premier étage, où sont situées les chambres.

Une porte à double battant donne accès à la salle de banquet, remarquable par sa dimension, son plafond sculpté, ses moulures raffinées, ses grandes fenêtres à meneaux de pierre aux carreaux de vitrail multicolores. Attenante à cette pièce est aménagé un salon, ce fut à une période reculée la grande bibliothèque du manoir. Outre des divans confortables, des tables de salon basses, un piano à queue lui donne son nom actuel de salle de musique. Au fond de cette pièce, une porte basse et voûtée s'ouvre sur six marches de pierre menant à une petite pièce manifestement plus ancienne que le reste de la maison. Les Harborne y ont fait aménager un salon servant de fumoir ; on peut y remarquer une imposante cheminée au manteau minutieusement sculpté et des lambrissages aux curieux dessins de formes géométriques ; une seule fenêtre de petite taille, aux vitraux non pas multicolores mais rouges, diffuse un peu de lumière.

Note au MJ : lorsque les personnages entrent dans cette pièce, faites un jet sous le fluide, accordez un bonus de 2 aux ecclésiastiques ; ceux pour qui le jet est réussi se sentiront mal à l'aise... Une impression désagréable leur restera de leur séjour dans cette pièce, il y règne d'après eux une atmosphère malsaine... peut-être même maléfique !

Cette pièce est le cœur de Devers Hall, le seul vestige illustrant sa sinistre légende. Au dessus de la porte est sculpté le blason de Robert Devereux, comte d'Essex, favori de la reine Elizabeth qui le fit décapiter lorsqu'il se révolta contre elle. En fait, Devers Hall est une déformation de *DEVERE HALL*. Robert Devereux posséda ce château mais n'y vécut jamais lui-même.

Gravée sur le rebord intérieur de la fenêtre, une inscription en latin médiéval donne l'identité de celui qui y vécut. Elle peut être traduite sans trop de difficulté (en 1900 le latin était enseigné dans de nombreuses écoles comme matière obligatoire - faire un jet de culture générale).

Le texte en est : *"Ici, par la grâce de son noble patron, Robert Devereux, mon seigneur d'Essex, a œuvré Maccabées Nosta de Padoue, élève de Michel de Nostredame, cherchant la lumière"*.

Nosta avait la réputation d'être astrologue et un peu magicien. Il fut élève du célèbre Michel de Nostredame, plus connu sous le nom de Nostradamus.

Il vécut dans cette demeure jusqu'à la mort de son protecteur sur l'échafaud en 1601. La légende dit que Nosta ne fut pas l'élève de Nostradamus, mais son maître en sorcellerie, peut-être même le Malin, ou un de ses envoyés. A la mort du Comte, Nosta disparut et le château fut vendu à une famille espagnole, les MIGUEL. Ils étaient craints par les habitants de la région, des bruits effrayants couraient sur leur compte. Ils célébraient des messes noires et des sabbats. Jusqu'en 1640, les Miguel terrorisèrent si bien les alentours que les villageois d'Ashby, las de vivre dans la peur, décidèrent de mettre un terme à ces activités diaboliques. Ils ne purent punir toute la famille, celle-ci ayant réussi à fuir, mais capturèrent la plus jeune fille de la famille, Isabel Miguel. Malgré sa jeunesse et sa grande beauté, la malheureuse fut brûlée comme sorcière.

Le château fut détruit et sur ses ruines fut bâti le château actuel pour une famille respectable. Elle n'y demeura que peu de temps. De 1640 à l'époque actuelle, personne n'est resté longtemps à Devers Hall. Chaque fois qu'une famille a voulu y vivre, un de ses membres a péri, brûlé. Sept personnes sont ainsi mortes à Devers Hall, victimes d'un incendie se déclarant subitement dans une pièce. Les personnages pourront se rendre compte que certaines pièces ont été restaurées. Un jet de perception réussi rend évident que ces restaurations, exécutées à différentes périodes, ne sont pas dues aux travaux entrepris par les Harborne. Ces incendies ne se sont jamais étendus au-delà des pièces où ils se sont déclarés.

Cette demeure souffre d'une malédiction peu commune. Elle est possédée par l'esprit de Nosta, ou plutôt par un suppôt du Malin. Nosta ne peut se manifester et apparaître dans la demeure qu'en des conditions bien précises. La légende de Devers Hall est que Maccabées Nosta, ou le Malin, apparaît en réponse à la moindre pensée, parole ou action mauvaise à l'intérieur des murs.

L'ARRIVEE A DEVERS HALL :

Le 22 décembre, les personnages arrivent en gare d'Ashby, vers 15 heures. Les voitures qui devaient les attendre ne sont pas encore arrivées, probablement retardées par la neige qui tombe depuis le matin. En attendant, il y a toujours la possibilité de prendre un peu de réconfort au buffet de la gare. Ashby est une petite ville et ce que l'on appelle buffet n'en a vraiment que le nom !

Les personnages n'auront à y attendre qu'environ trente minutes.

S'ils se renseignent auprès d'un employé de la gare sur Devers Hall, il leur sera répondu sur un ton embarrassé que Devers Hall est bien loin du village, de toute façon il n'y a qu'à attendre la voiture du château, vu que personne ne veut aller dans ce coin-là.

La population d'Ashby refuse en règle générale de parler de cette demeure ; manifestement mal à l'aise, les gens éludent les questions, et leur réticence tourne rapidement à l'agressivité. Quelqu'un insistant sur le sujet s'entendra répondre : "Si vous avez envie de griller, c'est votre affaire, mais laissez-nous en dehors de ça !"

Insister plus ne servira à rien, si ce n'est à s'attirer des propos désobligeants sur *ces gens qui viennent s'installer dans un pays qui n'est pas le leur, surtout qu'après tout on ne va pas les embêter chez eux !*

Le trajet de la gare à Devers Hall, encombré par la neige, est difficilement praticable. A un km du château, les invités passent près d'un monastère du XVème siècle. Sa bibliothèque renferme de vieux ouvrages, notamment sur l'histoire de la région, et dans lesquels les personnages pourraient apprendre la légende de Devers Hall.

Bien sûr, dans l'immédiat, ils ne font que passer et ont surement hâte d'arriver chez leur hôte. Le voyage, pour aussi confortable qu'il fut, les a fatigués, et de plus il fait vraiment froid.

Ils arrivent au manoir vers 17 heures, et sont chaleureusement accueillis par les Harborne. Le majordome, John, les conduit au premier étage où leurs chambres sont prêtes. Il leur signalera qu'ils ont le temps de se remettre un peu de la fatigue du voyage, les invités se retrouvant vers 19 heures dans la salle du banquet pour l'apéritif. Un bon feu de bois réchauffe agréablement les chambres. John proposera à chacun des personnages un bain ou une boisson chaude. A cette occasion, il allume les lampes à pétrole : c'est le crépuscule.

Il va sans dire que l'on se présente au dîner en habit de soirée, cela les personnages l'auront prévu. C'était une règle dans la bonne société en 1900.

Mr et Mme Harborne les accueilleront vers 19 heures, dans la salle de banquet où ils leur présenteront les autres invités :

- Mr et Mme HANSON, âgés de cinquante ans environ. Mr Hanson a longtemps enseigné l'histoire à l'Université d'Oxford avant

de se consacrer à l'écriture d'ouvrages historiques. Il vient de terminer un livre consacré aux sorcières de Salem. Les procès de sorcellerie le passionnent et il prépare actuellement un ouvrage sur la sorcellerie dans l'Angleterre du dix septième siècle. L'invitation des Harborne tombe à point nommé, ses recherches lui ayant appris qu'une certaine Isabel Miguel fut brûlée pour sorcellerie en 1640 près du village d'Ashby. Il espère bien pouvoir accéder à la bibliothèque du monastère pour y trouver des documents sur cette affaire, n'ayant pu en obtenir autrement. Il ignore tout de l'histoire du château et n'a jamais entendu parler de Maccabées Nosta.

- AMELITA FIORUCCI, cantatrice italienne d'une quarantaine d'années. Contrairement à nombre de cantatrices de l'époque, elle n'a jamais été source de scandale et mène une vie très sage. En diva qui se respecte, elle a bien mauvais caractère, mais sa voix est si belle et elle sait se montrer si gentille qu'on lui pardonne volontiers ses accès de mauvaise humeur. Une seule chose la rend vraiment agaçante : elle n'a aucune mémoire des noms et déforme systématiquement celui de ses interlocuteurs. Après le repas, les invités pourront apprécier sa voix au cours d'un mini récital qu'elle leur offrira ; son air favori est "l'air des bijoux" extrait de la damnation de Faust de Gounod.

- EDOUARD SMITH, pianiste d'une trentaine d'années. Les Harborne l'ont applaudi à Londres, et, lui trouvant du talent, ils comptent bien lui apporter leur aide pour sa carrière. Il accompagnera volontiers la diva lors du mini récital qu'elle donnera.

- MRS VAN APPLE, la quarantaine bien avancée, est la femme d'un riche diamantaire. Son mari arrivera le 25 au matin. Elle porte de superbes bijoux : boucles d'oreilles, bracelets, bagues, colliers ornés de diamants.

Les propos échangées au cours de la soirée restent très anodins. Si les personnages vont dans le fumoir, ils remarqueront le blason de Robert Devereux ainsi que l'inscription gravée sur l'appui intérieur de la fenêtre. Mr Hanson les leur fera d'ailleurs remarquer, pour peu que les personnages se soient liés avec lui et se soient intéressés à ses recherches. Il leur racontera l'histoire de Robert Devereux ; il ignore qui fut Maccabées Nosta. Il identifiera sans difficulté Nostradamus. Mr Harborne annoncera que le père Bernard, supérieur du monastère voisin, viendra le lendemain déjeuner au manoir. Pour ceux qui désirent visiter le monastère, ce sera l'occasion d'en demander l'autorisation.

La soirée sera agrémentée de quelques airs d'opéra interprétés par la diva, accompagnée au piano par le jeune Smith, ou un des personnages s'il y a un musicien parmi eux. Un œil attentif dénotera que Mrs Van Apple semble prendre grand plaisir à la compagnie du jeune pianiste. Cela semble être un flirt sans importance, mais il va déclencher des événements redoutables. Même si l'adultère n'a pas encore été commis, la pensée y est. Cela est bien suffisant pour que Nosta se manifeste, d'autant que certains personnages peuvent avoir de bien vilaines pensées en voyant la fortune qu'exhibe Mrs Van Apple ! Quoi qu'il en soit, Maccabées Nosta ne tardera pas à arriver...

LE 23 DECEMBRE

La matinée s'écoulera sans incident. Les personnages pourront aller et venir à leur guise dans le manoir. Si ce n'est déjà fait, ils pourront découvrir les particularités du fumoir (ancien laboratoire de Nosta). Dans l'aile non restaurée du château, ils remarqueront une pièce dont les boiseries sont brûlées, sans aucun doute il y a eu un incendie dans cette salle. Le feu n'a sévi que là et ne s'est pas étendu aux autres pièces.

A 11 h 30, le Père Bernard arrive. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, bien portant, sans nul doute amateur de bonne chère. Interrogé sur Nosta, il dira ne pas le connaître, pas plus d'ailleurs que l'histoire de Devers Hall. *Un jet de perception permet de comprendre qu'il en sait plus qu'il ne veut le faire croire. Il semble inquiet du flirt de moins en moins discret de Mrs Van Apple et du jeune pianiste.* Après avoir pris

une liqueur, il prend congé de son hôte et des invités. Il demandera à un des personnages de bien vouloir le raccompagner jusqu'à la porte, puis, arrivé sur le seuil de la demeure, il le priera de bien vouloir sortir un instant avec lui, en s'excusant de paraître mystérieux, pour ne pas dire mal élevé. Ce qu'il a à dire est très grave et ne peut être confié qu'en particulier. *Choisir pour ces confidences soit le personnage ayant des points communs avec le Père Bernard, soit celui montrant le plus de curiosité pour l'histoire du château.* Le père s'adressera à lui avec gravité :

"Si vous avez de l'amitié pour Mr Harborne, convainquez-le de quitter cette demeure au plus vite avant qu'un nouveau malheur ne survienne. Laissez-moi vous dire que de 1640 à 1863 - date où un certain Mr Nicholson vint y vivre - nul n'a pu rester à Devers Hall. En examinant les pièces, vous verrez que certaines ont été reconstruites à des dates postérieures à l'époque de la construction du manoir. Sept personnes ont péri dans des feux qui se sont déclarés dans ces pièces, à différentes époques. Les feux ne s'étendirent jamais aux autres pièces. Une horrible malédiction pèse sur cette demeure, quittez la au plus vite."

Le Père Bernard n'en dira pas plus long et proposera à son interlocuteur de venir le voir vers 16 heures au monastère, il lui montrera des documents surprenants. Il peut venir avec des amis s'il le désire. Après cela, il s'éloignera en direction du monastère. Si le personnage le suit des yeux, il verra au bout de 500 mètres le Père Bernard se débattre, comme s'il se défendait contre un agresseur invisible, puis s'effondrer. Il pourra constater que le moine est mort. Un rapide examen montrera qu'il a été étranglé. Là où on pourrait, en toute logique, s'attendre à voir des hématomes dûs à la strangulation, on remarque des brûlures.

Si le personnage est rentré tout de suite au château, des domestiques trouveront le corps dix minutes plus tard.

EFFETS SUR LES PERSONNAGES

Faire un jet d'ouverture d'esprit pour les personnages qui verront les brûlures laissées par la strangulation : événement force 3 pour le personnage à qui le Père Bernard a parlé, s'il a vu le "meurtre", sinon force 2. Pour les autres personnages, ceci est un événement de force 1.

Le corps doit être ramené au monastère, cela pourra être une occasion pour les personnages de s'y rendre. S'ils décident d'attendre, faites en sorte qu'ils n'aient pas de difficultés à être reçus par le Père remplaçant le Père Bernard.

RENSEIGNEMENTS POUVANT ETRE OBTENUS AU MONASTERE :

- Les brûlures ont disparu sur le corps quelques instants après qu'il ait été porté à la chapelle.

- Le Père Bernard s'intéressait à l'histoire de Devers Hall. Il semblait soucieux depuis qu'il avait appris qu'il allait y avoir de nouveaux habitants au manoir.

- Le nouveau père supérieur acceptera volontiers de laisser les personnages accéder à la bibliothèque du monastère. Il leur montrera la table de travail du défunt père. Sur celle-ci, les personnages remarqueront un gros livre relié de cuir consacré à l'histoire de l'Angleterre et ses légendes. Une page est marquée ; elle représente un manoir que les personnages ne peuvent identifier, sous lequel on peut lire Devereux Hall près d'Ashby. Un chapitre entier est consacré à Devereux Hall ainsi qu'à sa légende. Une feuille de papier manuscrite est glissée dans les pages du livre à ce chapitre. On peut y lire :

"Pourvu que rien de mal ne se passe avant que j'aie pu les mettre en garde. Demain, après le repas, je trouverai bien quelqu'un à qui parler. Le mal est trop fort pour les chasser. Peut-être qu'en faisant une chaîne et en unissant notre foi nous pourrions le repousser, encore faut-il le surprendre à l'œuvre . Mais qui aurait le courage de prendre la tête de cette chaîne et de lui *ordonner de renoncer à ses victimes ? Dieu ait pitié de lui !"*

Après avoir pris connaissance de ces documents, certains personnages voudront peut-être quitter Devers Hall, malheureusement pour eux la neige rend le chemin impraticable ! Faire les recherches au monastère aura pris pas mal de temps, les personnages ne seront de retour au manoir qu'à 18 heure, juste le temps d'aller dans leur chambre se mettre en tenue pour le dîner.

Alors qu'il se prépare, un personnage entend un rire féminin sous sa fenêtre. En regardant dehors, il pourra voir Mrs Van Apple au bras du jeune Smith. Il sentira ses cheveux se dresser sur sa tête, non pas que le spectacle soit horrible, mais le couple est suivi par un être invisible ! Des traces de pas s'impriment dans la neige, de légères volutes, pareilles à une vapeur, flottent au-dessus de la piste fantomatique.

Faire un jet d'ouverture d'esprit événement force 1 et un jet de spiritualité événement force 1. Le couple se dirige vers l'entrée de la maison, les traces disparaissent à l'entrée de la demeure.

Lorsque les invités sont en train de prendre l'apéritif dans la salle de banquet, faire un jet d'ouverture d'esprit pour chacun des personnages présents. Un jet réussi leur permettra de distinguer sur le sol une tache de lumière rouge prenant des allures de flammes. *Jet d'ouverture d'esprit événement de force 2*. Cette lueur ne dure qu'un court instant puis disparaît.

Au cours du repas, le majordome vient dire quelques mots à voix basse à Mr Harborne.

Le maître de maison s'excuse et quitte la table. Après une assez brève absence, il revient et annonce aux invités :

"Chers amis, nous avons un hôte de plus. Un voyageur dont la voiture a été accidentée est venu me demander asile. Comme il souffre d'une légère entorse, il ne dînera pas avec nous ce soir. Il a besoin de repos, vous le verrez surement demain au déjeuner, c'est un homme charmant."

Si l'on s'inquiète du nom de ce nouvel invité, le maître de maison avouera à sa grande confusion qu'il a complètement oublié de le lui demander. Vous avez surement compris que Nosta vient d'arriver !

Avec l'arrivée de Nosta, l'ambiance du manoir va changer. Pour ceux qui iront au fumoir après dîner, faire un jet de spiritualité, événement force 2. Il y règne une atmosphère lugubre. Même ceux qui ont raté leur jet la ressentent. Une réussite de qualité D ou C fait ressentir une présence mauvaise. Sur une réussite de qualité A ou B, il est impossible de rester dans la pièce tant l'atmosphère en est maléfique.

Au dehors, une tempête de neige peu commune fait rage. Le bruit du vent déchaîné ajoute à l'ambiance sinistre qui s'installe peu à peu.

Le ou les premiers personnages qui passeront dans le hall pour aller se coucher apercevront Mr Harborne en conversation avec le majordome. Ils percevront juste des bribes de cette conversation :

"Enfin, John, mon ami, vous divaguez, ce monsieur avait probablement un autre manteau par dessus !

- En effet, que Monsieur veuille bien m'excuser de l'avoir importuné.

- Ce n'est rien. Veillez à ce que mes hôtes ne manquent de rien."

Sur ce, il s'engage dans l'escalier menant aux chambres, non sans adresser un rapide bonsoir aux personnages se trouvant présents.

John, interrogé sur la conversation surprise, répondra qu'il a juste fait part à Mr Harborne d'un fait qu'il a trouvé étrange :

"Lorsque j'ai débarrassé de son manteau le monsieur qui est venu demander asile, il n'y avait pas un seul flocon de neige dessus, alors qu'au dehors la tempête commençait."

Un ou plusieurs personnages voudront peut-être aller voir à quoi ressemble le nouvel arrivant, et ce contre toute convenance ! Si c'est le cas, John leur indiquera sa chambre. Un homme fort beau, d'une trentaine d'années, leur ouvrira la porte. Il sera vêtu d'une robe de chambre d'un beau rouge flamboyant. Il se présentera, avec un sourire ambigu : "Comte de Stano, enchanté de faire votre connaissance. Que me vaut l'honneur d'une visite si tardive ?-" Disant cela, il tendra à chacun de ses interlocuteurs une main fine et soignée. Les person-

nages présents devront faire un jet de spiritualité événement force 3 s'ils ne serrent pas la main du comte.

Pour ceux qui accepteront sa poignée de main, l'événement est de force 5 : on ne rencontre pas impunément le Malin ! Si la conversation avec de Stano dure plus que l'échange de quelques politesses, à chaque répartie du comte faire pour chaque personnage assistant au dialogue un jet de spiritualité événement force 1, augmenter d'un seuil la force de l'événement à chaque répartie du comte. Pour les jets réussis, dites au joueur qu'il se sent face à une puissance qui l'effraie, et qu'il sent que prolonger la conversation pourrait bien mettre son âme en danger. Pour les jets ratés, expliquez au joueur qu'au fond ce monsieur est charmant, d'une politesse exquise, et surement incapable de faire du mal. Si un joueur tombe à zéro de spiritualité, il sera complètement conquis par le comte de Stano. Nous vous expliquerons plus loin ce qui lui arrivera.

La nuit, les invités auront bien du mal à dormir. La tempête ne cesse de faire rage. De plus, au hurlement du vent semble se mêler un rire sauvage, pour ne pas dire démoniaque ! La tempête se calmera au petit matin.

24 DECEMBRE

Le comte de Stano ne se présente pas au petit déjeuner. Il est parti se promener en compagnie de Mrs Van Apple et Mr Smith. Vers 11 heures, ils reviendront. Si un personnage est à une fenêtre, il verra seulement revenir Mrs Van Apple et le jeune Smith. Un jet de perception réussi permet de remarquer un fait curieux : alors que l'on ne voit que deux personnes, il semble qu'en fait c'est un groupe de 3 qui se dirige vers le château. Mrs Van Apple et son chevalier servant rejoindront les invités dans la salle du banquet, quant au comte, il ne se montrera pas. Mrs Van Apple se déclarera ravie de sa promenade et vantera l'intelligence du comte de Stano :

"C'est vraiment un homme extraordinaire… Un hypnotiseur accompli… Il s'est mis en colère lorsque je lui ai dit que j'étais sceptique quant à la puissance de l'hypnose. Il m'a défié de le toucher ne serait-ce que de mon petit doigt. Je l'ai fait, regardez !"

Disant cela, elle montrera le bout d'un de ses doigts, portant une ampoule comme si elle s'était brûlée. *Suggestion hypnotique* dira-t-elle avec un petit rire nerveux.

Le déjeuner se déroulera sans incident. Les invités pourront remarquer que Mrs Van Apple joue avec une amulette d'or suspendue à une chaîne de même métal, représentant un bouc dressé sur ses pattes de derrière. Interrogée sur cet objet, elle répondra que c'est une amulette d'amour assyrienne, cadeau du comte de Stano.

Il ne sera pas possible de sortir du manoir de tout l'après-midi, la tempête de neige faisant rage. Elle cessera totalement vers 19 heures. Tous les invités sont donc bloqués à Devers Hall. Il ne reste que la ressource d'écouter Amelita Fiorucci interpréter quelques airs d'opéra. *Ah ! Je ris de me voir si belle en ce miroir !* Des tables de bridge ont été installées au salon ainsi que des jeux d'échec.

Faites ressentir que malgré cette ambiance détendue, il plane sur la demeure un malaise indéfinissable. Le comte de Stano ne se montrera pas de toute la journée. A 19 heure, la tempête ayant cessé, Mr Harborne annoncera qu'il sera possible d'aller au monastère pour la messe de minuit.

Le repas sera fort gai. Le comte, parti dès l'accalmie, n'y assistera pas. Vers 23 heures, Mr Harborne incitera chacun à prendre un manteau pour se rendre au monastère. Une fois les invités prêts, ils découvriront que la tempête sévit à nouveau. Ils entendront, se mêlant au vent, un grand éclat de rire propre à glacer le sang au plus courageux d'entre eux. A peine remis de leur frayeur, des hurlements venant du fumoir les feront sursauter. L'on remarquera l'absence de Mrs Van Apple, du jeune Smith et du ou des personnages dont la spiritualité est tombée à zéro, s'il y en a. Ils se sont éclipsés lorsque les invités sont restés un court instant frappés de stupeur par la violence de la tempête et le rire diabolique se mêlant au vent. Ils ont retrouvé Nosta dans le fumoir. Lorsqu'ils arriveront dans la salle de musique, les personnages auront la surprise de voir qu'une porte interdit l'accès du fumoir. *Faire un jet d'ouverture d'esprit, événement force 2*. Il n'y en avait pourtant pas ! Tout personnage tentant de l'ouvrir sera cruellement brûlé.

DENOUEMENT

La seule façon d'ouvrir la porte et d'affronter Nosta est de former une chaîne. Pour cela, tous les personnages doivent se tenir la main. Le premier de la chaîne a la lourde tache de repousser le Malin.

L'idée de la chaîne devrait venir à l'esprit des joueurs s'ils ont trouvé les notes du Père Bernard. Lorsque la chaîne sera formée, il suffira au premier de tendre la main vers la porte pour que celle-ci se dissipe en fumée. le fumoir commence à être la proie des flammes. A terre sont effondrées les victimes de Nosta. Celui-ci se postera devant le premier de la chaîne, le défiant. Il faut une bonne dose de courage pour soutenir le regard d'un tel être, d'autant plus que Nosta se montre sous sa véritable apparence : vêtu d'une robe rouge aux allures de flammes, une créature au visage hideux réveille en celui qui l'affronte toutes les peurs ancestrales, peur du diable apparaissant ici sous ses traits les plus ignobles. Il faut lui ordonner de se retirer en laissant là ses victimes. Pour savoir si l'ordre est suivi, additionnez le fluide des personnages participant à la chaîne (comptez 5 pour chacun des personnages non joueurs) et opposez ce chiffre de fluide à celui de Nosta qui est de 30. *Otez 30 du total, vous obtenez le chiffre sous lequel le jet doit être réussi*. En cas d'échec, les flammes envahiront brutalement le fumoir quelques secondes, puis il ne restera que des cendres et quelques ossements calcinés. Une réussite de qualité D ou C fera cesser le feu, les victimes resteront en vie mais ce ne sera que partie remise ! Ils sont damnés et tôt ou tard, leur âme reviendra à Nosta. Une réussite de qualité A ou B sauvera le corps mais aussi l'âme des victimes.

le pion magique

POUR LA 5ème ANNEE
ET TOUJOURS
PLUS FORT...
"LE PION"
AU FORUM
DU JEU
11 -12-13 NOV. 88
CHATEAU DE CAEN
SALLE DE L'ECHIQUIER
ET SEPULCRE

LE PION ORGANISE
UN GRAND TOURNOI
D'ECHECS NATIONAL 1
HUMAINS CONTRE
ORDINATEURS D'ECHECS
(MACH 2 - LOS ANGELES)

151, RUE ST-PIERRE
14300 CAEN
Tél. 31 85 17 77

LE DAMIER

JEUX DE ROLES

WARGAMES

LE DAMIER

LE DAMIER

FIGURINES

JEUX
CLASSIQUES

LE DAMIER

LE DAMIER

JEUX
ELECTRONIQUES

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

LE DAMIER

LE DAMIER

25 bis cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél. 76 87 93 81

Fonderie De Précision Du Vimeu

Vente directe par correspondance

de figurines 25mm

Documentation sur demande contre deux timbres à 2,20 F

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

LA BOITE A ROLES

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

TOUT CE QUE
VOUS DESIREZ
A DES PRIX
TRES INTERESSANTS

RUE DE VERDUN, FERRIERES
13500 MARTIGUES

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

DIMANCHE : 9 H - 12 H

des vacances de noël peu communes avec...

«les semaines de l'hexagone» !

migration barbare en lorraine

"le raid mongol"

à pied, à cheval, en chariot...
du 27 décembre
au 1er janvier

Aux limites du jeu et du sport...

Un thème de vie sauvage, très sportive et plutôt historique pour 32 aventuriers/aventurières parmi les plus passionnés de jeux de rôles.
Un Banquet Barbare pour le Réveillon...

An 1222 après Jésus-Christ, les Mongols, guerriers farouches et impitoyables, déferlent sur les comptoirs génois de la Mer Noire... Sur la route de la horde sauvage, rien n'a subsisté, mais un peu plus au Nord, vers la Georgie, une résistance s'organise.
Saurez-vous évoluer dans cet univers impitoyable et tourbillonnant où lâcheté, barbarie et cruauté côtoient souverainement la bravoure et la foi... SURVIVRE, malgré la Yassag, la dure loi mongole qui ne tolère que les meilleurs et les plus purs !

Tarifs : 1100 F à pied / 1600 F à cheval... nourriture, hébergement tout inclus, y compris le banquet barbare du nouvel-an.

7 jours de jeux... au coin du feu !

avec l'équipe de
"Dragon Radieux"

à morestel,
du 27 décembre
au 2 janvier

De tous temps l'hiver à la campagne a poussé les gens isolés à se regrouper le soir au coin du feu, tantôt chez l'un, tantôt chez l'autre, pour "griller les marrons" ou écouter les "fables" contées par les anciens.

Notre ambition : *renouer avec cette pratique de la veillée chez les anciens, et y ajouter notre passion commune : le jeu, le jour comme la nuit...*
Nos désirs : *rassembler un petit nombre de personnes pour que l'atmosphère soit la plus conviviale possible, donner priorité aux jeux "d'ambiance", proposer tous les soirs une animation "grandeur nature" différente au cours de laquelle votre imagination et vos talents de comédien seront mis à l'épreuve.*
Le cadre : *la ferme de la Kora à Morestel, que les habitués des séjours d'été connaissent bien...*
Les conditions particulières : *ce séjour est réservé au plus de 18 ans, et le nombre de place limité à 25.*
tarif : *1400 F le séjour, tous frais inclus, y compris réveillon du nouvel-an.*

nombre de places limité, réservez rapidement !

renseignements complémentaires et réservations :

◊ pour "la migration barbare" :

Noir solitaire, 37 route nationale, 55200 - LEROUVILLE ✆ 29 91 34 88
arrhes : 300.00 F par chèque à l'ordre de "Semaines de l'Hexagone"

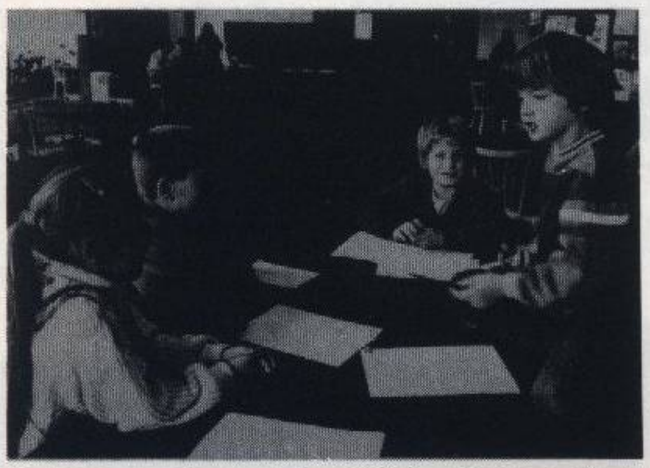
◊ pour "jeux au coin du feu" :

Dragon Radieux, Le Charbinat, 38510 - MORESTEL ✆ 74 80 10 64
arrhes : 300.00 F par chèque à l'ordre de "A.J.D.R."

Faites vos jeux !

- ◊ comptes-rendus
- ◊ calendrier
- ◊ vie des clubs

Limoges, Yverdon, Caen : un automne ludique fantastique ! Chapeau les organisateurs !



Royaume des Dragons : jeunes MJ en démonstration ! (photo Ph. Masson)

LIMOGES...

Plus d'une centaine de participants, de nombreux visiteurs, une ambiance chaleureuse... Une fois de plus, c'est avec regret que nous avons dû quitter la sympathique équipe d'organisateurs de la Convention de Limoges. Nous savons à quel point il est difficile de mettre sur pied une manifestation de cette ampleur et nous ne pouvons que féliciter pour leur travail Hubert et Monique Holle du magasin "La Lune Noire", Sylvie et Philippe MASSON et tous leurs amis, le club "la compagnie grise" et tant d'autres.

Un très gros effort d'ouverture sur les créations françaises avait été fait et les joueurs ont pu avoir de nombreux contacts avec les auteurs de leurs jeux favoris : de nombreuses personnalités du "monde ludique" s'étaient déplacées pour l'occasion. Echanges passionnés et dédicaces furent nombreux tout au long du week-end, pendant que les visiteurs évoluaient, un peu surpris, entre les pythons de Croc et les milliers de figurines rassemblées pour la démo de Warhammer.

un local vaste et bien situé et des joueurs acharnés ! (photo Ph. Masson)

YVERDON, première convention de jeux de simulation en Suisse romande

Le jeu de rôle se développe rapidement en Suisse ces derniers temps, et le besoin d'organiser une première rencontre de tous les joueurs et clubs isolés de Suisse romande se faisait de plus en plus ressentir. C'est maintenant chose faite, et dans les meilleures conditions possibles : organisation irréprochable des tables de jeu (un calendrier

présentation au public de Laborinthus, une nouveauté remarquée (photo Mad-Line)

Une partie de Warhammer-Siège, réalisée sur de magnifiques décors. (photo Mad-Line)

de gestion des parties qui aurait fait rêver certains présidents de clubs bien de chez nous...) et cadre superbe pour la manifestation (le chateau médiéval en plein centre de la cité d'Yverdon). De nombreux contacts ont été pris entre les uns et les autres, et l'on parle déjà de recommencer l'année prochaîne avec encore plus de moyens et plus de participants. Peu d'auteurs ou d'éditeurs s'étaient déplacés (ce n'était pas le but recherché) mais la présence des créateurs de Laborinthus et d'Empires et Dynasties fut plus que remarquée..

Forum du jeu de Caen

Si les manifestations de jeu ont de nombreux points communs, chacune se distingue toujours par tel ou tel point qui lui confère son originalité : petit détail qui fait que l'on se souvient, et que bien souvent on a envie de revenir. Ce phénomène a joué pour Caen un peu de la même façon que pour Limoges, Yverdon ou bien encore Toulon au mois de Juillet... Annecy... etc...

Premier point important à souligner : le forum du jeu organisé dans le décor somptueux du château se voulait une manifestation ouverte le plus largement possible au public des "non-initiés" et ce fut un objectif largement atteint. Tout au long des journées du 11, 12 et 13 Novembre, un grand nombre de visiteurs se pressa dans la somptueuse "salle de l'échiquier", autour des stands tenus par les différents clubs, guildes, magasins, ainsi que par votre chère revue... De nombreux auteurs de jeu s'étaient déplacés et les démos de Full Métal Planète, Empires & Dynasties, Légendes, Maléfices.... attirèrent de nombreux curieux.

Plusieurs tournois étaient organisés dont l'un, original, sur une partie de l'Appel de Cthulhu, en grandeur nature. Une dizaine d'équipes d'investigateurs parcourut les rues de Caen, et quelques sites pittoresques pour tenter de découvrir et de maîtriser la créature démoniaque apparue le Samedi matin à l'ouverture du forum. Un grand bravo et tous nos encouragements aux organisateurs Jean-Luc et Valérie BIZIEN ainsi qu'à tous ceux qui les ont aidés dans leur travail.

l'actualité du jeu de rôle

GAEL, stage Rêve de jeu 88

Après avoir été depuis 1984 et ce pendant 4 ans créatrice et organisatrice des premiers Centres de Vacances Ludiques agréés Jeunesse et Sport en France, l'équipe de Gael a innové cette année et franchi le pas du stage spécialisé pour passionnés et amateurs grand public du 1 au 16 août à Vassieux en Vercors dans la Drome.

Une foule d'activités était proposée par l'équipe d'animateurs professionnels : jeux de rôle, wargames, boardgames, jeux de société, informatique, peinture de figurines, vidéo spécialisée, grandeur nature, soirée casino, combat galactique de nuit avec épée et pistolet laser etc.

De plus, il était possible et ce tous les jours de pratiquer tennis, tir à l'arc, volley et foot, baby foot et ping pong, atelier cuir et soie, golf, équitation, randonnées pédestres, spéléologie dans les profondeurs, le tout dans un site magnifique, avec un hébergement de qualité et une nourriture à faire pâlir un hobbit.

La trentaine de participants venus de tous les coins de France a été enchantée et compte bien revenir l'année prochaine, mais pour trois semaines (15 jours, c'est trop court) !

Réussir un jet de tir à l'arc c'est bien...

...tirer vraiment soi-même c'est encore mieux !

GAEL organisera d'autres stages et activités ludiques durant toute l'année. GAEL - Jean-Pierre Boillon - 12 rue du bœuf - 69005 Lyon, tél : 78 37 92 78 ou 78 38 25 41.

Poitiers et les 24 heures du jeu

Des exposants, des initiateurs, des tournois et, surtout, des JOUEURS, tout y était ! Du 8 au 9 octobre, samedi après-midi, tournois divers, dimanche matin finale, nuit de samedi à dimanche tournoi de jeux de rôle... Un seul tournoi pour tous les Jeux de Rôle : AD&D, AdC, Star Wars... les gagnants le sont donc toutes catégories confondues, le système de jeu, la technique, n'étant, pour une fois, pas privilégiés.

Nous avons vu de bien belles choses : Frédéric Tournadre, meilleur maître, s'est vraiment *brisé* les cordes vocales ! A SuperGang, le Bonnie and Clyde de Bordeaux s'était déplacé et empoche les 1ères, 2ème, 4ème et 5ème places. D'ailleurs on retrouve en finale (cf DR n° 17) Dédé le Dandy, 2nd par malchance, Gus le Jobard, vainqueur superbe et Fine Hunter qui déclare : *"Je n'ai jamais eu autant de chance, j'aurais pu gagner en 1 h 30, je n'ai jamais raté autant d'occasions"*. Notons encore que Gus le Jobard finit aussi 2ème joueur de jeu de rôle. De bien belles images, comme nous en reverrons l'année prochaine !

Finn

Le Porcinet maléfique on ouvre les portes

C'est le 28 octobre 1988 que le Porcinet maléfique, club jeune et dynamique de la Garde, près de Toulon, a organisé une journée porte ouverte destinée aux novices, mais également aux vétérans de la région varoise. Des mots sur warhammer, la méthode du docteur Chestel, made in Porcinet, James Bond 007, avec film à l'appui, Hawkmoon, JRTM, bref c'était du bon. En plus d'un accueil de charme, la bonne ambiance était à l'ordre du jour. On a toutefois pu regretter, malgré une invitation en bonne et due forme, l'absence de certains clubs. En conclusion, on a bien rigolé, on a bien mangé, on a bien joué, un grand vrabo à tous les organisateurs.

Grumph rince l'œil

Nantes, 16 juillet et 17 septembre

Le "cercle parallèle" de Nantes organisait un grandeur nature en deux parties. La première aux environs de la Gacilly, la deuxième au château de Ranrhouet. Le style : médiéval fantastique. Le thème : "La quête des cœurs" et "Le grand Merveilleux". Précisons que l'optique de l'équipe du "Cercle parallèle" qui représente une trentaine de personnes, arbitres, non joueurs et techniciens, est de concevoir des scénarios non linéaires où le joueur a une totale liberté de mouvements, afin de recréer au maximum l'ambiance du jeu sur table. Le "Cercle Parallèle", qui prépare un scénario policier-Fiction pour la fin de l'année, tient prête pour le printemps la suite du scénario : il se déroulera lui aussi en deux parties . L'équipe du "Cercle Parallèle" vous invite à la contacter au magasin Brocéliande de Nantes. J'ai participé au 1er en tant que joueur, et au deuxième en tant que non joueur, et je vous invite à aller voir, cela vaut le déplacement.
Philippe K L'Homme, alias Tarquin l'armurier.

Record battu... + de 200 h de jeu

Le club des étudiants de l'école centrale de Lyon : "Les compagnons du crépuscule" a organisé, à partir du scénario "les seigneurs des nuages de Tanura", revu et adapté, une partie mémorable de plus de 200 heures de jeu. Les 8 joueurs, 2 par personnage, et les deux maîtres de jeu se sont relayés sans interruption. La transmission de l'information lors des relais a quelquefois posé des problèmes anecdotiques, apparition ou disparition de PNJ ou de village, sans tout de même causer de trop gros ennuis aux joueurs.

L'intérêt du scénario portait sur des oppositions constantes, telles que :
- la puissance croissante ou décroissante de certains personnages tout au long de la partie,
- les bons devenant mauvais ou vice-versa.
Ceci a permis de maintenir l'intrigue et le suspens à son plus haut niveau pendant plus de 8 jours consécutifs. Pour tout renseignement complémentaire, vous pouvez contacter J. Yves Launay, tél : 78 33 25 25.

Les victimes du Dragon

Plusieurs suicides aux Etats-Unis chez de jeunes adeptes de « Donjons et Dragons », un jeu de rôles fondé sur l'imaginaire et la mythologie.

L'imaginaire en folie... Michaël Dempsey, quinze ans, proféra les imprécations rituelles, brûla un philtre magique de souffre et d'ail, puis se tira une balle dans le cœur. C'était un soir de pleine lune dans l'Ouest américain.

Michael ne vivait plus qu'à travers l'être maléfique et damné qu'il incarnait dans « *Donjons et Dragons* », un jeu étrange et envoûtant qui passionne des milliers de jeunes Américains. Même assimilation tragique entre le personnage et l'acteur : un autre adolescent, lui aussi américain, étrangle son amie et s'enfuit avec ses bijoux. Aux agents du F.B.I. atterrés, il avoue : « *Je suis le démon...* »

Au banc des accusés, un simple jeu, mais un jeu pas ordinaire. Jeu du fantastique et du rêve, monde de mythologies et de quêtes initiatiques, « *Donjons et Dragons* », baptisé « *D et D* » par ses adeptes, emmène ses participants plus loin... Aux oubliettes, les vieux jeux de société, trop ma-

Des personnages parfois démoniaques et envoûtants.

Des mythes nordiques à la ségrégation raciale

L'odeur sulfureuse des jeux de rôle

Même s'ils sont encore peu répandus en France, les jeux de rôle ont déjà fait des milliers d'adeptes de par le monde. A la fois critiqués par les marxistes orthodoxes parce qu'anti-rationalistes, et vilipendés par certains catholiques, car soupçonnés de satanisme sournois, certains préfèrent dire que le jeu de rôle est tout simplement d'extrême droite.

Précisons tout d'abord en quoi consiste ce jeu de société bien particulier. Un meneur de jeu raconte une histoire à plusieurs joueurs, qui seront, par personnages interposés, les acteurs de cette aventure imaginaire. Ceux-ci ont toute latitude pour faire évoluer le cours de la partie, le meneur de jeu n'étant là que pour assurer la cohérence et le suivi de l'aventure.

Si le jeu de rôle se déroule généralement autour d'une table, certains puristes le préfèrent grandeur nature, dans quelque forêt ou manoir isolé.

Ces parties de schizophrénie à échelle réduite seraient bien innocentes, si on ne faisait cas des mythologies qu'elles entretiennent. En effet, le jeu de rôle puise largement son inspiration dans les légendes celtiques. L'un des maîtres littéraires du médiéval fantastique, **J.R.R. Tolkien**, dont l'univers inspira bon nombre de jeux, fut d'ailleurs en son temps accusé de fascisme. Il est vrai que sa fascination pour les mythes nordiques et le légendaire hyperboréen avait de quoi faire douter de l'authenticité de sa fibre humaniste.

Ainsi, des jeux de rôles tels que *Donjons et Dragons, Rune Quest,* ou encore *Légendes celtiques* pour ce qui est des français, décrivent complaisamment des sociétés traditionnelles, souvent de type féodal, qui n'ont qu'un très lointain rapport avec nos démocraties libérales. Il n'est question que de paganisme triomphant, de princes, de mages, de druides, ou, pire encore, de ségrégation raciale. Certaines races étant intrinsèquement supérieures, telle celle des elfes aux cheveux blonds et aux yeux bleus, et d'autres moins bien loties, juste bonnes à passer au fil de l'épée telle la gent des Orques, créatures à la peau mate et au poil crépu...

N'allez cependant pas croire que les seuls amateurs de ce jeu soient des militants nazis en mal de société de Thulé, car une étude sociologique des plus succinctes vous permettrait de constater que le joueur moyen n'est autre que le hippie écologiste, ou encore le lycéen de la génération morale. Ce qui permettra aux habituels ricaneurs de s'amuser au spectacle de ces fervents démocrates qui se défoulent en s'imaginant barbar sanguinaires ou aristocrates gue riers, distribuant force coups horions à des hordes de vagu humanoïdes aux traits simiesqu et à la peau mal blanchie.

N.

Pour ceux qui passeraient ou à notre mise en garde, signalo que ces jeux sont disponib dans tous les magasins Jeux D cartes; et à l'occasion dans grands magasins.

Esclaves du jeu, ils sont prêts à tout

SAISIS PAR LE VIRUS DU JEU, CES JOUEURS NE FONT PLUS LA DIFFÉRENC ENTRE LE MONDE RÉEL ET L'IMAGINAIRE... LE SEUL MOT D'ORDRE : ÉCRASER L'ADVERSAIRE ET GAGNER À TOUT PRIX. TANT PIS, SI LEUR FEMME LES ABANDONNE, TANT PIS S'ILS PERDENT LEUR TRAVAIL... LE JEU EST TOUTE LEUR VIE.

Précisons tout d'abord en quoi consiste ce jeu de société bien particulier. Un meneur de jeu raconte une histoire à plusieurs joueurs, qui seront, par personnages interposés, les acteurs de cette aventure imaginaire. Ceux-ci ont toute latitude pour faire évoluer le cours de la partie, le meneur de jeu n'étant là que pour assurer la cohérence et le suivi de l'aventure.

Si le jeu de rôle se déroule généralement autour d'une table, certains puristes le préfèrent grandeur nature, dans quelque forêt ou manoir isolé.

Ces parties de schizophrénie à échelle réduite seraient bien innocentes, si on ne faisait cas des mythologies qu'elles entretiennent. En effet, le jeu de rôle puise largement son inspiration dans les légendes celtiques. L'un des maîtres littéraires du médiéval fantastique, **J.R.R. Tolkien**, dont l'univers inspira bon nombre de jeux, fut d'ailleurs en son temps accusé de fascisme. Il est vrai que sa fascination pour les mythes nordiques et le légendaire hyperboréen avait de quoi faire douter de l'authenticité de sa fibre humaniste.

Ainsi, des jeux de rôles tels que *Donjons et Dragons, Rune Quest,* ou encore *Légendes celtiques* pour ce qui est des français, décrivent complaisamment des sociétés traditionnelles, souvent de type féodal, qui n'ont qu'un très lointain rapport avec nos démocraties libérales. Il n'est question que de paganisme triomphant, de princes, de mages, de druides, ou, pire encore, de ségrégation raciale. Certaines races étant intrinsèquement supérieures, telle celle des elfes aux cheveux blonds et aux yeux bleus, et d'autres moins bien loties, juste bonnes à passer au fil de l'épée telle la gent des Orques, créatures à la peau mate et au poil crépu...

N'allez cependant pas croire que les seuls amateurs de ce jeu soient des militants nazis en mal de société de Thulé, car une étude sociologique des plus succinctes vous permettrait de constater que le joueur moyen n'est autre que le hippie écologiste, ou encore le lycéen de la génération morale. Ce qui permettra aux habituels ricaneurs de s'amuser au spectacle de ces fervents démocrates qui se défoulent en s'imaginant barbar sanguinaires ou aristocrates gue riers, distribuant force coups horions à des hordes de vagu humanoïdes aux traits simiesqu et à la peau mal blanchie.

N.

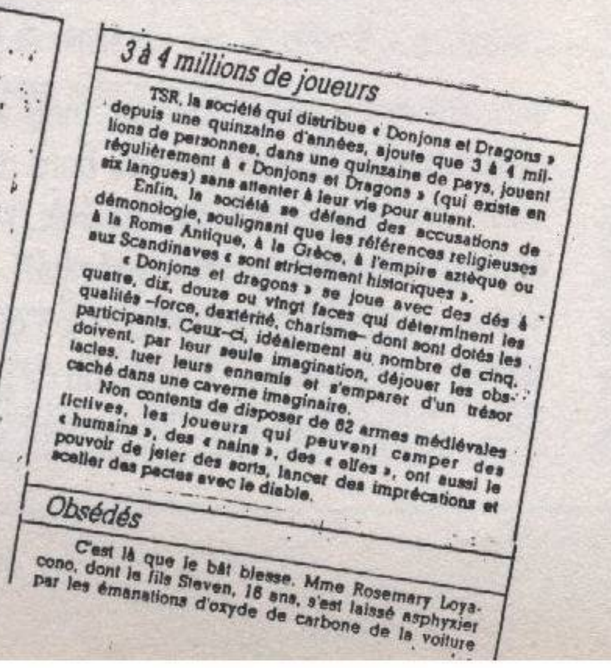
Pour ceux qui passeraient ou à notre mise en garde, signalo que ces jeux sont disponib dans tous les magasins Jeux D cartes; et à l'occasion dans grands magasins.

C'est plus du jeu

A force de jouer aux dragons, les petits Américains deviennent violents, sadiques, suicidaires et criminels Pour de vrai

MICHAEL DEMPSEY, 15 ans, proféra des imprécations, brûla une solution de soufre et d'ail et se tira une balle dans le coeur. C'était un soir de pleine lune dans l'ouest américain. Michael ne vivait plus que pour « Donjons et Dragons », jeu de société étrange et inquiétant qui paraît envoûter des milliers de jeunes Américains.

Ailleurs, un garçon de 19 ans étrangla sa petite amie puis s'enfuit avec ses bijoux. Dans ses aveux au FBI (Sûreté fédérale), le jeune homme s'identifia comme étant le démon qu'il incarnait dans « Donjons et



3 à 4 millions de joueurs

TSR, la société qui distribue « Donjons et Dragons » depuis une quinzaine d'années, ajoute que 3 à 4 millions de personnes, dans une quinzaine de pays, jouent régulièrement à « Donjons et Dragons » (qui existe en six langues) sans attenter à leur vie pour autant.

Enfin, la société se défend des accusations de démonologie, soulignant que les références religieuses à la Rome Antique, à la Grèce, à l'empire aztèque ou aux Scandinaves « sont strictement historiques ».

« Donjons et dragons » se joue avec des dés à quatre, dix, douze ou vingt faces qui déterminent les qualités –force, dextérité, charisme– dont sont dotés les participants. Ceux-ci, idéalement au nombre de cinq, doivent, par leur seule imagination, déjouer les obstacles, tuer leurs ennemis et s'emparer d'un trésor caché dans une caverne imaginaire.

Non contents de disposer de 62 armes médiévales fictives, les joueurs qui peuvent camper des « humains », des « nains », des « elfes », ont aussi le pouvoir de jeter des sorts, lancer des imprécations et sceller des pactes avec le diable.

Obsédés

C'est là que le bât blesse. Mme Rosemary Loyacono, dont le fils Steven, 16 ans, s'est laissé asphyxier par les émanations d'oxyde de carbone de la voiture

douille !!! Au début des années 70, le jeux de rôle basé sur la reconstitution de batailles célèbres constituait le top du marché des joueurs combattant par le biais des figurines sur des terrains reproduisant des champs de combats glorieux. Historique et classique...

Je continue ce super article !

En 1974, nouvelle révolution ! Les années laissent la place à un seul et unique personnage par joueur. Le plateau de jeu est supprimé. A la fois conteur et juge, le meneur de jeu occupe la vedette. La coopération entre les joueurs remplace – presque – le sens de la compétition. Devant le succès commercial rencontré par *Dongeons et Dragons,* de nombreux jeux similaires vont se développer comme des lapins dans notre beau pays. Résultat, actuellement il en existe plus de 100.000 ! Alors qu'en 1979, on en dénombrait à peine une dizaine. Et, pour en finir avec les chiffres, signalons que ce secteur d'activités fait vivre plus de 200 sociétés en France... Pas mal ! non ?

« Je veux posséder le monde ! » En fait, le seul possédé, dans l'histoire, c'était bien lui.

Pour Nicole Lecomte, psychologue parisienne, « Il y a une terrible griserie dans ce genre de jeux : on se donne une force que l'on n'a pas le sentiment d'avoir dans la vie quotidienne, et on finit par ne plus exister que dans un monde imaginaire. » Bref, on perd tout sens des réalités et quand votre femme vous quitte, c'est tout juste si vous vous en rendez compte.

Exorciser le mal

Et Han Van est loin d'être un cas isolé.

Éric Duchateau, le bien nommé, un cadre commercial de 29 ans, a loué un soir de pleine lune un château dans les environs de Paris. Chaque comparse a apporté la somme de 1 500 F et fabriqué les déguisements. Maintenant, on joue ! À quoi ? À « Donjons et dragons », un jeu de rôle.

Un groupe de personnes qui, en général, ne se connaissent pas, se réunit pour mettre en scène un scénario. Le meneur de jeu a inscrit leur rôle sur une fiche qu'il remet à chacun. Aussitôt, les participants se mettent dans leur nouvelle peau. But : exorciser le mal incarné par le méchant magicien, alias, ou plutôt ex-Duchateau.

Une dame en robe longue, coiffe froissée, meurt en râlant devant sa porte. « Ogre » rit à gorge déployée...

Éric joue depuis 10 ans : « Alors, plus rien n'existe pour moi, avoue le grand brun aux yeux verts. Je passe des week-ends complets sans voir le jour, enfermé au fond d'une cave, tantôt chevalier, tantôt manant, sans dormir ni manger. »

Pour la psychologue Nicole Lecomte, « Éric Duchateau fait partie de ces gens qui manquent de confiance en soi, ont besoin d'être reconnus comme des battants, des gagnants. Et usent de subterfuges (château, déguisement) pour se faire accepter des autres. »

Action pour la Dignité Humaine

ADH - Comité de l'Isère

Association selon la Loi de 1901

Grenoble 1629.47 Z

Maison des Associations
2, rue Berthe de Boissieux - 38000 GRENOBLE

CONNAISSEZ-VOUS LES "JEUX DE ROLES"... ET LEURS DANGERS ?

Ces jeux, importés des Etats-Unis il y a huit ans, ont pris un réel essor en France depuis deux ans, et on note une implantation foudroyante depuis l'été 1987 ; on commence à jouer dès le secondaire (entrée en 6ème).

Pourquoi mettre ces jeux sur la sellette alors qu'ils semblent très appréciés par beaucoup d'adolescents, ainsi que par certaines personnes s'occupant de jeunes (enseignants, responsables Maison Jeunes ou Bibliothèques, etc...) ? C'est que la plupart des personnes concernées ignore les conséquences dramatiques qui ont déjà marqué - et même interrompu - la vie de nombreux adolescents tant en France (nous en connaissons) qu'à l'étranger (voir ci-après).

Extrait d'un article paru dans la revue "CA M'INTERESSE" n° 58 - Décembre 1985 :

"Au cours des cinq dernières années, 51 personnes - des adolescents surtout - ont été victimes de "Donjons et Dragons" (le premier des jeux de rôles). IL S'AGIT DE SUICIDES DANS LA MAJORITE DES CAS, MAIS IL Y A EU EGALEMENT DES MEURTRES PROVOQUES PAR UNE TROP GRANDE IDENTIFICATION AUX PERSONNAGES DU JEU. - Le père de Michael Dempsey, un adolescent qui s'est tiré une balle dans le coeur, accuse : "Mon fils était complètement pris. Il ne vivait plus que pour "Donjons et Dragons". Un jour, il m'a même lancé des sorts, il proférait des incantations, il brandissait un par-

PRESENTATION DES JEUX DE ROLES:

Sachez qu'il existe deux catégories de Jeux de Rôles. Nous commencerons par la plus connue, le Wargame ou jeu de guerre qui consiste à faire évoluer des personnages tel que nains, sorciers, druides, le tout dans l'imagination du joueur.

La seconde, est le jeu de plateau: les personnages sont dans un espace bien défini, un château, une ville,ou encore un pays, ce qui peut augmenter les difficultés.

STOP Arrêtons le massacre!

Pas question de créer une société protectrice du jeu de rôle contre les voies de fait d'une presse en mal de chasse aux sorcières.

Pourtant une mise au point s'impose devant le feu nourri d'articles colportant ragots sanglants et rumeurs noires visant à en discréditer la pratique. Car dans notre pays où ce jeu exceptionnel bénéficie du meilleur potentiel créateur et d'un label de qualité mondialement reconnu, les détracteurs reprennent à leur compte les critiques fallacieuses de journalistes américains avides de sensationnel. Pour contrer ces french cancans, et désamorcer une cabale aussi injustifiée que ridicule, pour nous épargner le bric-à-brac de certains articles "bien-veillants", pour VOUS permettre de juger sur pièce, remettons enfin les pendules à l'heure.

Dessine moi un jeu de rôle

- Moi, j'aimerais bien vivre des aventures, sans pour autant m'impliquer physiquement... des aventures imaginaires!

- Pour cela, tu as le rêve et le jeu.

- Oui mais le rêve, c'est l'anarchie et le jeu reste limité à des cases, des pions, des cartes... Frustrant!

- Justement, j'allais te proposer quelque chose qui réunit le meilleur des deux, quelque chose qui tient à la fois du rêve ET du jeu.

- Et qui se partage? Parce que tu comprends, tout seul...

- Que dis-tu d'un jeu de société où les joueurs vivraient en commun une aventure au moyen de dialogues, et feraient appel à leur imagination pour en modifier le cours? Chacun y interpréterait un personnage évoluant dans un univers réaliste ou fictif mais toujours logique, sous l'œil expert d'un meneur de jeu, à la fois conteur et arbitre. Celui-ci connaîtrait la trame de l'aventure pour improviser en fonction du comportement des joueurs, tout en veillant à la cohérence de l'histoire et au bon respect des règles.

- Et il existe un jeu comme ça ? (incrédule)

- Il y en a plein, ce sont les JEUX DE ROLE.

teurs eux-mêmes participent au spectacle et influent sur le déroulement d'un récit qui renoue avec une tradition oubliée.

Tout en jouant, il leur faudra s'affirmer au sein d'un groupe, imaginer des solutions pratiques aux problèmes auxquels ils seront confrontés et prendre rapidement des décisions. Une véritable formation à la vie sociale. Les associations qui organisent des séjours de vacances pour les adolescents ne s'y trompent pas et sont de plus en plus nombreuses à proposer le jeu de rôle dans leurs activités.

Des foyers sociaux pratiquent les jeux de rôle avec des enfants souffrant de problèmes d'intégration. La Direction de la Jeunesse et des Sports envisage même de former des animateurs de MJC ou de Maisons de Quartier au jeu de rôle. Car ce loisir guère couteux, nécessite peu de matériel et aucune infrastructure particulière. Un nouveau sirop Typhon? Tout simplement un loisir qui développe l'imagination et la convivialité.

Du sang ...sationnel!

Mais voilà, de très nombreux articles décrivent les **rôleurs** (pardon pour ce néologisme), dans des termes pour le moins évocateurs. "Les victimes du Dragon", "Les fous du jeu de rôle"

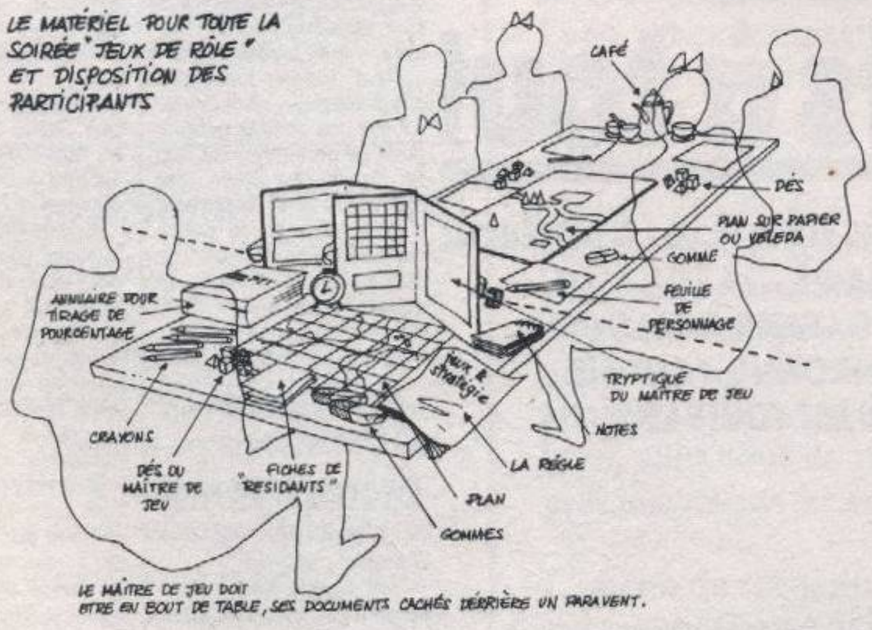


Illustration parue dans Jeux & Stratégie

Au-delà de l'irréel

Le sens du conte et du merveilleux se perdait? Le jeu de rôle les fait revivre et s'inspire du principe de la veillée en réunissant un auditoire autour d'un conteur. Mais cette fois, les spectateurs eux-mêmes participent au spectacle et influent sur le déroulement d'un récit qui renoue avec une tradition oubliée.

seraient des pervers obsessionnels aimant se déguiser, des déséquilibrés au bord du suicide voire des criminels en puissance. Comment expliquer ce décalage avec la réalité?

Vue de l'extérieur, une partie de jeu de rôle ressemble à une partie de Cluedo ou de petits chevaux, dialogues en plus. Jugez donc du désaroi du journaliste à qui l'on demande de faire du sensationnel avec ça. Une certaine presse s'est donc ingéniée à inventer des détails croustillants, à monter en épingle la moindre anecdote. Le jeu de rôle est lui-même confondu avec son dérivé le **grandeur nature** , où les joueurs déguisés accomplissent eux-mêmes les actions de leurs personnages, au lieu de les décrire. Amalgame, descriptions extravagantes, à croire que les auteurs de tels articles ne savent pas de quoi ils parlent!

Se sont-ils inspirés des dépêches en provenance des USA, annonçant le suicide de jeunes gens ayant pratiqué Donjons & Dragons, ou détaillant avec complaisance les crimes perpétrés par d'autres rôleurs? Dans ce cas, l'éthique de la profession leur recommandait d'en vérifier l'authenticité. Car semblables déclarations intempestives ont eu pour effet d'alerter des parents de jeunes joueurs, et on les comprend. Regroupés en associations comme l'A.D.H (Action pour la Dignité Humaine, Isère), ils éditent des brochures exhortant à ne plus pratiquer les jeux de rôle.

Les pièges à conviction

Que reproche-t-on au jeu de rôle? Tout d'abord de pousser au suicide.

Il y a quelques années, une mère de famille fondait l'association BADD (Bothered About Dungeons & Dragons) après le suicide de son fils. Celui-ci pratiquait assidûment Donjons & Dragons et se serait supprimé après la "mort" de son personnage.

Peu après, de nombreux parents signalèrent des cas similaires. TSR, la société éditrice de Dungeons & Dragons, fut poursuivie en justice à de nombreuses reprises, sans toutefois être condamnée. Dans tous les cas, le suicide pouvait être imputable à de nombreuses autres causes comme la perte d'une petite amie ou les mauvais résultats scolaires. Récemment, l'association BADD publiait une liste des personnes victimes des jeux de rôle. L'éditeur américain Games Designer Workshop (GDW) enquêta sur cette liste pour découvrir qu'elle ne reposait sur aucun fait vérifiable. Evidemment les victimes jouaient toutes au jeu de rôle, mais de la même manière qu'elles lisaient des romans policiers ou regardaient les films télévisés.

Quant à la fondatrice de BADD, elle passe pour excessive. Ne fait-elle pas partie de la NCTV (National Coalition on Television Violence), une association pour laquelle Alice au Pays des Merveilles est plus violent que Platoon, et qui milite pour l'interdiction de dessins animés aussi insoutenables que Bugs Bunny ou les Schtroumpfs à la télévision?

Des personnes psychologiquement fragiles pratiquant intensivement le jeu de rôle ont pu ten-

ter de mettre fin à leur jour après la perte d'un personnage joué depuis plusieurs années. Un éditeur américain en a recensé plusieurs. Mais parmi les millions de rôleurs, ce taux n'est absolument pas significatif.

Autre accusation: le jeu de rôle engendrerait la violence.
Rien d'étonnant, selon la BADD, puisqu'au cours d'une partie les personnages incarnés peuvent tuer sans risque leurs adversaires. Et de donner pour preuve les agressions perpétrées dans la vie courante par des adeptes du jeu de rôle.
Psychologues et psychiatres insistent sur la nécessité pour les enfants de canaliser leur agressivité dans des jeux imaginaires. A cet égard, le jeu de rôle est certainement, avec le célèbre "gendarmes et voleurs", l'un des plus adaptés. Quant aux délinquants signalés par la BADD, l'enquête de GDW montre que ceux-ci ne connaissaient pas vraiment le jeu de rôle, mais l'utilisaient comme argument de défense... une idée inspirée par les articles à scandale publiés dans la presse.

Troisième reproche diabolique, celui-là: le jeu de rôle serait satanique...
Sectes religieuses et journalistes sont à l'origine de ce jugement sans appel. La secte chrétienne des Témoins de Jéhovah est la plus virulente dans ses attaques contre Donjons & Dragons. Car ce jeu d'inspiration polythéiste (citant volontiers les dieux grecs ou assyriens), familiariserait aussi les joueurs avec diables et démons.
Les journalistes comparent même les parties à des cérémonies incantatoires invoquant les démons! La position des Témoins de Jéhovah est, elle, construite et argumentée: la secte réprouve aussi les ouvrages historiques traitant de sorcellerie et bannit toute connaissance des démons, fut-elle pour les besoins d'un jeu. Les journalistes utilisent plutôt l'argument satanique pour pimenter leur papier. Une démarche qui transformerait une simple partie de poker en sabbat.
Avec un thème médiéval intégrant magie et démons, Donjons et Dragons est particulièrement visé. Les rôleurs ne pratiquent pas pour autant la magie noire et ne se livrent à aucun rite occulte. Leur loisir peut tout simplement les absorber au point d'en faire des passionnés comme les amateurs de jeux vidéo, les fans de football ou les collectionneurs de timbres.

Dernière critique: en développant le culte du héros les jeux de rôle seraient d'extrême droite. Une vue schématique et grossière, qui donne d'eux une image outrageusement caricaturale. Il existe bien des jeux américains ultra-militaristes où les joueurs incarnent des Rambo tirant sur tout ce qui bouge (communiste de préférence), mais ils sont difficiles à trouver et n'abusent personne.

Alors ?..

Comme toute nouvelle passion, le jeu de rôle entraîne d'une part des débordements chez les fanas inconditionnels, d'autre part une méfiance proportionnelle chez les autres. Ne vous laissez pas dicter votre opinion... Si le jeu de rôle vous intrigue, laissez tomber vos préjugés, et assistez à une partie...

Premier jeu de rôle jamais inventé, Donjons & Dragons est aussi, avec 6 millions de joueurs, le plus répandu dans le monde.Mais il n'en existe pas moins de 200 autres:
Empire Galactique, Méga, James Bond, l'Appel de Cthulhu, Légendes, Rêve de Dragon, Paranoïa, Space Opera, Vallée des Rois... pour ne citer que ceux-là. Ce qui n'empêche pas l'étiquette Jeu de rôle de fleurir dans les endroits les plus saugrenus.

Le goût du jeu de rôle,
la couleur du jeu de rôle...
mais CE N'EST PAS du jeu de rôle!

Jeux informatiques d'aventure
Depuis quelques années, des jeux informatiques proposent au joueur de faire évoluer des personnages définis par des caractéristiques chiffrées. Une analogie avec le jeu de rôle qui a semé la confusion. Pourtant, ce genre de jeu se joue seul, au moyen de dialogues très restreints (l'ordinateur est moins bavard que le plus laconique des meneurs de jeu), et les réponses non prévues par le programme ne sont pas prises en compte. Bon nombre de ces jeux ont l'estampille **jeu de rôle**, plus accrocheuse que **jeu informatique d'aventure**. Mais quand TSR, l'éditeur du jeu de rôle Donjons & Dragons, fait éditer des jeux informatiques, il les fait appeler **jeux informatiques d'aventure à plusieurs personnages**, et refuse toute autre dénomination...

Jeu de rôle"grandeur nature"
Dans ce dérivé du jeu de rôle, les joueurs costumés se lancent dans des quêtes aventureuses, des intrigues politiques ou policières en "jouant pour de vrai". Le grandeur nature quitte souvent les foyers pour prendre l'air. Dans le sud de la France, on l' appelle **semi-réel**.

Wargame
C'est un jeu destiné à simuler des batailles, historiques ou fictives. Il se pratique le plus souvent avec un plateau de jeu maillé d'hexagones, et des pions de carton représentant les forces armées. Pourquoi confond-on wargame et jeu de rôle? Un créateur de wargames, Gary Gygax, est devenu célèbre pour avoir imaginé le premier les principes du jeu de rôle. Il n'en fallait pas plus pour semer le trouble.

Livres interactifs
Dans ces **livres-jeux, Livres dont vous êtes le héros, livres d'aventure en solitaire** et autres **solo-quêtes**, le lecteur suit un personnage auquel des choix seront proposés à la fin de chaque paragraphe. Ses décisions influeront sur le cours de l'aventure. Inventé par deux Anglais fervents de jeux de rôle, ce type de jeu n'en fait pourtant pas partie. Il se pratique en solitaire, sans dialogue, et sans possibilité d'improvisation. Mais la mention **jeu de rôle** sur les couvertures fait mieux vendre.

Jeux minitel
Le marché des jeux sur minitel est très porteur. Aussi y trouve-t-on fréquemment des répliques simplifiées de livres interactifs, de jeux informatiques d'aventure, ou de jeux d'arcade (jeux d'adresse se pratiquant sur ordinateur). Il se vend plus d'heures de connexion si l'on fait croire aux usagers qu'ils sont des rôleurs.

Jeux de société
Des éditeurs de jeu de société déguisent plusieurs de leurs réalisations en y incorporant quelques ingrédients classiques des jeux de rôle: dragons, chevaliers ou magiciens.

Jeux de rôle psychologiques
Vienne, 1923. Le psychologue Moreno invente les jeux de rôle, sortes de psychodrames interprétés par des sujets en traitement. Les séances se déroulent sous le contrôle du psychologue, et consistent souvent à simuler des situations de la vie courante. D'où vient la confusion? Le jeu de rôle psychologique est appelé "role playing" aux USA. L'amusement inventé par Gary Gygax a pris le nom de "role playing *game*", dont la traduction littérale devrait être "jeu de jeu de rôle". Malgré quelques analogies, le "jeu de jeu de rôle" reste un loisir alors que le "jeu de rôle" est une thérapie.

Il n'est pas dans notre propos de faire l'apologie des seuls jeux de rôle. On trouve d'excellents livres interactifs, et des jeux informatiques non moins admirables. Mais de grâce, ne confondons plus les uns avec les autres.

Quelque chose à ajouter?..

CHRONIQUES D'OUTRE *MONDE*

Rares sont ceux qui abordent le jeu de rôle en connaissance de cause: ses détracteurs se contente d'amalgamer tout ce qui tombe dans leurs oreilles, sélectives et malveillantes, et les défenseurs, souvent maladroits, pèchent par excès d'enthousiasme!

L'article des pages précédentes dresse un portrait de notre passion complet, concret et sans concession. Mais il est un point sur lequel nous, les chroniqueurs, aimerions insister; un point jamais abordé et pourtant passionnant: la culture par le jeu de rôle. Les rôleurs lisent beaucoup, souvent de l'heroic fantasy, de la science fiction et du policier bien-sûr, mais également des ouvrages de documentation divers (histoire, civilisations, architecture, théologie...). Par le biais du jeu, la lecture devient une source d'inspiration et transforme ce qui pour beaucoup reste une corvée en plaisir renouvelé.

Les rôleurs lisent, mais ils écrivent aussi, en s'efforçant d'ordonner leurs idées de façon cohérente et logique. Et ils se racontent des histoire, pratique qui malheureusement disparaît peu à peu dans nos pays dits civilisés, ils se créent des légendes. Bref, ils se cultivent, parfois malgré eux, souvent sans s'en rendre compte.

Mais basta. Il est trop difficile d'expliquer calmement, en restant corrects qu'il y en a marre qu'on prenne les joueurs pour des cons, des attardés mentaux, des attardés du bulbe rachidien, "tout juste bons à se déguiser pour jouer au gendarme et au voleur devant des ordinateurs interactifs"!

-Chroniques d'Outre Monde,
47 bis avenue de Clichy,
8 cour St Pierre, 75017 Paris.
Tél: (1) 43.87.43.02.

DRAGON RADIEUX

Outre les plaisirs nombreux que le jeu de rôle procure à ses adeptes, et son côté culturel indéniable, il nous paraît important d'insister sur son aspect formateur. Dans un monde où la communication entre les personnes est souvent maltraitée, et dans lequel l'imaginaire ne trouve plus guère sa place, le jeu de rôle favorise le développement équilibré de la personnalité: assurance, sens des responsabilités, talent oratoire, maîtrise et compréhension des relations au sein d'un groupe. Pour de nombreux joueurs il est également une incitation à la création et un stimulant puissant de l'imagination.

Chez les joueurs les plus jeunes, il se présente comme une forme évoluée et particulièrement motivante du conte traditionnel. Il permet de découvrir les lois essentielles de la communication, et peut servir de support à un nouveau développement des loisirs familiaux.

Notre expérience ludique et professionnelle (une partie importante de l'équipe de la revue est issue du milieu enseignant), nous a permis d'évaluer à de nombreuses reprises les côtés extrêmement positifs de ce loisir. Cette opinion s'est renforcée lors des contacts multiples que nous avons avec nos lecteurs lors des manifestations organisées par les clubs, dans toute la France.

Il est regrettable que pour une partie du public, et notamment des professionnels de l'information, la méconnaissance du jeu de rôle se traduise par méfiance ou médisance. Nous sommes prêts à ouvrir largement le débat dans les colonnes de notre revue, ou à dialoguer avec les personnes intéressées par l'aspect éducatif du jeu.

- Dragon Radieux,
le Charbinat, 38510 Morestel.
Tél: (16) 74.80.10.64.

CASUS BELLI

Entre *le Nom de la Rose* où l'on cache les livres, sources de troubles, et le futur hypothétique de *Farenheit 451* où on les brûle pour les même raisons, nous vivons dans des temps et des lieux où on laisse le livre vivre sa vie... Nul ne ferait le procès DU livre (mettant dans le même sac TOUS les livres et TOUS les lecteurs); pas plus que celui du conte, ou encore du jeu de société. Un pied dans chacun de ces trois domaine, le jeu de rôle n'est pas meilleur ou pire. Il est simplement protéiforme. S'il est pourtant pris comme cible ou comme proie par certains, c'est qu'il est nouveau, inconnu, et que son caractère un peu compliqué le rend difficile à saisir.
Les vrais curieux, une fois intrigués, font en général le premier pas (celui qui coûte..) pour découvrir ce loisir différent.
Ce que nous voulons désamorcer ici, ce sont les réactions excessives de certains qui sont confrontés au jeu de rôle, plus ou moins forcés. On peut critiquer mais comprendre le journaliste pris par le temps qui s'aperçoit trop tard qu'une enquête qu'il pensait simple se ramifie trop pour son "papier". On conçoit qu'un responsable de foyer, ou des parents, soient inquiétés par des temps de parties très longues, l'excitation des participants (surtout les plus jeunes), ou le charabia volontairement hermétique des plus mordus.
Mais qu'ils clament leur rejet, ou professent une "description" de ces jeux bâclée par manque de renseignements, voire par mépris, et cela ne va plus. C'est comme si en décembre 1895, on avait condamné le "cinématographe" sans être entré dans la salle, mais à la seule vue des spectateurs sortant effrayés par le réalisme de *"L'entrée du train en gare de la Ciotat"*.
Nous préférons saluer ici ceux qui ne jettent pas le bébé avec l'eau du bain. Ils existent heureusement, ceux qui ni tendres, ni horrifiés, professionnels, guident leurs lecteurs vers les parties de ce domaine susceptibles de les intéresser. Au lieu de les égarer, créant l'incompréhension entre joueurs et non-joueurs, ou bien "guidant" gentiment l'acheteur curieux dans la plus parfaite confusion...

- Casus Belli,
5 rue de la Baume, 75008 Paris.
Tél: (1) 40.74.48.48

Ce bulletin d'information gratuit est distribué en encart dans les numéros de fin d'année 1988 des trois revues signataires.
Nous remercions Isabelle Bourdial pour son travail de synthèse..

calendrier rencontres

10-11 décembre, Lille

"Les Alchimistes Débonnaires", club de jeux de rôle de l'ENSCL, organisent un grand tournoi multi-jeux de rôle à Villeneuve d'Asq les 10 et 11 décembre 1988. Les systèmes retenus sont AD&D, AdC, Stormbringer, Maléfices, Paranoïa et Star Wars. A noter que l'inscription est forfaitaire et modique quel que soit le nombre d'épreuves jouées. Contacter Philippe Meunier, Stéphane Vacca ou Fabienne Ramirez-Vega : BDE de l'ENSCL - B.P 108 - 59562 Villeneuve d'Asq cédex, tél : 20 43 43 43 poste 5239 ou 20 67 04 53.

10-11 décembre, Chatenay-Malabry

Le Triathlon de Jeux de Simulations organisé par le Club le Fer de Lance déménage. Pour sa sixième édition, l'épreuve se déroulera au Théâtre National du Campagnol, avec le concours de la ville de Chatenay-Malabry, le samedi 10 décembre de 13 h à 21 h et le dimanche 11 décembre de 10 h à 18 h. La remise des prix aura lieu le dimanche à 19 h. Somptueusement doté, comme les années précédentes (premier prix : un micro-ordinateur de gestion), le Triathlon opposera des équipes composées de 10 membres : JDR : 5 joueurs et un maître sur l'Appel de Cthulhu, Wargames : 1 joueur de Air Force, 1 joueur sur les Aigles, jeux de plateau : 1 joueur de SuperGang, 1 joueur de Mai 68. Un lot surprise sera chaotiquement attribué à l'une des équipes participant à ce tournoi. Il y aura en outre initiations, démonstrations, et le dimanche à 14 h un forum sur le thème :"l'apport des jeux de simulation dans le monde éducatif et social".
Renseignements et inscriptions : Catherine Lefèbvre - 36 rue du Loup-Pendu - 92290 Chatenay-Malabry, tél : (1) 46 31 04 05.

18 décembre, Périgueux

Avalon (voir annonces clubs) organise un tournoi de jeux de rôle dans l'enceinte du club le 18 décembre. Renseignements ou inscriptions : Patrice : 53 09 40 86, Laurent : 53 09 32 98.

23 décembre, St Dizier

Le club **"la Taverne Ludique"** organise un concours AD&D niveau 5/6, le vendredi 23 décembre dès 14 h à la MJC de St Dizier. Renseignements : MJC - 3 rue Marcel Thil - 52100 St Dizier, ou tél : Olivier Mélisson après 20 h, au 25 56 19 71

20-22 janvier, Annecy

La Maison des jeunes et de la culture des Teppes d'Annecy organise pour la troisième année consécutive son forum des jeux de rôle. Le thème portera plus particulièrement sur le Bicentenaire, et le programme proposera un salon du livre-jeu, une conférence débat sur le livre interactif, la mise en scène d'un jeu collectif sur les Droits de l'Homme : "Bastilles", la dernière étape d'un concours national d'écriture de scénarios de jeux de rôle (voir nos anciens numéros).

Dragon Radieux apporte sa caution à cette manifestation, tant pour la qualité de l'organisation que pour la chaleur de l'ambiance...

27-29 janvier, Angoulême

Comment, Dragon Radieux, qui ne cause QUE de jeux de rôle, se permettrait d'annoncer le 16ème Salon International de la Bande Dessinée d'Angoulême ? Ah non ! Ne comptez pas sur moi pour vous préciser que cela se passera au Palais, où le Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image ouvrira ses 3500 premiers mètres carrés.

4-5 février, Vitrolles

Les clubs "Dungeon Sweet Dungeon", Aria (grandeur nature) et les Lanciers de Vitrolles proposent pour le Jetdor 89, qui se tiendra au lycée Pierre Mendès France, un programme comportant jeux sur table, grandeur nature, animations... et ce n'est pas tout. Prévoyez déjà vos costumes, vos jeux pour la bourse d'échange, proposez vos démos et élucubrations... Demandez vos dossiers d'inscription à : Maison Pour Tous - Centre Culturel Georges Sand - BP 151 - 13744 Vitrolles cédex, tél : 42 89 80 77 ou 42 89 71 96. Rendez-vous en janvier pour plus de détails.

Plus tard

La **48ème Convention Mondiale de Science-Fiction** aura lieu du **23 au 27 août 1990** *in the Netherlands Congress Centre in The Hague, Holland.* Renseignements (in english please) : ConFiction - Stichting Wordcon 1990 - P.O. Box 95370 - 2509 CJ The Hague, Hollande.

On m'a dit que c'était bien de s'inscrire tout de suite...

activité des clubs

ENFIN UN CLUB DE JEUX DE ROLE DANS LA REGION VIENNOISE !

Dé-Tour
Contact : Beron Jean-Karl - école publique - 69560 Sainte Colombe

Joueurs havrais

"ORC'ND TROLL" vous attend pour la deuxième année, que vous jouiiez aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ou avec figurines, vous trouverez toujours partenaire à votre pointure. C'est au CIEC Ste Catherine le mercredi et le samedi de 14 h à 18 h et le vendredi de 20 h à 2 h du matin. Téléphonez à ces heures-là : 35 46 70 27

Alsace

Attention !
C.L.A.S. A déménage
Le nouveau siège du C.L.A.S. A **(Cercle Ludique Alsacien de Stratégie "Argentoratum")** se situe à présent au 1, Quai de la Flassmat - 67200 Strasbourg Montagne-Verte.

Le cercle, toujours aussi dynamique, propose pour 150f de cotisation annuelle, et en des locaux flambant neufs parfaitement adaptés, des simulations en : jeux de rôle (aussi divers que variés), wargames et jeux de diplomatie, figurines (historiques et fantastiques), jeu de rôle en grandeur nature (en été !), grandeur nature diplomatique (en salles), tests de nouveaux jeux (inédits).

Le C.L.A.S. A exerce ses activités depuis avril 1984, avec toujours le même enthousiasme pour le monde ludique et les jeux de simulation ! Rendez-vous tous les vendredis et samedis, toute l'année, dès 20 h...

Ecully (Rhône)

Les maîtres d'armes ont le plaisir de vous faire connaître leur existence comme association loi 1901. Attention, ils sont dynamiques... Ils se réunissent au centre social d'Ecully (69). Pour en savoir plus, contacter Fabrice Marchand au 78 64 20 78.

PENSE-BETE DU DRAGON

10 -11 décembre : Lille

10 -11 décembre : Chatenay-Malabry

18 décembre : Périgueux

23 décembre : St Dizier

20-22 janvier : Annecy

27-29 janvier : Angoulême

4-5 février : Vitrolles

Août 1990 : Hollande

activités des clubs (suite)

Ze Dragon Ethilique a pris son vol et vous ne pourrez le rattraper qu'à sa nouvelle adresse : 12 place Violet le Duc - apt 33 - 85000 La Roche Sur Yon.

Dans l'Isère ?

C.I.A.
Mon petit doigt m'a dit que s'était créée, à Grenoble, la **C**onfrérie des **I**nvestigateurs de l'**A**me.
You hou ! Où êtes-vous !!!?

Périgueux (Dordogne)

Après bien des efforts, elle a vu le jour en la prestigieuse cité de Périgueux. Il s'agit de **"Avalon"**, l'association de jeux de rôle et de simulation, Avalon, la terre des héros où nous nous réunissons le samedi soir, à partir de 20 heures, au club municipal, à la visitation rue Littré. L'ambiance est sympa et une vingtaine d'assidus pratiquent de nombreux jeux de rôle, wargames et jeux de plateau. Renseignements : 53 09 32 98 demandez Laurent Del Sol, 53 09 40 86 demandez Patrice Bousquet, ou écrivez soit à Vincent Ardouin - 3 rue Jay de Beaufort - 24000 Périgueux, soit à Emmanuel Oriot - 87 rue Chanzy - 24000 Périgueux.

Région parisienne

Pontault-Combault : "La Magie des Dragons" est un club de jeux de rôle fonctionnant dans le cadre des activités de la MJC de Pontault-Combault. Ce club fonctionne tous les samedis soir à partir de 20 h 30 et serait susceptible, si le besoin s'en faisait sentir, d'élargir ses horaires. Animateurs : Marc Vade - 8 avenue des coquelicots - 77340 Pontault-Combault, tél : 60 28 57 98, et Daniel Gilles - 9 avenue des fougères - 77340 Pontault-Combault, tél : 60 29 40 61.

L'Anneau de Salut,

MJC de Ste Foy les Lyon (Rhône)
Ce club, créé en octobre 1987, permet à tous les membres de se retrouver chaque samedi de 14 h à l'aube. Contre une cotisation annuelle de 150f (- de 18 ans) ou 160f (+ de 18 ans), vous pratiquerez du jeu de rôle, des jeux de plateau et bientôt du wargame. L'ambiance est sympa, les différentes salles spécialisées mises à la disposition des joueurs sont très appréciées. Pour y accéder : bus 49 arêt Chavril, bus 29 arrêt L'hornet. Adresse : L'Anneau de Salut - MJC de Ste Foy les Lyon - 112 avenue maréchal Foch, tél : 78 59 66 71.

Aix en Provence

Le club **des revenants** vous invite pour une danse macabre à partir du samedi 12 novembre, dès 14 h, tous les week-ends, au centre socio-culturel J-P Coste - avenue J-P Coste - 13100 Aix en Provence, tél : 42 27 32 96. De nombreux jeux vous seront proposés, et un tournoi pourrait fort bien avoir lieu aux alentours de Noël.

PETITES ANNONCES

Achète dr n° 1 et 8. Prix à débattre. Demander Eric (73 68 16 69)

Vds Amirauté + mare nostrum 140 f ainsi que World of Greyhawk à 100 f, frais d'envoi payé par votre bienfaiteur. Brice Clamour - 20 rue pont de Lucas - 13200 Arles

Cherche Dragon Radieux n° 1 et 8, tél après 19 h : 80 66 38 30, demander Olivier.

Vds AD/D : PH, DMG, MM1 (1979) TORTURED SOUL N° 11 ROGUE GALLERY (80) TOMB OF HORROR (TSR S1) le tout 300 f. Ecrire Sylvain Jaskowiak - 3 allée A - Cité Bonnel - 59167 Lallaing.

Je vds le livre de règles de Dragonlance, état neuf, 120 f à débattre. Dannequin Fabrice - 10 rue P. Mérimée - 51100 Reims.

PETITES ANNONCES POUR LE N° 19,
DATE LIMITE D'ENVOI LE 31 DECEMBRE

REVUE DE PRESSE

En attendant le futur Dragon Radieux 666 pages, la revue de presse se réduit cette fois à une véritable peau de chagrin. Je n'ai de place que pour mentionner les coordonnées des différents fanzines reçus. Toutes nos excuses à leurs auteurs... La prochaine fois je ferai mieux...

GALACTIC NEWS N°1, le zine de tout ce qui bouge dans le cosmos ! L'abonnement coûte 24 F pour 5 numéros et on peut se le procurer auprès de Stéphane Gaudefroy, 120 rue de l'Ouest, 75014 Paris.

SPHINX n°1 est l'organe officiel du club "20 Naturel". Il est GRATUIT, comporte 16 pages, et des articles, aides de jeu sur Koros, Animonde et Bitume. Pour l'obtenir, écrire à 20 NATUREL, 8 rue du Général Gallieni, 78220 Viroflay.

CARNAGE MONDAIN N°19 est un zine méchant, non dans le domaine du jeu (pour une fois) mais dans celui de la S.F. Malgré son petit format et son nombre de pages réduit, il comporte une foule d'informations utiles. Jean Bernard OMS, 5 rue Pierre Sémard, 69800 Saint-Priest.

LES ADORATEURS DE SETH N°1 est un "pavé" de 64 pages consacré au fantastique (BD, Ciné, Littérature...). Adresse de l'éditeur : Yvan AUGER Résidence de Courcelle 91190 Gif sur Yvette. Prix du zine : 10 F (port compris !).

LE BULLETIN DE LA G. de B. (devinez) N°11 : des infos ludiques, un scénario ADD, les costumes bretons et une pub couleur sur les badges. Chouette non ! Adresse de la guilde (pour la dernière fois non mais !) MJC 9 rue de la Paillette 35000 Rennes (j'ai trouvé : c'est la G. de Bourgogne).

MELUZINE 4 : Aïe, aïe ! 124 avenue A. Briand 92120 Montrouge. Il coûte 15 F et il est abs... sup...

RADIOS

"GAME OVER" fête ses trois ans. Cette émission a lieu chaque semaine sur Lyon et sa banlieue (102.2 Mhz - Radio Canut).
Cette équipe toujours très dynamique, composée de Thierry, Bernard, Emmanuel et la charmante Nathalie, vous propose durant une heure différentes rubriques :
- les NEWS, infos, bruits de couloir...
- une présentation des nouveaux jeux...
- un invité surprise
- une revue de presse

le tout présenté dans un environnement musical de grande classe !

Pour tous contacts, Bernard CHAFLANGE, 107 rue Pierre Andry - 69009 LYON - Tél. 78 36 75 44

MINITEL

3616 JPLUS : d'après nos espions, ce serveur qui vous propose à la fois une vente de jeux par Minitel, et un service "après-vente contact auteurs" connaitrait un succès grandissant...

AKELA / HEXALOR : de plus en plus d'infos, de contacts et de forums sur ce serveur ludique qui s'améliore de jour en jour. Accessible par le 3614 c'est l'un des plus économiques (12 centimes par minute après 22 H 30 !). Après bien des déboires avec l'administration, l'accès en 3615 (AKELA) devrait bientôt fonctionner et vous permettre de bénéficier de nouveaux services encore plus géniaux. Une idée intéressante à exploiter : création de forums réguliers pour les clubs (grille hebdomadaire dans les prochains Drag'Rad...)

Un super projet pour Montpellier :

la création de "La Maison du Jeu". A l'origine de cette initiative l'ADAJE (Association pour le développement de tous les aspects du jeu) que vous pouvez contacter 250 rue du Père Prévost, 34100 Montpellier (tél. 67 72 62 91 en soirée). De nombreuses personnalités soutiennent déjà cette future réalisation et nous aurons l'occasion d'en reparler plus longuement dans nos colonnes.

Association Poly Styrène JR :

calendrier des activités pour la fin de l'année, sur Paris et banlieue. Exposition vente de dioramas et maquettes, édition de calendriers illustrés, à partir du 15 Oct. 88 chez Jeux Descartes rue Montalivet, Mythes et Légendes Arcueil, Oeuf cube rue Linné. Infos complémentaires : tél. 45 82 13 10

PHENIX N° SPECIAL LOVECRAFT :

La libriairie Malpertuis, 18 rue des Eperonniers, 1000 BRUXELLES, vous informe de la réédition considérablement augmentée de la revue Phénix consacrée à Lovecraft. Il semble par exemple que ce soit la première fois que le jeu "l'appel de Cthulhu" fasse l'objet d'une étude dans une revue littéraire. Les premiers exemplaires seront disponibles en pré-vente, courant Décembre à la librairie.

BADGES DE LA GUILDE DE BRETAGNE :

"Moi vois, moi tue", "Sauvez les gobelins"... Ils sont superbes et ne coutent que 10 F l'un ou 45 F les cinq modèles différents. On peut se les procurer en envoyant des sous et en écrivant à "Guilde de Bretagne 9, rue de la Paillette, 35000 RENNES.

TOUT EN VRAC !

L'ESSTIN PRESENTE
LES JOUTES DU TEMERAIRE

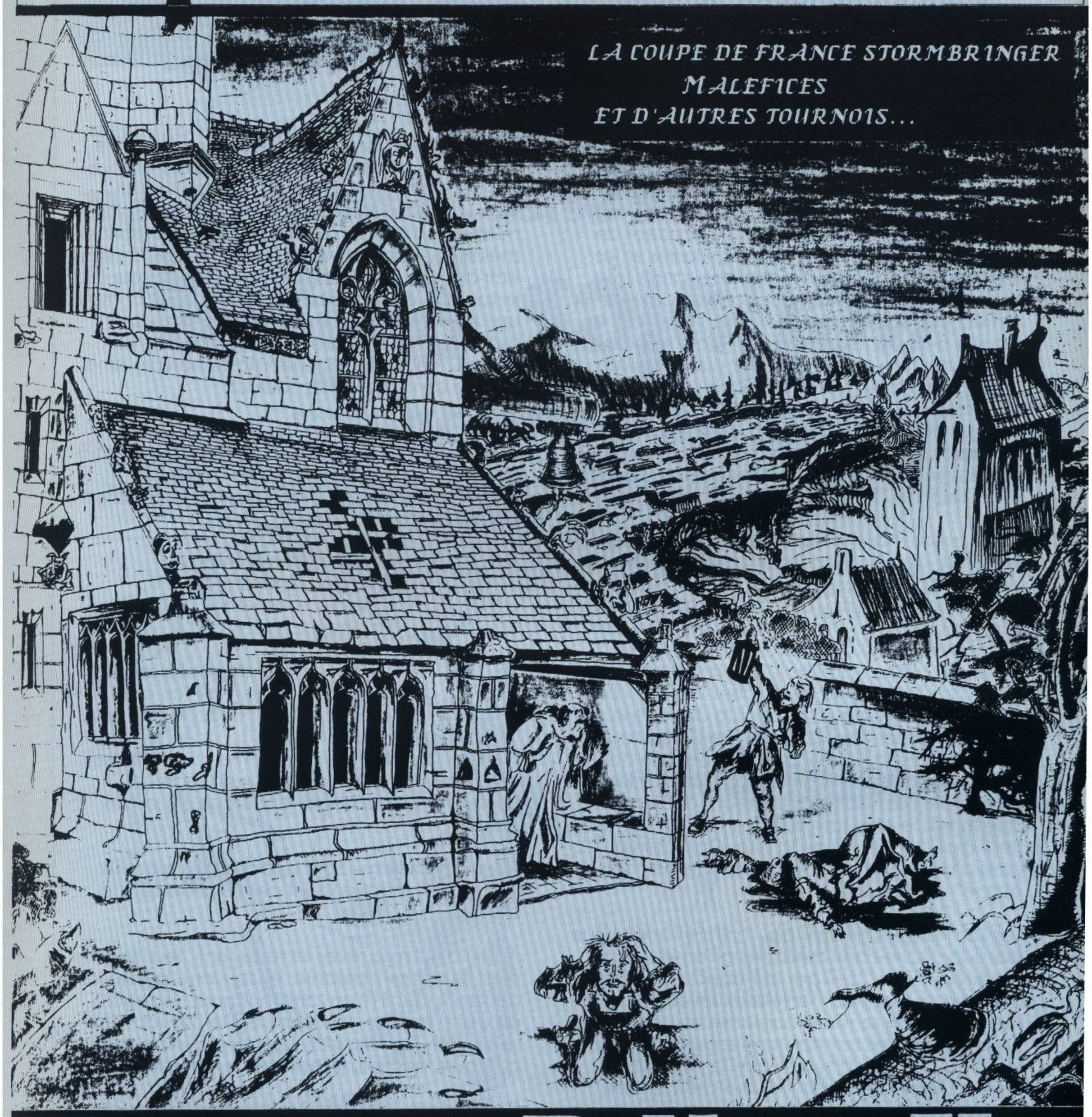
CONVENTION DE JEUX DE SIMULATION

Il était grand temps d'agir !

LES 3 & 4 DECEMBRE

AU PALAIS DES CONGRES DE LA VILLE DE NANCY

LA COUPE DE FRANCE STORMBRINGER
MALEFICES
ET D'AUTRES TOURNOIS...



EXCALIBUR-NANCY

35, RUE DE LA COMMANDERIE 54000 NANCY TEL. 83 40 07 44

RENSEIGNEMENT

C E ESSTIN : PARC ROBERT BENTZ 54500 TEL 83 55 54 44 & EXCALIBUR NANCY-METZ

Nouvelle Inédite

Alexis BES

pour que le songe ne meure...

C'est à tort que l'on nous considère comme des personnes à l'instabilité maladive, constamment animées de l'obsession de la fuite : il y a chez les Voyageurs une véritable nostalgie de la fixation, éternel regret d'avoir entrepris ce Périple infini, cette inlassable et vaine quête de vérité. Oui ! A mesure que nos pas nous écartent de ces cabanes de torchis, que les sourires et les regards de nos hôtes s'estompent, tandis que l'harmonie des violons et des chants devient rumeur puis souvenir, grandit irrésistiblement en nous le désir de faire demi-tour, pour se précipiter dans la fête et ne manquer aucun instant d'allégresse, pour partager les pleurs de la sécheresse et la joie des bonnes récoltes... Mais toujours nous repartons, et toujours nous suit le désespoir. Comme j'admire ces villageois pères de famille, qui cultivent leur terre, et leur quiétude paysanne ! Mais l'univers est si vaste...

Nous avons marché durant des semaines dans le comté de Vilina, traversant des sapinières ou suivant le cours d'un ruisseau. Notre voyage nous a conduits jusqu'à Lorheim, cité lacustre surplombant un immense marais noirâtre, dont émane une forte odeur d'alamante, plante bleue au parfum agréable et persistant. De ce plan d'eau émergent des roches très colorées, au relief géométrique, et dont la disposition semble évoluer d'un jour à l'autre : lorsqu'au matin se lève la brume quotidienne, une nouvelle mosaïque multicolore apparaît au-dessus du marais. Les habitants affirment également que la teinte et la forme de ce dernier se modifient à chaque mois de la Lyre. On observe ainsi un monde transitoire, une sorte de "nouvel étage" de la réalité.

Les Lorheimiens ne sont pas moins étranges que leur lieu de vie : aux questions qu'on leur pose, ils ne répondent que par métaphores, qui semblent issues des plus merveilleux rêves de l'homme. Ici l'illusion se métamorphose en phénomène physique ; les habitants ne semblent pas sur le même plan d'existence que le vôtre ; ils rêvent... Mais ne sont-ils pas eux-mêmes des songes ?

Ils ont sacrifié à la tradition du village, comme pour les Voyageurs qui nous ont précédés. Chacun de nous a reçu des mains du patriarche un œil fait d'une matière cristalline ; ainsi les rêves des Lorheimiens suivent-ils notre exploration du monde. Au crépuscule, ils nous ont fait partager leur repas, nous ont conté leurs légendes et exposé leur science du ciel nocturne ; mais je n'écoutais pas. Mon esprit et mes sens étaient envahis par un visage féminin, entr'aperçu dans l'assemblée réunie autour de la table. C'était une apparition fugitive, comme une impression évanescente. Mais sa pâleur maladive, l'absence et la résignation de son regard m'éblouirent ; une fatalité horrible émanait de ce masque de douleur.

Le lendemain, à l'aube, nous avons repris le départ. Mes compagnons ne comprirent rien à mon hésitation à les suivre ; je voulais tant retrouver ce visage.. Mais, comme le chantent parfois les troubadours :

Jusqu'à la fin des temps
L'Inconnu nous attend
Percez l'obscurité
N'y pourrez échapper.

Mes amis ont désormais oublié ce village. Pourtant combien de fois ai-je rêvé, endormi ou éveillé, de ces yeux si beaux dans leur supplice ; et combien de fois ai-je voulu - comme la volonté est maîtresse en ces moments ! - renoncer au Voyage pour partir à la recherche de la cité lacustre !

Toutes les nuits me sont apparus des mondes informes et effrayants, et ces yeux derrière la brume...

Aujourd'hui mes rêves se ternissent ; leur étreinte n'est plus aussi puissante, et souvent l'aurore les chasse. L'Oubli m'envahit moi aussi ; le regard de cette femme m'échappe. Déjà le souvenir se dissout. A peine puis-je encore distinguer ses contours, derniers témoins de sa présence.

Cependant, j'ai trempé la plume dans l'encre pourpre, et j'ai couvert ce parchemin de mots, ces signes magiques tracés pour que les perles de douleur baignent ses yeux éternellement, pour que ses cils frémissent, pour que le songe ne meure...

AKELA

NOUVEAU

UN NOUVEAU SERVEUR TELEMATIQUE

(ACCES PAR LE 36 14 HEXALOR)

DESTINÉ UNIQUEMENT...

AUX JOUEURS ACHARNÉS
AUX FOUS DES DÉS
AUX CINGLÉS DE DONJONS !
AUX DIPLOMATES ZÉLÉS !

**BOITES AUX LETTRES, FORUMS,
RUBRIQUES MULTIPLES SUR
LES JEUX QUE VOUS AIMEZ**

Pour toutes informations contactez :
Olivier Montbazet
3, cours Marigny 94300 VINCENNES

2 NOUVELLES BOUTIQUES...

cellules grises

...VONT VOUS FAIRE TOURNER LA TÊTE

Toujours à

EVRY

C.C. EVRY 2
Place de l'Agora
91000 EVRY
Tél. : 64 97 81 74

Ouverture novembre à

MELUN

5, rue Guy-Baudouin
77000 MELUN
Tél. : 64 09 21 36

Ouverture novembre à

LYON

99, avenue
des Frères-Lumière
69008 LYON

WARGAMES - JEUX DE RÔLES - FIGURINES - ÉCHECS
CARTOMANCIE - JEUX CLASSIQUES ET ÉTRANGES

LE GRIMOIRE D'IMLADRIS

De l'utilisation de l'œuvre de Tolkien pour donner vie aux forêts qui hantent nos scénarii.

Pour nous autres, fous d'aventures épiques et mystérieuses, la forêt reste un lieu privilégié, un endroit où les plus sombres créatures côtoient les peuples les plus féeriques, une inépuisable source de légendes, le royaume impénétrable de la magie de Dame Nature. Pourtant, il arrive bien trop souvent que dans nos scénarii de jeux de rôle, la forêt soit rabaissée au simple rang de terrain géographique qui ne fait que ralentir nos personnages...

Quel dommage ! Donner vie à une forêt n'est pas, en fin de compte, une tache bien délicate. Essayons d'y réfléchir ensemble.

Une fois encore, le professeur Tolkien sera notre compagnon de route, il va nous guider tout au long de notre périple. En effet, les forêts qu'il nous décrit dans "Le Seigneur des Anneaux" présentent des personnalités extrêmement variées. Nous allons tenter, à partir du cas particulier que constitue le nord ouest de la Terre du milieu, de dresser une petite liste des différents types de forêts que l'on peut rencontrer dans un univers "médiéval-fantastique".

Considérons tout d'abord le cas de la forêt "normale". Naturellement, il nous faut préciser le sens de l'expression "forêt normale". Elle n'est peuplée que d'animaux classiques et les arbres ne semblent pas y avoir développé une volonté propre, les hommes la connaissent bien et l'apprécient à sa juste valeur. Tantôt refuge, tantôt terrain de chasse ou tout simplement lieu de promenade, elle offre d'innombrables services à l'homme sans rien lui demander en échange. De nombreux chemins régulièrement entretenus la traversent de part en part, permettant à chacun de s'y déplacer sans grand danger. Elle sait cependant garder ses secrets, et réserve parfois quelques surprises aux curieux. La forêt d'Ithilien en est le meilleur exemple, même l'influence néfaste du Mordor n'a pas pu supprimer le sentiment de paix et de réconfort que l'on éprouve en la traversant. Elle recèle encore quelques rares mystères comme le réseau de grottes que Faramir et ses rangers occupèrent durant la guerre de l'Anneau : cet endroit est connu sous le nom de Henneth Annûn, fenêtre du couchant.

Remontons à présent un peu plus au nord et à l'ouest et promenons-nous quelques temps sous l'antique voûte des arbres de Fangorn...

"Oui, tout est très obscur et étouffant ici, dit Pippin. Cela me rappelle par certains côtés la vieille salle dans la grande demeure des Touques, là-bas dans les terriers du bourg de Touque : une immense demeure où le mobilier n'avait jamais été déplacé ni changé depuis des générations. On dit que le vieux Touque y vécût d'innombrables années, durant lesquelles lui et pièce vieillirent et devinrent toujours plus minables de pair - et on n'y a jamais rien modifié depuis sa mort, il y a un siècle. Et le vieux Géronte était mon arrière-arrière grand-père, ce qui repousse les choses assez loin. Mais ce n'est rien à côté de la sensation d'âge que donne cette forêt. Regarde-moi toutes ces barbes et ces moustaches de lichen qui pleurent et traînent ! Et la plupart des arbres paraissent à moitié couverts de feuilles sèches et déchiquetées qui ne sont jamais tombées. C'est désordonné. Je ne puis imaginer à quoi peut ressembler le printemps ici, si jamais il vient ; encore moins un grand nettoyage de printemps."

Les deux tours

Fangorn est le type même de la forêt "vivante". C'est le temple du règne végétal, il n'y a quasiment pas d'animaux et les arbres contrôlent tout. Un tel endroit peut assurément devenir le réceptacle de nombreuses aventures, à

LES FORETS DANS LES TERRES DU MILIEU

Frédéric Ménage

commencer par la simple exploration. Sans parler des Ents... A ce sujet, n'hésitez pas à peupler vos forêts d'une race "forestière" qui ne vit que pour et par les arbres. Elle peut posséder la sagesse des Ents ou au contraire une impétuosité toute animale, elle représente un moyen de communiquer directement avec la nature.

La forêt vivante peut être dangereuse ou non. Le plus souvent, le danger sera amené par les aventuriers eux-mêmes, ils n'auront alors qu'à s'en prendre à eux-mêmes si les choses tournent mal. En tout cas, la forêt vivante est un lieu oppressant, où l'on ressent constamment la pression exercée par la volonté des arbres.

Dans Fangorn, cette volonté est canalisée par les Ents, mais il en va tout autrement dans la vieille forêt...

"Mais au bout d'un moment, l'air se fit chaud et étouffant. Les arbres se resserrèrent de nouveau de chaque côté, et ils ne voyaient plus loin devant eux. Ils sentirent alors, plus fortement que jamais, la malveillance de la forêt les presser derechef de toutes parts. Il régnait un tel silence que le son des sabots de leurs poneys, bruissant sur les feuilles mortes et trébuchant par moments sur les racines cachées, leur paraissait retentir avec un bruit sourd dans leurs oreilles. Frodon tenta de chanter une chanson pour les encourager, mais sa voix se réduisit à un murmure."

La communauté de l'Anneau

Nous abordons maintenant la catégorie des forêts malveillantes. Les arbres y sont aussi munis d'une volonté propre, mais ils sont emplis de haine et de colère envers les hommes. Ces forêts recèlent de nombreux pièges qui peuvent être de nature purement géographique : dans la vieille forêts, les hobbits n'ont pu se diriger que vers la vallée du Tournesaule, à cause de la topographie des lieux, il ne fait aucun doute que le vieil homme Saule y fut pour quelque chose. De telles forêts peuvent devenir extrêmement dangereuses pour un groupe d'aventuriers, surtout si ceux-ci ne sont pas prévenus de sa nature "spéciale"...

Mais il existe un type de forêt plus dangereux encore : la forêt pervertie. Ici, la volonté malveillante n'émane pas des arbres, mais de l'influence morbide de quelque puissance ténébreuse. Elle est peuplée de créatures abominables qui n'ont plus qu'une vague ressemblance avec les animaux qui parcourent les forêts "normales". Les chemins y sont très rares et il ne fait pas bon s'en écarter. Demandez donc à Thorin & Cie ce qu'ils en pensent, car, vous l'avez compris, la digne représentante de cette catégorie n'est autre que la célèbre Mirkwood. Peu d'aventuriers y pénètrent, et ils sont encore moins nombreux à en ressortir... Voilà qui devrait sans doute satisfaire quelques maîtres de jeu !
Rassurez-vous, la dernière catégorie est beaucoup plus accueillante : il s'agit de la forêt "féerique". On ne présente plus le bois d'or, plus connu sous le nom de Lorien. Il n'y a pas grand-chose à dire sur ce type de forêt qui se distingue plutôt par la nature de ses habitants. C'est en général un lieu protégé par une magie puissante, qui permet à ses occupants de contrôler les allées et venues et au besoin d'empêcher l'entrée de voyageurs indésirables.

Voilà. Nous avons à présent terminé notre petit tour. Je voudrais ajouter que bien souvent, la véritable nature d'une forêt est ignorée de tous, de nombreuses légendes courent à son propos mais rares sont celles qui disent la vérité. Les habitants du Gondor parlaient de la "Sorcière" du bois d'or...

Signalons enfin que la forêt constitue un lieu de vie privilégiée pour les hors-la-loi, les fugitifs, mais aussi pour d'étranges personnages dans le genre de... Vous savez, des bottes jaunes, un chapeau avec une grande plume... Mais ceci est une autre histoire.

◊◊◊

Concours scénario n° 2

L'Ombre du passé

≈

un scénario pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

≈

Michel Bovet

"Il désignait le Sud et l'Est, vers les marais. Les exhalaisons leur venaient aux narines, lourdes et fétides, même dans l'air frais de la nuit."
Seigneur des Anneaux Livre IV, chapitre II

Cette aventure est prévue pour un groupe de 4-6 personnages de niveau 4-6. Elle se déroule au Troisième Age, en 1642, dans la région de Dagorlad et des marais des morts, au Nord Ouest du Mordor. Bien que de nombreuses références soient faites à la campagne de I.C.E.: "Dagorlad and the Dead Marshes", elle n'est pas indispensable, et toutes les informations sur la région sont fournies dans le scénario pour la maîtriser.

D'autre part, il a été prévu un accompagnement musical pour soutenir l'ambiance particulière de l'Ombre du Passé" : la symphonie "pathétique" de Tchaikowsky.

N.B. : le maître de jeu est surnommé ici "maître des Terres" et tous les jets de compétence sont de difficulté "normale" sauf contre-indication.

LA LEGENDE : MORINESTEL, ETOILE DE LA SAGESSE

Il y a de cela fort longtemps, sur les terres de Valinor, Melkor (Morgoth) en compagnie d'Ungoliant arpenta les sombres terres d'Avathar au Sud et arriva à Valinor à l'insu des Valar. Ungoliant, monstre ignoble à l'apparence vague d'une araignée géante, engloutit les deux arbres : Telperion le blanc et Laurelin le doré, qui déversaient chacun à leur tour la lumière. Valinor ainsi que les Terres du Milieu furent plongées dans un long crépuscule.

Nienna, la pleureuse, une Vala, déversa ses larmes qui, dit-on, avaient le pouvoir de supporter les souffrances des autres. Mais cette fois-ci, Nienna ne put jouer son rôle et les deux arbres moururent. Toutefois, trois de ses larmes coulèrent le long des racines noircies des arbres et se cristallisèrent enfin.
Chacune d'elles renfermait une forte lueur. Elle n'équivalait point celle des arbres car seuls les Silmarils possédaient cette lumière. Les Vanyars prirent ces trois cristaux et les conservèrent avec précaution. Plus tard, ils furent placés dans trois lanternes aux ferrures de Mithril, incrustées de gemmes multicolores.

On dit que deux seulement ont atteint les Terres du Milieu. Les elfes des Terres Intérieures se mirent tous en quête de ces deux reliques. Une seule fut retrouvée au début du Troisième Age et elle est à présent gardée en la forêt de Lorien, demeure du Roi Amroth, et de Nimrodel son épouse.
On ne sait pas ce qu'il advint des lanternes durant le Second Age. Mais il est certain qu'à la fin de cet âge, Faredhel, un guerrier Dunadan des royaumes du Nord qui accompagnait les troupes d'Isildur combattre Sauron en Mordor, en retrouva une.
Il tenta de se servir de ce joyau du passé lors du combat ; mais la lanterne de Nienna n'était pas créée pour la guerre et ses pouvoirs se dissipèrent lors de cette terrible bataille ou Faradhel trouva la mort.

Ainsi, son corps fut déposé dans un morne funéraire, parmi les autres de Dagorlad, et les siens n'oublièrent pas de placer à ses côtés la lanterne de Nienna.
Le Monde entra dans le Troisième Age... et le destin tumultueux de cette relique devait encore être agité :
Lors du Second Age, les Ent-femmes, dit-on, s'en allèrent pour l'Est et abandonnèrent vraisemblablement à jamais leurs compagnons de Fangorn.

Mais toutes ne disparurent pas immédiatement ; lors de la guerre de la "Dernière Alliance", les jardins que les Ent-Femmes avaient dressées sur les Terres Brunes furent dévastés. Certaines s'en allèrent et disparurent. Quelques autres errèrent et c'est ainsi que Fimrethil, l'ancienne compagne de Sylvebarbe, chercha longuement à enrichir cette terre de nouveaux jardins. *"Car les Ents-Femmes voulaient l'ordre , l'abondance et la paix"* disait Sylvebarbe. Mais rien n'y faisait et son chemin l'amena dans les sombres marais de Dagorlad.

Ce fut son désir de paix qui l'amena auprès de la tombe de Faredhel. Là, elle décida de créer son dernier jardin, celui de l'espoir, mais aussi celui de la paix. Il était magnifique : des fleurs de toutes les couleurs éclairaient la demeure funéraire du guerrier.

Les siècles se succédèrent et arriva l'année 1503. Le Targen (gouverneur) de Dagorlad, qui avait une soif de richesse insatiable, pilla les tumuli funéraires du Second Age. Lorsqu'il pénétra celui de Faredhel, il se réjouit à la vue de la lanterne.
Fimbrethil tenta de s'opposer à ce vol mais elle fut agressée et les blessures qu'elle a reçues ne se sont toujours pas cicatrisées...
La flamme de paix qui s'était rallumée au sein de la lanterne lors de la venue de Fimbrethil, vacilla à nouveau.
Aucun de ces hommes ne fut sensible à la beauté du jardin de Fimbrethil.
Le Targen déposa alors l'objet de son vol dans la forteresse de Tir Nimmen, à l'abri des yeux indiscrets.

La lanterne resta ainsi, inerte, et chacune de ses dorures semblait se ternir, et chaque jour son pouvoir disparaissait un peu plus jusqu'à s'éteindre complètement.
Mais, au départ de l'aventure, le mal gronde, une ombre se répand sur le pays :
Dans sa forteresse noire, "Thuringwathost" (cf plus loin) vit Miruimor, une sorcière au service du Nécromancien Sauron. Et ce dernier sait que le temps de son retour en Mordor est sur le point d'advenir. Gondor a retiré ses postes d'observation sur le noir-pays et le seigneur des Anneaux désire reconstruire son ancienne puissance et profiter de la faiblesse des hommes du Gondor. Mais Dagorlad le gêne : ses troupes envoyées en Mordor risquent d'être repérées et le doute pourrait s'emparer du Gondor quant à sa présence sur les Terres du Milieu.

DAGORLAD, LES MARAIS DES MORTS

Le Gondor et Dagorlad : la peste de 1636 a affaibli les forces armées du Gondor. Aussi, Tarondor, roi du pays qui succède à Telemnar, s'est-il vu obligé de délaisser de nombreux postes d'observation sur le Mordor, tel que Dùrthang ou Morannon.

Dagorlad, elle, représente la région la plus septentrionale du Gondor. A cause de son climat et de son terrain défavorables, elle ne possède qu'un intérêt militaire aux yeux de Minas Tirith.

Toutefois, bien qu'assez isolée, cette région abrite quelques châteaux-forts et villages ("Dagorlad..." p. 12) :

- **Tir Ingon** : il surveillait la frontière Est du pays. Il est abandonné depuis deux années et les symptômes de la ruine commencent à se manifester.

- **Tir Nimmen** : le plus au Nord, il possède une petite garnison de 70 hommes qui sont chargés de garder la frontière. Par un manque d'entretien, certains murs, certaines constructions, sont délabrés.

- **Eithel Celebrin** : il reste, avec Caras Gwindor, le dernier groupement d'habitations du pays. Une palissade en bois protège ce village.

- **Tir Nindor** : c'est la plus grande citadelle de la région. Le Targen (gouverneur) y loge. Elle possède une garnison de 147 hommes. De plus, c'est un témoignage, par le beauté de son architecture, de ce que fut autrefois la puissance du Gondor. Elle est érigée sur une petite colline artificielle. A son pied s'étend le village de :

- **Caras Gwindor** : il est entouré d'une petite muraille. Ses habitants exercent pour la plupart des professions utiles au village. On y trouve aussi les entrepôts de grain du Roi, qui seront acheminés par la suite à la nouvelle capitale du pays : Minas Tirith.

Climat : le scénario débute le 21ème jour de Norui (Juin). En cette période, le climat est assez chaud et humide, oppressant. Voici les températures et les risques de précipitation :

Nindaf : 12-22 degrés C. (Pluie : 30 %)
Marais des morts : 12-25 degrés C. (pluie 30 %)
Dagorlad (plaine) : 10-25 degrés C. (pluie 20 %)

N.B.: Bien que par extension, on confonde le marais des morts et Dagorlad, ce sont deux types de terrain différents (cf carte).

Faune : la faune est très pauvre dans les marais. Seuls quelques lièvres rachitiques ou parfois coqs faméliques y vivent encore, mais offrent un bien maigre repas. Et n'oublions pas les moustiques et autres insectes parasites qui pullulent dans cette région.

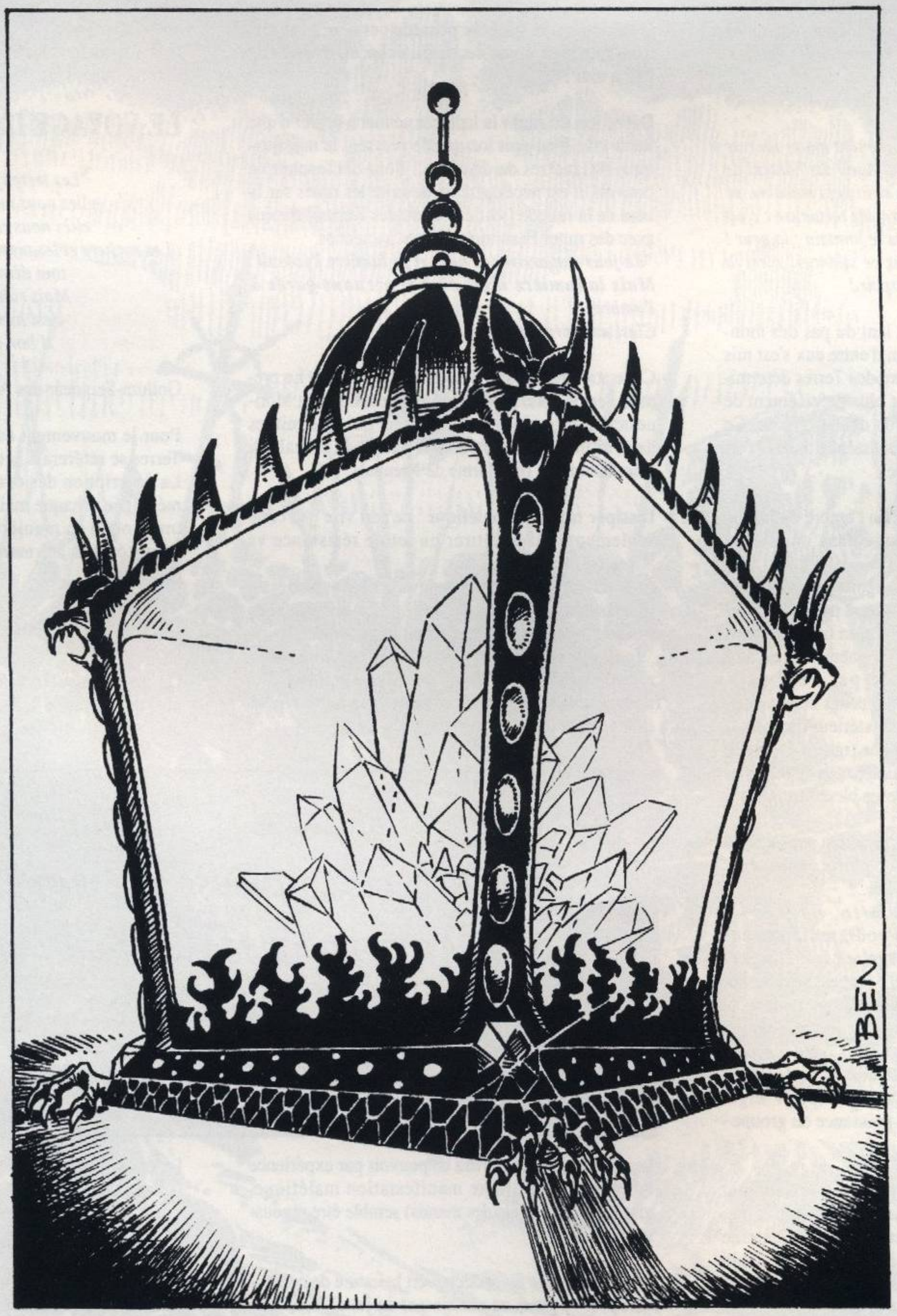
Flore : la flore dans les marais se compose essentiellement de joncs, de roseaux, d'arbustes et d'arbres morts noueux qui forment des sculptures naturelles parfois angoissantes, par les silhouettes tourmentées qu'elles évoquent.
Le Nindalf est toutefois un peu moins lugubre que les marais des morts : on y trouve des arbres : hêtres, mélèzes, érables et épicéas, des fougères, et, en général, une végétation moins pauvre.

Les Maladies : bien entendu, tout marais maléfique qui se respecte arbore des maladies infectieuses. Elles sont énumérées p. 13 du livret "Dagorlad" de I.C.E. Deux d'entre elles sont décrites ici, plus une troisième extraite du livret de règles :
Maladies/ *Source* /Effets

Grippe des marais *Eau ou nourriture contaminée* (niveau 3) Diarrhée, crampes, vomissements. Période d'incubation : 12-24 h

Fièvre jaune Moustiques (niveau 2) *Migraine, jaunisse, fièvre* durant 4 jours suivant une période de faiblesse pour 6-11 jours. Période d'incubation : 3 jours

Angurth (p. 90 du livret de règles)



La Mort en Dagorlad : beaucoup de guerriers trouvèrent la mort dans la bataille de la "Dernière Alliance", qui fit rage à la fin du Second Age, contre le seigneur ténébreux, Sauron. Les sépultures dans lesquelles ils reposent actuellement se situent sur la plage de Dagorlad et dans les Marais des morts. Mais, depuis quelques siècles, les morts semblent s'être réveillés et terrorisent la région, la rendant encore plus insalubre. Cette mort imprègne aussi le paysage même. Le maître des Terres peut faire ses descriptions dans ce sens (silences, jeux de lumière...)

Les tertres funéraires se présentent comme de petites collines, à l'intérieur desquelles ont été creusées de petites salles, dans lesquelles reposent les gisants des guerriers Dunedain. Il va sans dire qu'ils sont pour la plupart hantés, à l'image de ceux des hauts des Galgals (seigneur des Anneaux livre I chapitre VIII).
Depuis quelques temps, un agent du mal, la sorcière Miruimor, a reçu le pouvoir du nécromancien, Sauron, de réveiller et rassembler la mort qui sommeille en Dagorlad. Des Wights ("spectres") font partie de son armée terrifiante. Si le maître des Terres possède la campagne Dagorlad, il pourra y joindre des squelettes et des goules. Attention ! Ces créatures sont bien plus puissantes que les personnages ; à eux de les fuir et de faire preuve d'un peu d'intelligence. Par cette différence, ils sentiront d'autant plus le danger qui les environne.

"Les chandelles de cadavre" :
"Il en vit d'abord une du coin de l'œil gauche, une traînée de pâle luminosité ; puis d'autres s'élevèrent peu après : les unes semblables à de la fumée aux ternes reflets, d'autres à des flammes embrumées papillotant lentement au dessus de chandelles invisibles ; par-ci par-là, elles formaient des volutes comme de fantomatiques voiles déployées par des mains cachées."
Seigneur des Anneaux Livre IV chapitre II

Ces chandelles éclairent les images du passé et dévoilent "de fiers et beaux visages en grand nombre avec des algues dans leurs chevelure d'argent. Mais tous immondes, pourrissants, tous morts."
Ce sont, bien entendu, les figures de ceux qui moururent autrefois à la fin du Second Age.
Tous ceux qui sont confrontés à ces images macabres doivent réussir un jet de résistance contre une magie théurgique de niveau 7, ou tomber en transe et perdre 4 points de constitution/round jusqu'à la réussite du JR ou la mort.
Cet événement ne peut intervenir que dans les marais des morts, à n'importe quel moment au choix du maître des Terres.

Thuringwathost (Dagorlad p. 27) : cette sinistre formation rocheuse abrite la forteresse de Miruimor et de ses nombreux serviteurs (humains déchus, orcs...). Fëagwath, le spectre serviteur de la sorcière, la garde. C'est d'ici que Miruimor commande le soulèvement des morts et dirige l'attaque de Tir Nindor. La forteresse est décrite p. 27 du livret Dagorlad. Elle est seulement indiquée sur la carte fournie dans ce module. Toutefois, il est peu probable que les personnages s'y rendent.

Les Hommes des marais (Dagorlad p. 8) : ils vivent pour la plupart dans le Nindalf où ils mènent une vie simple basée sur la chasse et la pêche. Ils révèrent Jevinnë et Ermi (Yavanna et Oromë).
Ils vivent sur des îlots disséminés dans le marais, dans de petits villages aux constructions de boue séchée et de racines entremêlées.

Les Niniden (Hommes des Marais) sont petits (1m60 pour les hommes/1m20 à 1m60 pour les femmes). Leur peau est pâle et jaune et leurs yeux et cheveux sombres.
Ils sont courtois avec les étrangers et les personnages ne devraient avoir aucune difficulté à communiquer avec eux. Ils parlent un bon Westron.
Les deux prêtres d'Oromë et Yavanna logent sur l'île sacrée Tel Belarin (cf carte). Il s'y tient tous les conseils et rassemblements concernant les Niniden.

TIR NIMMEN, L'AVENTURE COMMENCE

21ème jour de Norui, année 1642.
Les marais des morts sont parés de leur robe de brume ; les croassements, les odeurs nauséabondes exhalées par les flaques d'eau stagnantes, les piqûres chroniques des moustiques, les joncs, les cygnes des marais aux plumes blanches et grises agrémentent ce vêtement.
Mais vous rappelez-vous ceux qui sont morts lors de la guerre qui termina le Second Age ? Ils hantent de leur souvenir ces marais et un sentiment macabre se fond dans le paysage : chaque racine tortueuse : c'est la douleur ! Chaque ombre dans le lointain : la peur ! chaque silence, entendez-vous ce silence ? c'est la parole de la mort ! C'est le désespoir !

Ce paysage défile au rythme lent du pas des montures des personnages. Chacun d'entre eux s'est mis au service du Gondor (le maître des Terres déterminera pourquoi et comment) et plus précisément de Bergil, le capitaine de la garde de Tir Nindor. Ce dernier les a envoyés en reconnaissance dans la forteresse de Tir Nimmen (cf carte).

A travers la brume surgit soudain l'ombre du fort de Tir Nimmen et tout est plongé dans un silence inquiétant.
A l'intérieur, c'est une vision d'angoisse qui attend les PJ : tous les habitants du château sont morts, le visage figé par la peur. En effet, Tir Nimmen fut la première cible de Miruimor et "l'armée des ombres" s'y est attaquée voilà 3 nuits, menée par Fëagwath.
Une fouille du fort peut révéler des points importants :
- Un jet de pistage difficile à l'extérieur du château permet de voir qu'il n'y a aucune trace d'éventuels combattants (les spectres ne laissent pas de traces).
- Les habitants sont morts de leurs blessures. Mais la terreur se lit sur leurs visages.
- Rien ne semble avoir été pillé, ni détruit par vandalisme, bien que des traces de la bataille demeurent : meubles renversés, portes brisées...

Le donjon, au milieu de la cour, renferme une bibliothèque au premier étage, en fait chambre d'étude pour le mage du castel : tout est sens dessus dessous : livres, parchemins, pupitres de travail sont renversés ; au milieu gît le corps du malheureux mage. Mais il demeure encore dans cette pièce un spectre, ombre du passé... Il attaque les personnages tout en entonnant un chant lugubre (p. 94 wight mineur ou inférieur suivant le puissance du groupe - et p. 119 du livret de règles).

Une fois le spectre vaincu, le silence revient... et c'est dans une alcôve qu'une lumière soudaine, éblouissante, blanche de pureté, surgit : la lanterne de Nienna vient de s'allumer à nouveau. Sentant la menace qui pèse, elle offre ses pouvoirs une fois de plus aux enfants d'Illuvatar.

LA SECONDE LANTERNE DE NIENNA

Pour la description de l'orbe et son histoire : lire le chapitre "la légende".

Larme de Nienna, cette seconde lanterne est dénommée : Morinestel (Westron : étoile de la sagesse). Ses pouvoirs servent la paix et la raison :

* Des sentiments forts tels l'amour ou la haine provoquent des visions : dans la lumière émanée du cristal se dessinent des images du passé, du présent ou parfois de l'avenir, en rapport avec la nature du sentiment. Exemple : un sentiment d'amour dévoile l'image de Beren et Luthien, un sentiment de peur la sombre vision d'une créature de Morgoth comme Ungoliant ou l'image de Fëagwath et de l'armée des ombres... Certaines visions sont prévues dans le scénario. Les autres seront improvisées par le maître des Terres. Ce dernier peut utiliser la Morinestel, pour révéler certains indices sur la situation de Dagorlad aux PJ.

Perception du "Bien" : à travers la lumière blanche et pure de la Morinestel, un observateur verra toute chose ou tout être, qui renferme un sentiment de paix, noble, entouré d'une aura dorée et lumineuse.

D'autre part, la lanterne possède certains pouvoirs magiques. Son étude découvrira chacun d'entre eux tour à tour :

Détection du mal : la lanterne se met à briller d'une lueur vive bleu-nuit lorsqu'elle pressent le mal (jusqu'à 100 mètres de distance). Pour déclencher ce pouvoir, il est nécessaire de traduire les runes sur la base de la relique (jet de Lecture des Runes), tracées avec des runes Fëanoriennes, très anciennes.
"Le jour voit arriver la nuit, et sa lumière l'éblouit
Mais la lumière n'est plus et prenons garde à l'ombre,
C'est une larme de mon cœur."

Cette strophe est tirée d'un poème plus long. Le premier vers signale le pouvoir de détection de la Morinestel, le second l'acte d'Ungoliant qui a détruit les deux arbres, et le troisième la nature du cristal qui émet la lumière (une larme de Nienna).

Dissiper la magie maléfique : ce sort vise une cible seulement, qui doit tirer un jet de résistance vs Niveau 50 une fois par jour.
En fouillant la pièce où se trouve la Morinestel, et en réussissant un jet de perception, les personnages trouvent un manuscrit rapportant ce pouvoir :
"Toutes les ombres s'effacent, les brumes des marais semblent se dissiper et cette relique des temps oubliés s'entoure d'un calme que notre siècle désirerait tant..."

un sentiment macabre se fond dans le paysage :
chaque racine tortueuse : c'est la douleur !
chaque ombre dans le lointain : la peur !
chaque silence, entendez-vous ce silence ?
c'est la parole de la mort !

Le personnage découvrira ce pouvoir par expérience ou observation : toute manifestation maléfique, magique (ex : brume des marais) semble être repoussée par l'objet.

Tout personnage qui a découvert la nature de ce pouvoir peut l'utiliser en réussissant un jet d'Utilisation d'Objet. Tous les pouvoirs magiques des "Wights" (Souffle noir, peur..) ne sont pas considérés dans un rayon de 15 mètres autour de la lanterne.

Guérison : *toute maladie* est soignée, 1-20 points de coup sont restaurés grâce à ce pouvoir. Utilisable 1 fois/3 jours.
Tout animiste ou personnage maîtrisant la théurgie, réussissant un jet d'Intuition découvre ce pouvoir. Un jet d'Utilisation d'Objet est également nécessaire pour "actionner" ce pouvoir.
N.B. : la lanterne est le seul moyen de sauver un personnage atteint du souffle noir des Wights (voir livret de règles).

Destruction du Mal : ce pouvoir très puissant anéantit tout être maléfique, dans un rayon de 500 mètres, s'il rate un jet de protection vs essence de niveau 50.
L'utilisation de ce pouvoir dissipe à jamais la puissance de la Morinestel.
C'est Fimbrethil qui expliquera aux personnages sa présence et comment l'utiliser.
N.B. : tout personnage qui approche la Morinestel se sent réconforté, apaisé, tranquillisé.

A présent, les personnages ont plusieurs possibilités :

- S'empresser d'avertir Tir Nindor du danger.
- Enquêter dans les marais pour déterminer la nature de ce danger.
- Etudier la lanterne "Morinestel" (voir ci-dessus).

N.B. : dans tous les cas, il est plus rapide de passer dans les marais des morts (gain de temps de 3 jours).

LE VOYAGE DANS LES MARAIS :

"Les terres froides et dures,
elles nous mordent les doigts,
elles nous rongent les pieds.
Les rochers et les pierres sont comme de vieux os
tout dénudés de chair.
Mais ruisseau et mare,
c'est humide et frais :
si bon aux pieds !"

Gollum-Seigneur des Anneaux Livre IV chapitre II

Pour le mouvement dans les marais, le maître des Terres se référera à la table TS9-Accidenté et forêt. La description des événements et des lieux est ici mélangée. Chaque maître des Terres est libre de les ordonner à sa manière. Les personnages se sont enfoncés dans les marais et l'ombre du Nécromancien plane...

Eithel Celebrin

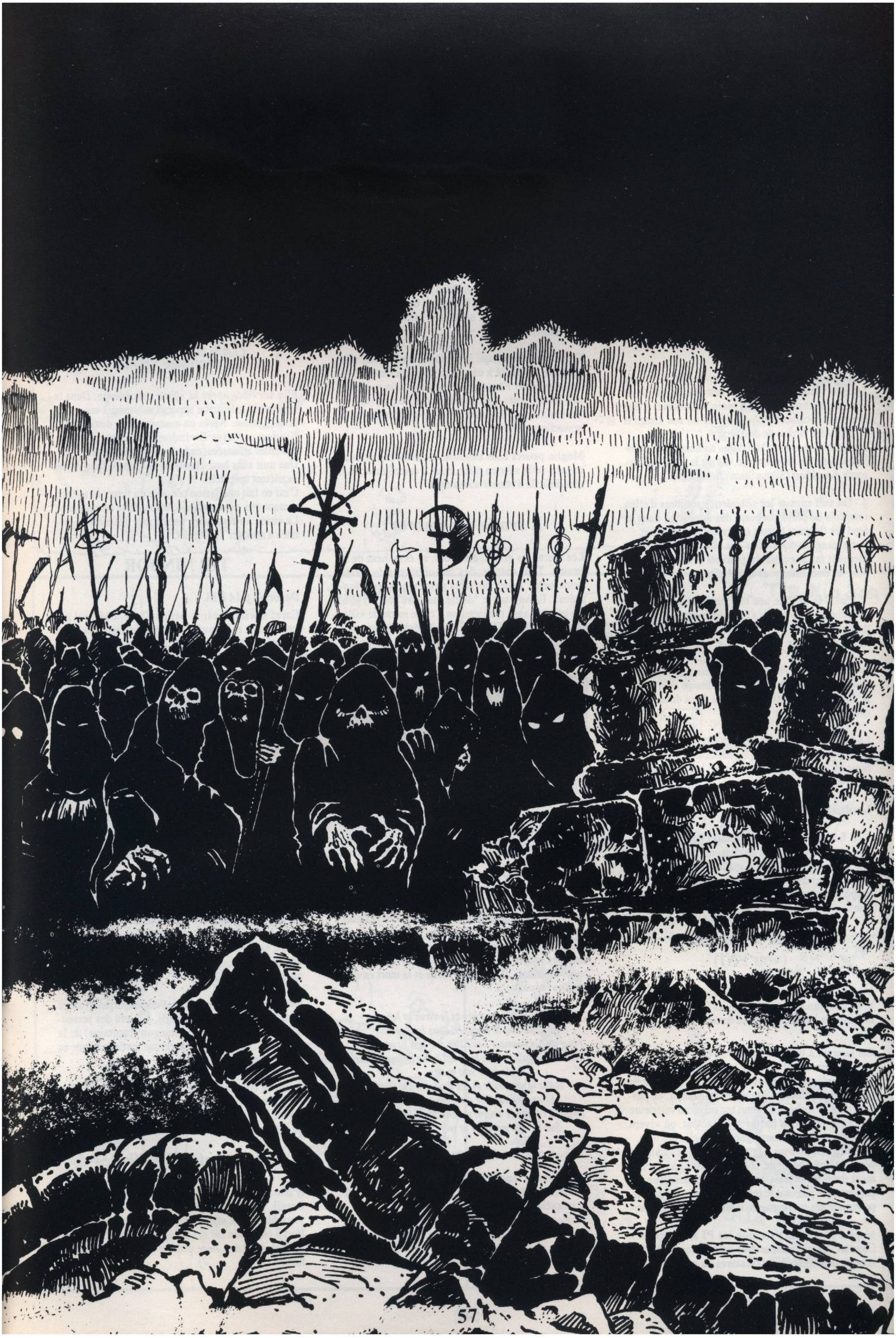
De même que Tir Nimmen, Eithel Celebrin n'est plus qu'une ruine, victime de l'assaut de "l'armée des ombres". Aucun habitant ne semble avoir survécu à l'attaque. La désolation s'étend et à présent, seul Tir Nondor demeure encore en état.

Le défilé macabre :

Les aventuriers traversent un bourbier lorsque soudain, ils aperçoivent à une dizaine de mètres d'eux, quatre silhouettes, noires, silencieuses, qui semblent voler au-dessus du sol.

Un jet de perception réussi découvre des fantômes (Wights) chez qui on aperçoit encore la forme vaporeuse de guerriers Dunedain. Ils sont armés d'épées longues à la vieille lame rouillée.

Sauf si les PJ manquent de discrétion (jet de "Filature et dissimulation"), les Wights ne les remarquent pas et continuent leur chemin vers une des nombreuses villes en ruine des marais où Fëagwath les rassemble en une terrible armée (voir ci-dessous).



La première vision :

Cette série de visions survient après le défilé des spectres. La lumière de la lanterne se teinte de couleurs sombres et laisse apparaître successivement les images suivantes :

1 - Des elfes combattent d'autres elfes dans un grand port magnifique. En arrière plan, on voit des navires blancs dont la proue représente une tête de cygne.
Ce sont en fait les Noldor, sujets de Fëanor, Fingolfin et Finarfin qui attaquèrent les Teleri à Alqualondë lors de leur exil (Silmarillion chapitre 9).

2 - Apparaît ensuite une vaste caverne, aux piliers et murs superbement sculptés. A l'intérieur, la bataille fait rage : des nains et des elfes se massacrent mutuellement. C'est la bataille de Menegroth qui se tint au Premier Age : les nains désiraient reprendre le Nauglamir, qu'ils avaient offert à Thingol (Silmarillion chapitre 22).

3 - L'image suivante est celle d'un seigneur elfe que l'on peut reconnaître comme étant Maedhros, fils de Fëanor, enchaîné par une main au sommet d'une sombre montagne. La douleur se lit sur son visage et il retient des larmes de désespoir.
Morgoth emprisonna Maedhros en haut du Tanghorodrim, lors du Premier Age, durant la bataille : Nirnaeth Arnoediad (Silmarillion chapitre 20).

4 - On voit ensuite les silhouettes sombres d'elfes (une fois de plus), forgeant des anneaux ; dans le fond des flammes rouges embrasent l'atmosphère.
Cette image évoque celle des elfes d'Ost-in-Edhil forgeant les anneaux du pouvoir ("trois anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel...").

5 - Enfin se dessine une tour noire à l'architecture irrégulière ; tout autour s'étend une vaste désolation de plaines grises : c'est Barad-Dûr qui siège au milieu du Mordor.

Soudain tout devient noir, comme une nuit sans étoiles ni lune, après quoi tout se dissipe et la lumière de la lanterne brille à nouveau de sa douce blancheur.

La Morinestel en diffusant ces images dénonce la mal, la guerre... et avertit qu'une nouvelle ère maléfique est sur le point de s'amorcer : la préparation de l'arrivée de Sauron en Mordor.

Les dangers de Dagorlad :

Il ne faut pas oublier que d'autres dangers : maladies, tombes, chandelles de cadavre... peuvent ponctuer le voyage des PJ. Et le maître des Terres ne doit pas se priver d'en improviser quelques-uns (voir le chapitre sur les marais des morts pour plus de précision).

Camlan, le guérisseur
(voir PNJ)

Un jet d'intelligence (difficulté facile) réussi rappelle au personnage la présence de Camlan dans les marais et la localisation de sa demeure.

Cet homme à présent âgé est un des seuls guérisseurs du marais. Il vit dans une demeure étrange : dans un pilier de roche rouge, à la lisière du marais (cf carte) se trouve, à 30 mètres de hauteur, un passage dans la roche qui donne sur une cour intérieure à ciel ouvert : trois huttes s'y trouvent, où vivent Camlan et ses deux compagnons : Meglin et Tirrin.
Tirrin est un homme des marais dont la famille a péri lors de la peste de 1636. Il chasse habituellement dans les marais ; c'est à ce moment que les personnages peuvent le rencontrer ; suivant le comportement des personnages, il les conduit chez Camlan.
Meglin n'est pas là lorsque les PJ arrivent chez Camlan. Le guérisseur leur offre l'hospitalité et accepte de soigner leurs blessures ou maladies pour rien sinon leur amitié. Sur son visage sévère se lit une grande expérience, chacun de ses mouvements est extrêmement précis.

Il ne connaît rien de la lanterne mais marquera une profonde stupéfaction s'il peut la contempler : *"Je sens au cœur de cette lanterne le pouvoir de ceux qui guérissent, mais utilisez la avec soin et précaution."* Camlan dévoile ainsi le pouvoir de guérison de la lanterne. Les personnages peuvent profiter de cette pause pour l'étudier plus profondément (découvrir d'autres pouvoirs...).Quant à Meglin, il revient dans la nuit, tout affolé. Cet elfe fut recueilli dans les marais par Camlan, qui n'est toujours pas parvenu à soigner sa folie. Il saute sur la table, gesticulant et écarquillant ses grands yeux verts. Meglin mélange plusieurs langages, ce qui rend son discours incompréhensible. Seules les mimiques de ce personnage peuvent éclairer son auditoire sur le sens de ses paroles.

Ce pauvre Meglin, qui se promenait près d'une ville en ruine, a assisté à un rassemblement des ombres des marais par Fëagwath. Je laisse le soin au maître des Terres, après qu'il aura lu le chapitre suivant, de retranscrire le "discours" insolite de Meglin par la gestuelle appropriée...

Meglin pourra bien entendu conduire les personnages à cette ville en ruine, mais à contre-cœur, et il sera difficile d'obtenir son accord.

L'armée des ombres :

Les murailles grises, éboulées, se détachent de la brume. Tout autour, des témoignages du passé demeurent : restes de voies pavées, statues effondrées... En suivant le "défilé macabre" ou Meglin, les personnages parviennent à cette ruine de ville, Dunadan. Un jet d'It (table TM-2) révèle la présence de l'armée des ombres : un sentiment d'angoisse s'empare des PJ : sur la place centrale, dans un

...au milieu de cette armée cauchemardesque
se dresse un cheval noir rutilant,
une ombre noire trapue,
brandissant une épée à la lame d'argent
sous la lune brillante...

concert de la mort, les spectres, guerriers du passé prisonniers des Terres du Milieu, déclament leur malheur et celui du Monde ; au milieu de cette armée cauchemardesque se dresse un cheval noir rutilant, une ombre noire trapue, brandissant une épée à la lame d'argent sous la lune brillante. Deux flammes rouges lui tiennent lieu d'yeux ; orchestrant tous ses soldats, il chante la haine et la mort en une lugubre harmonie :

"Froids soient la main et le cœur et les os,
Et froid soit le sommeil sous la pierre :
Pour ne plus jamais s'éveiller sur son lit pierreux,
Jamais jusqu'à ce que le soleil fasse défaut et que la lune soit morte
Dans le vent noir et les étoiles mourront,
Et encore sur l'or qu'ils restent gisant
Jusqu'à ce que le seigneur ténébreux lève sa main
Sur la mer morte et la terre desséchée."

Seigneur des Anneaux Livre I chapitre VIII

Toute l'armée répond à cet appel par un chant d'autant plus froid et angoissant que les paroles en sont incompréhensibles.
Fëagwath prend alors la tête de l'armée qui le suit dans une procession, traversant les ruines de la ville, baignée d'une brume immobile pour disparaître ensuite.

Dès lors, la nature du danger est connue, et le temps presse. Les personnages peuvent suivre l'armée qui se dirige vers une autre ville où d'autres spectres les attendent , et l'armée se forme peu à peu... Dix jours après le départ de l'aventure l'armée sera complète et Fëagwarth mènera ses troupes sur Tir Nindor...
S'ils manquent de discrétion (jet de filature et dissimulation), les joueurs peuvent être repérés par les Wights...

A présent, s'ils en ont le courage, les personnages peuvent continuer à suivre l'armée ou se rendre à Tir Nindor pour avertir le fortin du danger et préparer sa défense.
Rapidement les personnages sortent du Marais et débouchent sur une plaine d'herbe rase et jaune.
Peu après, du haut d'une colline, la citadelle de Tir Nindor ainsi que le village de Caras Gwindor qui lèche le bas de sa muraille se détachent du paysage uniforme.

La seconde vision :

Elle survient après la scène précédente. Dans la lumière de la lanterne apparaît subitement une image floue, sombre. Après un moment, on y distingue Tir Nindor, et Caras Gwindor, tous deux détruits : murailles affaissées, cadavres jonchant le sol...
Une nuit sans lune constitue la toile de fond de cet inquiétant spectacle.
C'est en fait une vision possible du futur, un avertissement aux personnages : à eux de le comprendre.
La vision a été stimulée par l'armée des ombres, destinée à attaquer Tir Nindor.

TIR NINDOR

Dagorlad p 14 à 18.

Caras Gwindor est le petit village médiéval par excellence : rues pavées, beffrois, fontaines en pierre sculptée... Tout autour se trouvent des fermes.
A une quarantaine de mètres du village se dresse Tir Nindor. Entourée d'un fossé vide de 5 mètres de profondeur, la citadelle repose sur une colline artificielle de 10 mètres de haut.
La muraille extérieure est haute de 6 mètres et les tours en forme de D de 12. Le fort est séparé en deux cours, extérieure et intérieure. Il est de plus pourvu des habituelles constructions : donjon, maisons de guérison, écuries...

Derufin est le Targen actuel de Dagorlad et siège dans Tir Nindor même. Bergil, lui, ami des personnages, se trouve être le Thangon (capitaine) de la citadelle. Il a fort à faire avec une garde habituée au calme, et peu compétente.

Avant de continuer la lecture du scénario, le maître des Terres devrait lire le chapitre PnJ afin de bien assimiler le rôle de chacun dans cette seconde partie du scénario.

Evénements à Tir Nindor :

A leur arrivée, les personnages sont accueillis par Bergil, grand homme aux cheveux châtains, aux yeux bleus et d'une constitution rarement égalée. Bergil est ferme sur ses décisions et parfois sévère, mais il sait aussi faire preuve de délicatesse et de finesse.

1: Tir. nindor 2: Tel. Belarin
3: Tir-Ingon 4: Tir. nimmen
5: Tir-Ethel celebrin
6: Thurin-Gwathost
7: refuge CAMLAN
8: ruines
9: DAGORWATH.

Dagorlad

Nindalf

CARRAGWINDOR

Morannon

Udûn

Tir-Nindor

ferme

Etables de la ville

Abattoirs Boucher

Entrepots

Caras Gwindor

TIR. NINDOR

Cour Intérieure

Cour Extérieure

colline artificielle

fossé sec

AK. Vialon 86.

0 2 3 N

eau

B

C

A

La Tombe de Faredhel

Mis au courant de la situation, il demande la réunion immédiate d'un conseil exceptionnel, en présence du Targen Derufin.
L'assemblée prend place dans la salle du conseil de la forteresse, dans la nuit, tandis qu'un orage de mauvais augure se prépare au dehors.
Tous les membres du conseil s'assoient autour d'une large table de chêne ; quelques torches dispersent une lumière chaude et mobile.

Derufin, en bout de table, est un homme à la barbe courte noire et bien taillée. Vu sa position, il a pris un peu d'embonpoint... Il a une cinquantaine d'années, et apprécie tout particulièrement la tranquillité de la région. Il est très calme et exhibe une moue désaprobatrice lors d'une discussion.

Sauf si les personnages sont munis de preuves irréfutables du danger imminent qui menace Tir Nindor, Derufin est circonspect et ne croit pas à l'histoire des PJ.
"Il est fort improbable que les morts qui hantent ce marais *se joignent et puissent menacer notre pays. De plus, je ne crois point en ces légendes qui abusent l'imagination des gens.*
- Mais Monseigneur, sauf votre respect, répond Bergil, *il ne vous coûte rien d'organiser la défense éventuelle de la citadelle et de Caras Gwindor. La parole de mes compagnons n'est pour moi digne d'aucun soupçon."*

Les personnages peuvent à leur tour tenter de convaincre le Targen. Pour cela, ils font un jet de Commandement et influence : tous succès entraîne l'accord du Targen pour organiser la protection du fort ; il met tous ses moyens à leur disposition. Un bon jeu de rôle des joueurs peut ajouter un bonus au jet de dés.
Le maître des Terres ne doit pas hésiter à faire durer cette scène : Derufin est fermement convaincu que la région ne court aucun danger.

Une fois cela fait, il faut organiser la défense rapidement : remblais, torches (les spectres ont peur du freu), réparation de certaines protections détruites de la citadelle (les éventuels nains pourront s'en donner à cœur joie)...
Les joueurs et Bergil sont libres de définir cette installation comme ils l'entendent. De sa qualité dépendent en fait leur survie.
Les personnages sont nommés temporairement responsables de l'organisation de la défense, et chacun selon ses compétences : le Guerrier est chargé d'entraîner les soldats, le Ranger de la surveillance du territoire...

Des événements vont survenir pendant ce temps :

La joyeuse troupe :

(sur l'air de Malbrough s'en va-t-en guerre)

"C'est nous les grands guerriers !
pom, pom, pom, (trois fois) BIS
Et en guerre nous rendons !
Et en guerre nous rendons !

Nous on a peur de rien !
pom, pom, pom, (trois fois) BIS
Le Gondor aidera !
Le Gondor aidera !

Nous avons fait la guerre !
pom, pom, pom, (trois fois) BIS
De grands guerriers nous sommes !
De grands guerriers nous sommes !"

Arrive alors un groupe de 6 enfants, à la queu leu leu, brandissant un drapeau : l'arbre blanc et les sept étoiles du Gondor qu'ils ont tenté de peindre sur le tissu. Eux -mêmes portens des casseroles sur la tête en guise de casques, des épées en bois...

Dans un village comme celui de Caras-Gwindor, les enfants ont été vite avertis qu'un danger menaçait la région ; aussi se sont-ils empressés de venir au secours de Bergil et des PJ.
Leur défilé arrive dans la cour extérieure du fortin ;
Bergil : - *Aucun homme n'est jamais devenu grand par la guerre.*
Bergol : - *Capitaine Bergil, voici mes hommes !*
Il présente chacun des enfants alignés et la tête haute.
- Allez, fichez le camp ! Votre place n'est pas encore ici !

Les enfants s'en vont alors, désappointés. Toutefois, ils représentant une aide de premier ordre : ils connaissent bien la région, sont agiles et peuvent aider tout personnage délégué à la surveillance des alentours. Aux personnages de réagir.

Dargùn, le traître

Cet homme misérable (voir PNJ) est au service de Miruimor. Il communique avec elle à l'aide de "corbeaux aux ailes vertes" (Green-winged crow, Dagorlad p 7) et espionne tout ce qui se dit et se fait dans Tir Nindor. Il fuit la conversation et vit replié sur lui-même. Il est infirme, les gens ne se doutent pas de sa trahison envers le Gondor. Les personnages peuvent le surprendre en train d'espionner (écouter aux portes) ou en repérant son manège avec les corbeaux-messagers.
Une fois capturé, Dargùn, bien que paniqué, ne peut livrer toute la vérité : en effet, il est lié par un sortilège de Miruimor qui l'en empêche.

Les personnages peuvent, bien entendu, suivre les corbeaux jusqu'à Thuringwathost (utiliser la table de mouvement TM-1 et les règles de poursuite) mais à partir de ce moment, je ne réponds plus de rien.S'il en a connaissance, Dargùn tentera de dérober la lanterne et de la dissimuler dans une cachette à la lisière des marais des morts.

Armiriel :

Au cours de leur séjour, les personnages aperçoivent Armiriel, superbe dame (voir PNJ), représentante de la race Dunadan des temps anciens? Fille du Targen Derufin, elle ne suit toutefois pas sa politique égoïste et feignante.
Aussi est-elle prête à aider les personnages dans leur travail, ainsi que Bergil.
Elle joue un rôle réellement important dans la suite du module ; mais le maître des Terres peut l'utiliser ici pour ajouter de la finesse et de la poésie à sa partie.

Les hommes des marais et le Nindalf

Les personnages peuvent chercher l'alliance des hommes des Marais pour la défense de Tir Nindor lors de l'inévitable bataille qui va se dérouler.
Les hommes des marais ne sont pas agressifs et obtenir leur accord relève d'une grande diplomatie. La discussions va surement se faire sur Tel Belarin, l'île sacrée, en présence des deux prêtres de Jevinne et Ermi.

Comme lors du conseil avec le Targen, le jeu de rôle est primordial. D'autre part, si les personnages possèdent la lanterne, ils reçoivent un bonus de +40 à leur jet de commandement et influence, car les hommes des marais sentent à travers cette relique la présence de celles qu'ils adorent : Yavanna.
S'ils obtiennent l'accord des hommes des marais, c'est une grande caravane formée des futurs combattants et combattantes, qui s'engage à travers le Nindalf vers Tir-Nindor.

La dernière vision :

Le soir arrive, le temps se couvre, et les préparatifs de défense de Tir-Nindor sont pratiquement achevés. A l'intérieur du fort, l'angoisse et le désespoir montent : une sorte d'aura maléfique semble s'infiltrer partout. Et c'est le 30ème jour de Norui dans la nuit, que la Lanterne brille d'une lueur plus vive que d'habitude : la lumière se colore alors de différentes teintes et une seule image apparaît : c'est un immense champ de mornes funéraires baigné d'une légère brume ; au milieu se dresse un immense statue en marbre blanc : c'est un grand homme, aux traits nobles, aux cheveux courts, et dont le front est ceint d'un bandeau ; il est vêtu d'une grande robe. C'est Elendil, descendant d'Elros, premier roi Dunadan.
Après un moment, l'image disparaît. Bergil ou un autre soldat reconnaît là Dagorwath, un immense champ de tombes qui se trouve au sud du Loeg Firn (cf carte).
S'ils désirent s'y rendre, les personnages disposent de peu de temps...

DAGORWATH, L'OMBRE DE LA BATAILLE

Note sur le trajet : après la vision, les personnages ont seulement 9 heures avant l'arrivée de l'armée des morts à Tir Nindor. Il est important de faire un décompte strict du temps à partir de ce moment.

Le voyage (cheval au galop) jusqu'à Dagorwath nécessite à la base 4 heures. Tous les personnages tirent un jet d'équitation sur la table TM-1 (difficulté : facile). Pour chaque tranche de 10 en dessous ou au dessus de 100, les cavaliers perdent ou gagnent 5 minutes. Le maître des Terres peut ainsi tenir une fiche de temps précise et savoir si nos vaillants personnages arriveront avant, pendant ou après la bataille...

Dagorwath se présente comme dans la vision : empreint d'une certaine mélancolie, de pathétique, c'est un des derniers sites funéraires qui n'est pas hanté par les spectres des marais. A la lisière du Loeg Firn, le calme du sommeil des guerriers du passé règne en ces lieux. Seule la grande statue d'Elendil, taillée dans un marbre veiné de bleu veille sur le silence de la mort. Parmi tous ces tertres alignés se dresse celui où Fimbrethil, l'Ent-femme, trouva refuge. Mais comment le reconnaître ?

Seule la lumière de la lanterne permet de le dévoiler aux yeux des aventuriers (cf : pouvoirs de la Lanterne). Il apparaît alors, étincelant, doré. Un tapis d'herbe recouvre son sommet, et des pierres dressées autour du morne soulignent le rang d'Aroquen (chevalier Dunadan), de Faredhel, celui qui repose dans cette tombe.

NB : à la lumière de la Morinestel, la statue du seigneur Elendil se trouve également habillée d'un halo d'or.

Le plan du Tertre de Faredhel :

A. Entrée : une énorme pierre bloque l'entrée qui donne sur un petit couloir de pierre de basalte. Un jet de Force (difficulté : difficile) permet de déplacer le rocher.

B. Le Jardin de Fimbrethil : cette salle est emplie d'une ambiance magique : Fimbrethil a créé là un jardin où mille fleurs aux couleurs diverses exhalent des parfums subtils, qui, dans une harmonie olfactive, enchantent les personnages.
Elle a aussi modifié l'architecture du tertre : elle a détruit certains murs pour cultiver et étendre son jardin.
Dans un recoin, au fond de la caverne, elle se terre ; elle attend que les personnages manifestent leur intention pacifique pour se dévoiler à leur vue.
Son corps, celui d'une "femme", s'apparente au tronc d'un mince bouleau desséché par le manque d'eau et de lumière, et porte de nombreuses entailles, blessures du passé (cf : la légende).
Deux grands yeux tristes d'où s'échappe une faible lumière blanche contemplent les arrivants.

Fimbrethil, ancienne compagne de Sylvebarbe, maître de la forêt de Fangorn, connaît l'essence même de la Morinestel. Une fois mise au courant de la situation, et si on le lui demande, elle décrit aux personnages son dernier pouvoir de sa voix profonde et lente, pleine de mélancolie, de nostalgie, après s'être présentée :
"...Née de la tristesse, la Morinestel est l'expression de

de la paix, hum ! hum ! Sa lumière blanche désire la non violence houm ! Si votre cœur s'accorde avec ses sentiments, le mal disparaîtra comme la nuit cède à la lumière de l'aube. Mais l'étoile de la sagesse n'est point faite pour la guerre hum ! gourloum ! et son cœur périra par ce dernier acte. Voilà ce que je sais hum ! gourlaroum ! De votre côté, je demande, si vous le pouvez, de la ramener ici, le plus vite possible."

Les personnages peuvent cueillir dans le jardin de Fimbrethil, avec son autorisation, de nombreuses herbes et plantes médicinales (voir livret de règles p 89 et 90).
- Athelas : 2 doses
- Arnuminas : 6 doses
- Vinuk : 4 doses
- Arfandas : 2 doses
- Yavethalion : 3 doses

C. Salle funéraire de Faredhel : dans cette petite loge circulaire repose le gisant de Faredhel sur son lit de pierre. La salle est incroyablement vide et ne renferme aucun trésor : un vil gouverneur s'en empara dans le temps (cf : la légende). A présent, aux personnages de voler au secours de Tir Nindor. Mais ont-ils compris le message de Fimbrethil ?
Vous le saurez en lisant le dernier chapitre :

LA BATAILLE DES OMBRES

9 heures après le départ des aventuriers, dans la nuit, un homme (ou un des enfants, cf "une joyeuse troupe") arrive en courant dans la cour de la citadelle : il est chargé de la surveillance des alentours : *"Maître Bergil ! Je les ai vus, tel un océan noir, ils avancent, chantant des paroles de terreur ! Nous sommes perdus !"*
Et soudain, des remparts, on aperçoit cette armée d'ombres, cette armée du passé qui revient aux côtés du mal qu'elle combattit autrefois et... qui chante sans cesse :

"La Mort et le Passé, à nouveau de retour,
Et défiant la vie, la lumière du jour,
Nous apportons l'ombre de la nuit,
Et celle du passé

Grande est notre colère,
Vengeance de jadis !
Que sombres soient les esprits,
Et froids les cœurs dans la nuit."

A la tête de l'armée se détache une silhouette sombre, celle de Fëagwath chevauchant une monture au pelage noir-nuit ; il mène ses troupes à l'attaque.

La Bataille - Résolution Technique : l'action se découpe en tranches de 5 minutes après le début de l'attaque. Le maître des Terres va à présent "noter" la qualité des préparatifs de défense des personnages (cf Tir Nindor) dont résulte un score entre -70 et +20 où +20 représente "aucune défense" , -25 une "défense moyenne" et -70 une "préparation excellente".

Toutes les 5 minutes, le maître des Terres fait un jet modifié par le bonus ci-dessus, sur la table TM-1 (difficulté : "très difficile"). Les scores successivement obtenus sont cumulatifs et déterminent un événement suivant le tableau ci-dessous :

Echec : l'armée des ombres recule.

5-20 : les ombres s'assemblent autour des remparts et se préparent à attaquer.
30-60 : 30 soldats sont terrorisés et refusent le combat.
70-90 : un groupe de 10 Wights pénètre dans le fortin où un combat s'engage. Une partie de la garnison est défaite (30 morts).
100-110 : la moitié de la garnison est exterminée.
120-130 : le fortin est pris d'assaut : il n'y a aucun survivant...

NB : certains jets peuvent être interprétés suivant la situation pendant la partie.

L'intervention d'Armiriel :

Un événement va ponctuer cette bataille finale : Armiriel, vêtue telle une guerrière Dunadan (heaume noir, cotte de maille avec l'arbre blanc et les sept étoiles) s'élance sur sa monture au-devant de l'armée, brandissant une grande épée à la lame couleur d'argent, prête à engager le combat avec l'armée des morts. Quelques-uns des soldats la suivent dans cette périlleuse entreprise.

Quelle sera la réaction des personnages ? Quoi qu'il en soit, ils tiennent normalement entre leurs mains la seule puissance qui puisse anéantir l'armée de Fëagwath : pour profiter de ce pouvoir (celui décrit par Fimbrethil), les personnages doivent entrer "en harmonie" avec la Morinestel : exprimer la paix, la sagesse, la raison...
Et oui ! La réussite de leur quête repose entièrement sur la qualité de leur jeu de rôle.

Exemple : "Moi Balin, fils de Fundin, au nom des peuples libres, je désire la paix et la sagesse maîtresses en ce Monde, et l'ombre de vos âmes déchues ne peut pervertir ce sentiment !"

Je laisse le maître des Terres libre d'apprécier le jeu de rôle de chacun de ses joueurs. S'il le pense digne de la Morinestel, le dernier pouvoir de la lanterne se déclare : sa lumière blanche grandit et se répand dans l'air jusqu'à égaler celle de la soleil et aveugler tous les observateurs. S'élève alors une immense lamentation où des cris de douleur se mélangent en un grand tourbillon de sons.

La scène dure quelques minutes. Lorsque le calme revient, la lueur de la lanterne décroît rapidement telle une flamme qui vacille. Elle laisse seulement apparaître une dernière vision : un visage de femme, pâle, plein de pitié ; ses deux yeux à la pupille rouge sont noyés de larmes. Avant que la lanterne s'éteigne à jamais, une larme qui ressemble à un cristal glisse le long d'une joue rougie... C'était le dernier salut de Nienna (cf la légende).
Au dehors, toutes les ombres ont disparu, et un vent frais et sain balaie la plaine environnante, dans un sifflement de victoire. Certes le mal est vaincu ! Mais la sagesse des Valar n'a plus de place en ce Monde.

Epilogue :

Nos personnages sont devenus de véritables héros en Gondor et leurs noms sont chantés dans toutes les (bonnes) auberges de Minas Tirith, Pelargir, Dol Amroth... Tous ont reçu les robes royales de Minas Tirith (des vêtements de soie noire avec l'arbre blanc et les sept étoiles, et qui confèrent un bonus de +10 en Présence à leur porteur) qui témoignent de leur notoriété dans le pays. D'autre part, ils sont libres de circuler librement dans le Gondor et dans Minas Tirith, par ordre du roi Tarondor. Pour les sans-le-sou, une prime de 500 pièces d'or est remise.

Mais il reste de nombreuses choses à accomplir : les personnages peuvent bien entendu s'attaquer à Thuringwatost, la forteresse de Miruimor, aider à la reconstruction de Tir Nimmen, tenter d'assainir les marais, mais dans un futur plus proche, ils ont à ramener la Morinestel.

De retour à Dagorwath, dans la tombe de Faredhel, les attend Fimbrethil. Elle les guide jusqu'à la salle funéraire du tertre et leur demande de déposer aux pieds de Faredhel la lanterne sans vie. Elle scelle alors l'entrée de la loge par une grosse pierre et, prête à sortir du morne, elle se retourne vers les personnages :

"Ma tristesse n'a d'égal et l'Est m'attend, car si vous avez triomphé, les Jardins et les forêts d'Antant ont péri et il ne reste rien de ce qui fut autrefois."

Elle sort alors, retrouvant la lumière du jour après 1600 années, et une pluie fine l'accueille. Elle part ensuite vers l'Est où l'attendent ses compagnes. Sur son chemin, elle fredonne les derniers vers d'un poème en sindarin :

"Je te chercherai, et je t'attendrai, jusqu'à ce que nous nous rencontrions de nouveau ;
Ensemble nous prendrons la route sous la cinglante pluie !"

Seigneur des Anneaux, Livre III, chapitre 4

A tous ceux que la pitié de ce monde a trop souvent oubliés...

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Pour les caractéristiques des PNJ, voir livret de règles p 86 et 87

Dagorlad :

- Camlan : animiste 23ème niveau/possède toutes les listes de sort, animistes et théurgiques.

- Tirrin : animiste 5ème niveau/6 listes de sort animistes et théurgiques.

- Meglin : Ranger 4ème niveau
(également "Dagorlad" p 33)

- Fëagwarth : (Dagorlad p 28)
Niveau 34 Bonus offensif : 150 épée large
Points de vie : 180 (magique +20)
Type d'armure : cuir souple 130 Bola
Bonus défensif : 100 (magique + 15)
Bouclier : oui Mouvements et manœuvres : 20
Points de pouvoir : 204
toutes les listes de sorts :
Essence/Théurgie/Mages/Animistes
Pouvoirs : **inspirer la peur** : jet de résistance à -30, 1 x par round à concurrence de 3 rounds.

TIR NINDOR :

- Bergil (Dagorlad p 14) : le considérer comme guerrier 10ème niveau avec une épée large et un arc composé.

- Derufin (Targen de Dagorlad, p 8).

- Armiriel, sa fille : Dunadan, on suspecte du sang royal de couler dans ses veines. En effet, sa grâce, sa beauté et sa noblesse la font ressembler à une grande reine. Toutefois, elle a un esprit frondeur, parfois rebelle, et possède un grand courage teinté d'une certaine inconscience.

Elle joue merveilleusement bien de la flûte et sort parfois dans les marais en jouer ; son chant pathétique se mêle au paysage pour ne former qu'un tout.

Rôle : elle aide les personnages lorsqu'elle en a la possibilité. De plus, elle part seule au devant des armées de morts qui attaquent Tir Nindor.

- Dargùn : ce misérable homme des marais souffre d'un physique effrayant : une malformation à la naissance l'a rejeté à jamais des sociétés humaines.
Il fut toutefois accepté dans le fortin de Tir Nindor.
Il y accomplit des tâches ménagères, y rend des services... mais il est aussi un agent au compte du mal et plus précisément de Miruimor. En fait, terrorisé par cette sorcière, il lui obéit plus par peur que par intention.

Ce pauvre homme est lâche, peureux et fourbe. Son hypocrisie n'a pas d'égal.

Il est à noter que depuis que Miruimor l'a pris sous sa coupe, ce malheureux semble craindre la lumière de la soleil "Arien". Aussi, le jour, reste-t-il dans des lieux sombres.
Rôle : il tente de voler la Morinestel, au retour des aventuriers, et de la cacher pour l'apporter ultérieurement à celle qu'il craint. S'il le peut, il espionnera le conseil et tous les mouvements du fortin pour en avertir Miruimor avec qui il communique à l'aide de corbeaux des marais.
Technique de jeu : on le considèrera comme un scout de 6ème niveau avec pour armes une dague, une fronde.

Les enfants : je vous présente Bergol (le chef), Godwel, Hiruin, Dino, Birgon ("Rouquin"), Biruin.
Bergol : c'est le chef de la bande, il prétend être le capitaine de sa "Falmarcel" (division militaire). Chevaux châtains, yeux bleus, apparence vaguement Dunadan (grande taille, forte constitution). Considérer comme Scout 2ème niveau.

Gordwel : c'est le bras droit de Bergol. Il est très habile et agile. Il est élancé et ses petits yeux verts sont rieurs et espiègles. Scout 3ème niveau.

Les autres enfants sont au service de Bergol. Ils l'admirent et le suivent partout.D'autre part, ils sont tous très patriotes malgré leur jeune âge (entre 9 et 10 ans).

Les Hommes des Marais (Dagorlad p 8) : les considérer comme Rangers 3ème niveau.

◊◊◊

LIVRES OUVERTS

L'Histoire sans fin

Frédéric Ménage

La vie ne sourit pas beaucoup à Bastien Balthazar Blux, il n'a rien d'un bon élève, ses capacités sportives frisent le zéro absolu et, à la maison, depuis le décès de sa mère, l'atmosphère n'est pas au beau fixe. Pourtant, Bastien a une passion : les livres. Chaque fois qu'il en a l'occasion, il cherche refuge dans tous ces univers merveilleux. C'est également un conteur hors pair, il ne se lasse pas d'inventer des histoires, de créer des héros...

Jusqu'au jour où, fuyant quelques "camarades" un peu trop agressifs, il se réfugie dans la boutique d'un vieux monsieur. Il en ressortira avec un livre étrange : "l'histoire sans fin"...

Jean-Jacques Javert referma son Dragon Radieux. Il venait de parcourir un article consacré à un livre intitulé "l'histoire sans fin" et, comme depuis quelques temps il ne trouvait rien d'intéressant à lire, il décida de se rendre à la librairie la plus proche pour voir de quoi il s'agissait au juste. Il en ressortit, un livre de poche à la main et s'installa sur un banc public pour le lire. La couverture montrait un enfant, assis dans un grenier, le regard plongé dans un vieux livre...

Bastien s'installa dans le grenier de son école et commença sa lecture...

Qui est le personnage de roman, qui est le lecteur ? Ne vous fiez pas toujours aux apparences. La feuille de papier, cette mince cloison qui nous sépare des univers enchanteurs de nos auteurs favoris, n'est pas très solide...

Alors que vous-même êtes en train de lire le récit d'une infime partie de la vie de Jean-Jacques Javert, celui-ci découvre page après page celle de Bastien Balthazar Blux qui lui-même suit avec intérêt les aventures d'Atreju, le farouche chasseur. Tous contribuent à la survie du Pays Fantastique. Et peut-être vous aussi... Mais ceci est une autre histoire qui sera contée une autre fois.

Revenons à notre propos : vous convaincre de lire cet excellent roman qu'est "Histoire sans fin". La tâche est délicate car il ne faut pas trop en dire, afin de ne pas gâcher votre plaisir de lecteur. Disons que le livre que Bastien a dérobé au vieux libraire est un conte dont l'action se situe dans le Pays Fantastique, une terre de légendes où se retrouvent les Elfes, Sorcières, Fées, Loups Garous, Trolls et autres géants qui sont issus depuis l'aube des temps de l'imagination des hommes. Cette contrée est menacée d'un grand péril, petit à petit le néant la dévore de l'intérieur, ce sont des centaines de créatures, de maisons, de villes et de forêts qui disparaissent chaque jour. La petite impératrice, qui préside aux destinées du Pays Fantastique, a placé son dernier espoir en Atreju, un jeune mais courageux chasseur des plaines.

Celui-ci se lance alors dans la plus désespérée des quêtes...

Rien à faire, vous n'en saurez pas plus ! Je puis cependant vous dire que si Bastien avait su...

La lecture de "l'Histoire sans fin" ne peut laisser indifférent. Une fois n'est pas coutume, un écrivain tente de délivrer un véritable message par l'intermédiaire de la "Fantasy", et vous verrez, on se laisse très facilement prendre au jeu. Rassurez-vous cependant, "l'Histoire sans fin" n'a rien d'un aride exposé philosophique, c'est avant tout un roman d'aventures et d'émotions qui se lit d'une traite, sans y penser. Très vite, on a l'impression que les pages se mettent à tourner toutes seules. Et si ce n'était pas qu'une impression...

J'arrive enfant-lune !

Sur le banc où Jean-Jacques Javert a lu tout l'après-midi, il ne reste plus qu'un livre. Ramassez-le et ensuite

fais ce que voudras.

Note : "l'Histoire sans fin", de Michael Ende, est disponible entre autres aux éditions du livre de poche.

Nous avons découvert...

Le Cycle de Corum, de Michaël Moorcock

traduit pour la première fois en français (tout au moins depuis une quinzaine d'années) par un nouvel éditeur, l'Atalante, 15 rue des vieilles douves, 44000 NANTES. La collection s'appelle la Bibliothèque de l'Evasion, et le rapport qualité prix est des plus satisfaisants. Sont déjà disponibles les livres 1, 2, et 3, à savoir "Le Chevalier des Epées", "La Reine des Epées", et le "Roi des Epées". Le cycle de Corum est une œuvre majeure, quoique moins connue, de Michael Moorcock. Le héros, le Prince Corum Jhaelen Irsei, surnommé le Prince à la Robe Ecarlate, n'est pas sans ressemblance avec les personnages d'autres romans du même auteur et les admirateurs d'Elric, par exemple, l'apprécieront sans peine.
L'Atalante a d'autres projets et annonce déjà édition ou traduction des livres 4, 5 et 6 de Corum, de "Jeux pour Mourir" de Géo-Charles Véran, un classique du roman noir, et "Une chaleur d'enfer", premier ouvrage de Danièle Héran, auteur à découvrir.
SF et fantastique semblent enfin sortir de leur sommeil actuel.

MYTHES
ET
LEGENDES
UN ESPACE TOUJOURS VIVANT !
Dans les salles
mises à votre disposition
venez participer à vos jeux favoris
et aux démonstrations
de peinture sur figurines.
TOUS LES PREMIERS SAMEDIS DU MOIS :
BOURSE AUX FIGURINES
A partir de Janvier
Compétition permanente
Guet-Apens
sur décors Miniathèque
MYTHES ET LEGENDES
* Jeux de Rôles français et étrangers
* Boardgames
* Jeux de simulation
* Un choix de plus de 2 500 figurines !
MYTHES ET LEGENDES
6, RUE DE LA GARE - 94110 ARCUEIL
RER ARCUEIL-CACHAN Ligne B
☏ 46 64 80 99

Blanches neiges et quelques nains ...

Valérie et Jean-Luc BIZIEN

Scénario Concours N°3

Voici un mini-module pour AD&D jouable en quelques heures, qui ne nécessite pas de grands préparatifs pour le MD : une simple lecture attentive du plan devrait suffire.

Cette aventure ne requiert que l'usage du Manuel des Monstres, du Manuel des Joueurs et du défunt Fiend Folio.

Elle s'adresse à des aventuriers de niveau 4-6, de bonne moralité et comptant au moins un nain parmi eux.

L'histoire

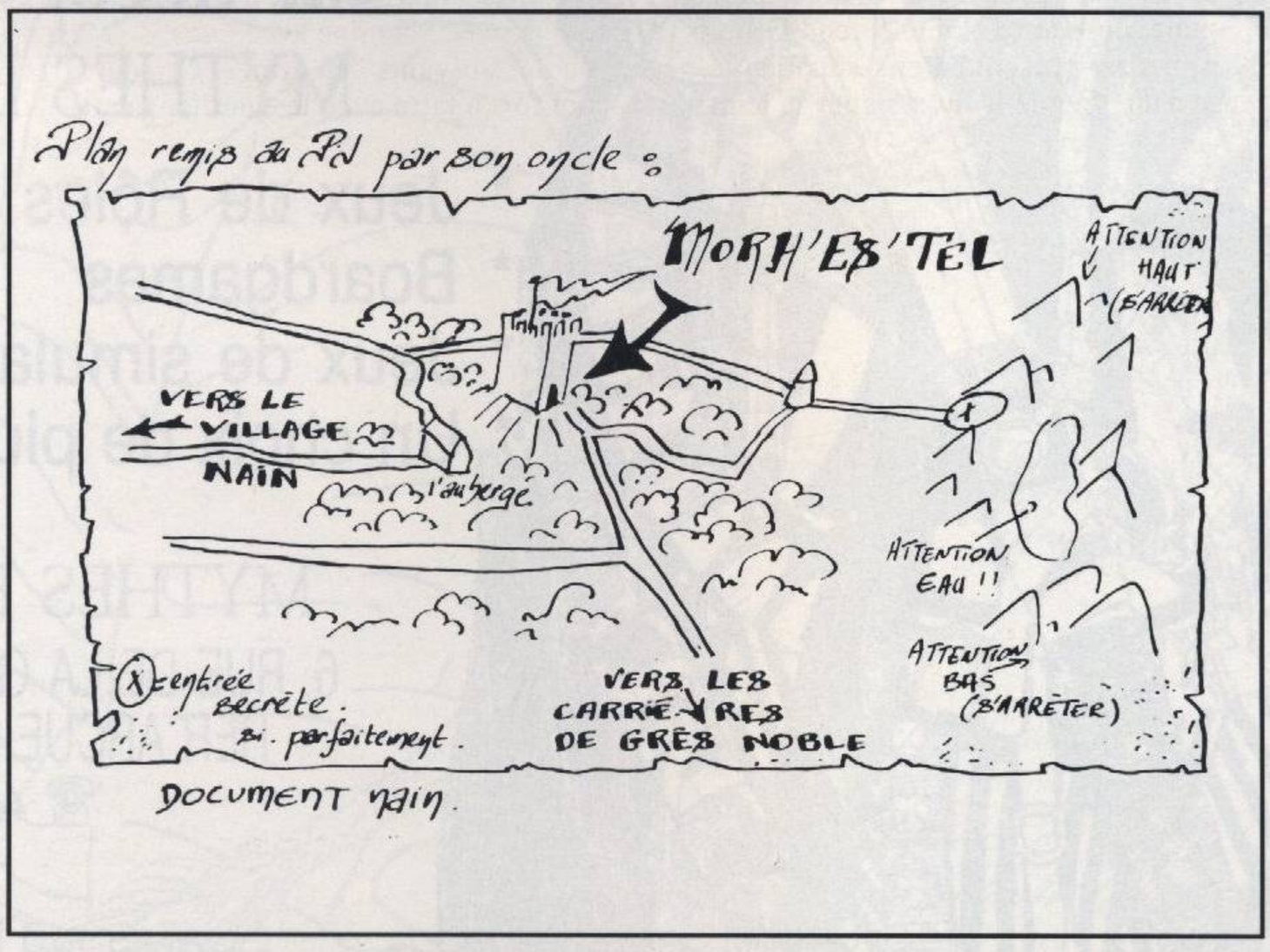
Dalandruïn, le vieux forgeron du village nain, est très soucieux. Les dernières nouvelles qui lui sont parvenues de son cousin Dormeur, l'un des Sept Gardiens de la Grande Enclume, sont bien inquiétantes... et énigmatiques. Seule la mule de Dormeur est parvenue au village, alors qu'on l'attendait pour sa période de vacances annuelles.

Au village, c'est la consternation. On s'attendait à fêter dignement l'enfant chéri du pays et à commémorer dans l'allégresse son élection dans la compagnie des Sept et l'absence se fait cruellement ressentir... Dalandruïn est le plus prompt à réagir : il fait convoquer son neveu (l'un des PJ) et lui confie la TERRIBLE mission de se rendre dans les collines qui se dressent au pied des Monts Blancs, non loin du village de Morh'Es'Tel l'esseulé, où s'est installée une colonie d'elfes des bois bien-veillants. De là, il devra rejoindre l'entrée secrète de la mine qui abrite la Grande Enclùme, non sans avoir engagé à l'auberge quelques aventuriers au cœur pur dignes de l'aider.

La mission

S'ils l'acceptent, elle consiste à pénétrer dans la mine et, en suivant les indications du PJ nain (à qui son oncle a remis un plan - bien pratique !), à élucider le pourquoi-du-comment-donc-c'est-il-que ? de la situation.

Bien entendu, si le PJ ou l'un de ses coéquipiers était capturé, le village nain nierait toute connivence avec l'intéressé



Scénario Règles Avancées de Donjons & Dragons

(le secret doit être conservé au sujet de l'Enclume).

Le PJ n'a donc plus qu'à se mettre en route, et, arrivé à l'auberge de Morh'Es'Tel, faire un (discret) appel d'offre. Paladins welcome !

Le PJ dispose :
- d'une *potion d'orientation* que son oncle lui a offerte.
- d'une petite gemme sur laquelle on a gracieusement lancé un sort de *lumière éternelle*.
- d'une *potion d'ESP* qu'il utilisera pour s'assurer de la sincérité des aventuriers qu'il va engager.
- d'un plan de la région.
- du signe de reconnnaissance qui lui permettra d'être reconnu des Sept Gardiens.

Comme on peut le constater, on n'est pas regardant à la dépense dans le village nain (quand y' faut, y' faut !).

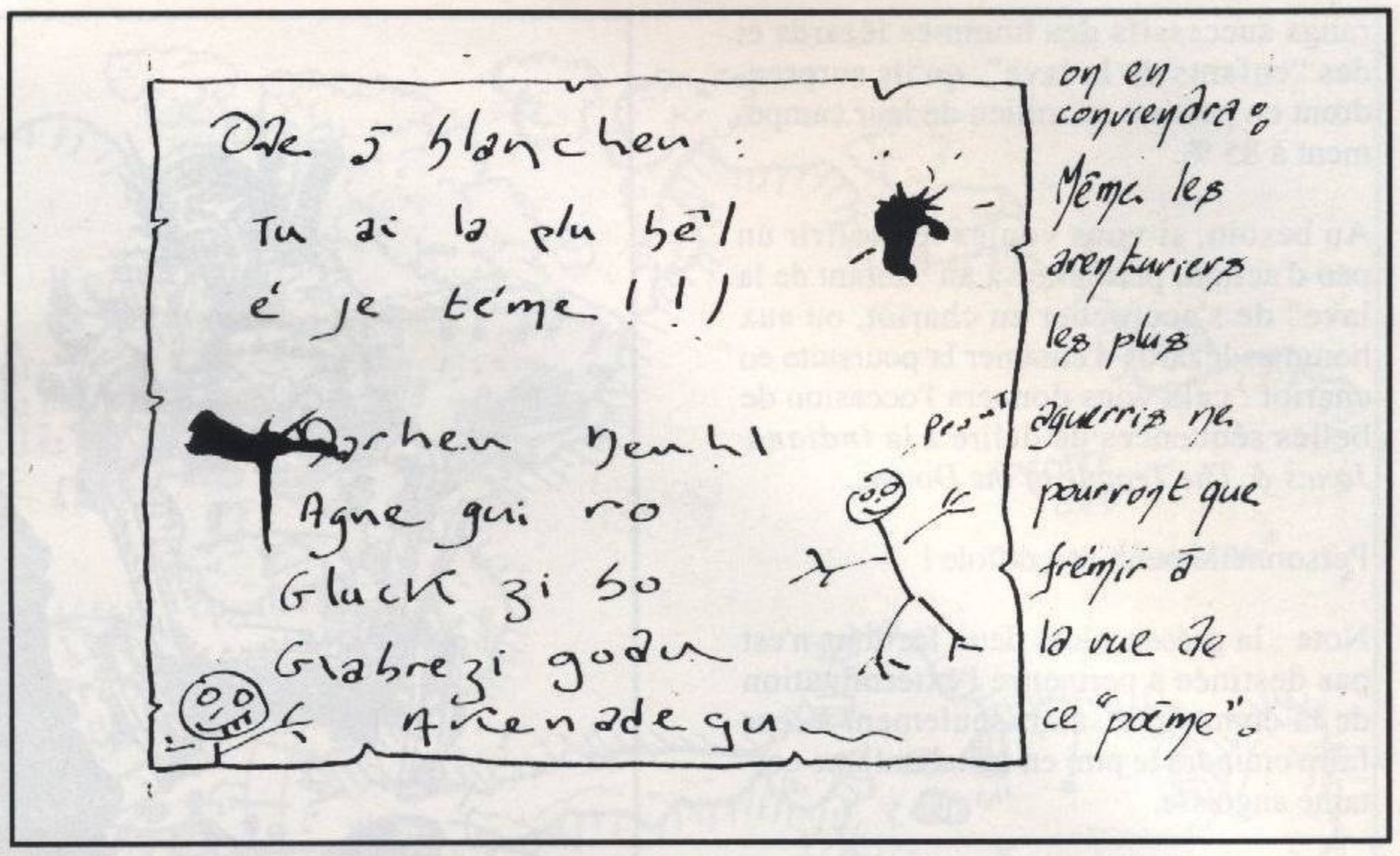
En route donc !

De plus, avant de le laisser partir, Dalandruïn a montré à son neveu le cahier de poèmes de Dormeur, dans lequel celui-ci étanchait ses élans bucoliques (cahier retrouvé sur sa mule, avec toutes ses affaires : un vrai miracle, mais ça nous arrange !). La dernière page, que nous reproduisons ci-dessus, est édifiante. Elle succède à une centaine de poèmes de bonne facture (bien que naine, mais bon...!).

Si, après avoir lu le parchemin, les aventuriers ne sont pas sur leurs gardes, arrêtez tout et conseillez-leur plutôt de passer la soirée au cinéma.

Explication de la situation

Les Sept Gardiens de la Grande Enclume sont tombés sous la domination de Blanche, un Lamia Noble (Fiend Folio p 59) qui s'est présenté à eux sous l'apparence d'une fragile jeune femme, au teint



très pâle, aux lèvres rouges et à la somptueuse chevelure brune.

Elle avait l'air d'une biche aux abois, poursuivie "par les tueurs aux ordres de sa terrible marâtre, jalouse de sa beauté", et n'était encore en vie que grâce "au geste miséricordieux d'un chasseur payé pour l'exécuter mais qui l'avait laissée fuir, après avoir mis à mort un jeune faon et lui avoir arraché le cœur"... Dès lors, "affolée", elle "avait couru à travers bois et trouvé refuge dans la mine pour s'abriter des bêtes sauvages qui la poursuivaient".

On se doute de la suite : nos braves nains, émus par tant de malheurs ("oncq' ne vit point sort si cruel s'acharner contre tant de beauté !"), laissèrent le monstre entrer dans leur demeure.

Et ce qui devait arriver arriva !

Les nains sont à présent sous la domination de Blanche, dont ils sont tous amoureux. Le lamia s'est allié à un *Roi Lézard*, qui a investi la mine avec une cinquantaine de "suivants" en armes. Ces derniers ont fort à faire avec les gardiens naturels de la mine : une famille d'*enfants de la lave*, qui a élu domicile dans une des galeries.

Tout ce joli monde s'entretue gaiment au gré des couloirs et conduits; tandis que Blanche et son allié se sont installés dans les appartements des Sept.

Leur but est simple : faire avouer aux nains le mot de commande qui, seul, permet l'ouverture de la salle de la Grande Enclume. Hélas ! Cette formule pieuse n'était prononçable que par le sage de l'équipe, le Lama de Moradïn : Prof ! Ce dernier s'est laissé subjuguer par Blanche, et ne possède plus que trois points de sagesse, comme ses six autres compagnons. Furieux, Moradïn Le Forgeur d'Ames (cf Legend Lore) lui supprima tous ses pouvoirs et connaissances. Conscient du risque encouru par le peuple nain, il permit cependant à la mule de Dormeur de s'échapper pour alerter le village (et il veilla personnellement sur la brave bête pendant tout le trajet - précision pour les esprits chagrins*).

Depuis des jours maintenant, Blanche et son redoutable allié sondent toutes les parois et fouillent chaque pouce du repaire des nains, dans le vain espoir de découvrir une solution pour l'ouverture de la porte. Les nains, subjugués par Blanche, sont persuadés que la chose drapée et encapuchonnée qui la suit partout est son ancienne servante, qui est parvenue à la retrouver en suivant les indications du brave chasseur.

Ils sont tous béats devant "elle", et boivent ses paroles, suspendus à ses moindres mouvements.

Ach ! L'amour barfois kross' malheur !

La situation

S'ils utilisent convenablement la potion d'orientation et ont la bonne idée de grimper dans un des chariots de l'entrée, les P.J. n'auront pas de mal à traverser les

*Ne riez pas : il y en a, j'ai les noms !

rangs successifs des hommes lézards et des "enfants de la lave", qu'ils surprendront en passant au milieu de leur campement à 85 %.

Au besoin, si vous voulez leur offrir un peu d'action, permettez à un "enfant de la lave" de s'accrocher au chariot, ou aux hommes lézards d'entamer la poursuite en chariot : cela vous donnera l'occasion de belles séquences de délire à la *Indiana Jones & The Temple of the Doom...*

Personnellement, j'en raffole !

Note : la présence des deux factions n'est pas destinée à permettre l'extermination de la compagnie, mais seulement à leur faire craindre le pire en installant une certaine angoisse.

N'oubliez pas de faire s'écraser le chariot des hommes lézards contre une paroi ou au fond d'un gouffre que les PJ viennent de franchir victorieusement (après jet de pourcentage bidon : ambiance garantie !) ou de smasher sauvagement le Lava Child sur un poteau d'aiguillage (olé !).

Ce passage, pour être vivant, doit être un savant dosage d'effets "gore" et de visions issues de Toon...

Quand les PJ s'arrêteront au terminus, face à l'entrée du repaire des Sept, Blanche et le Roi Lézard seront déjà prévenus de leur apparition imminente (grâce à un tocsin d'alarme reliant l'avant-poste des hommes-lézards aux appartements de leur chef).

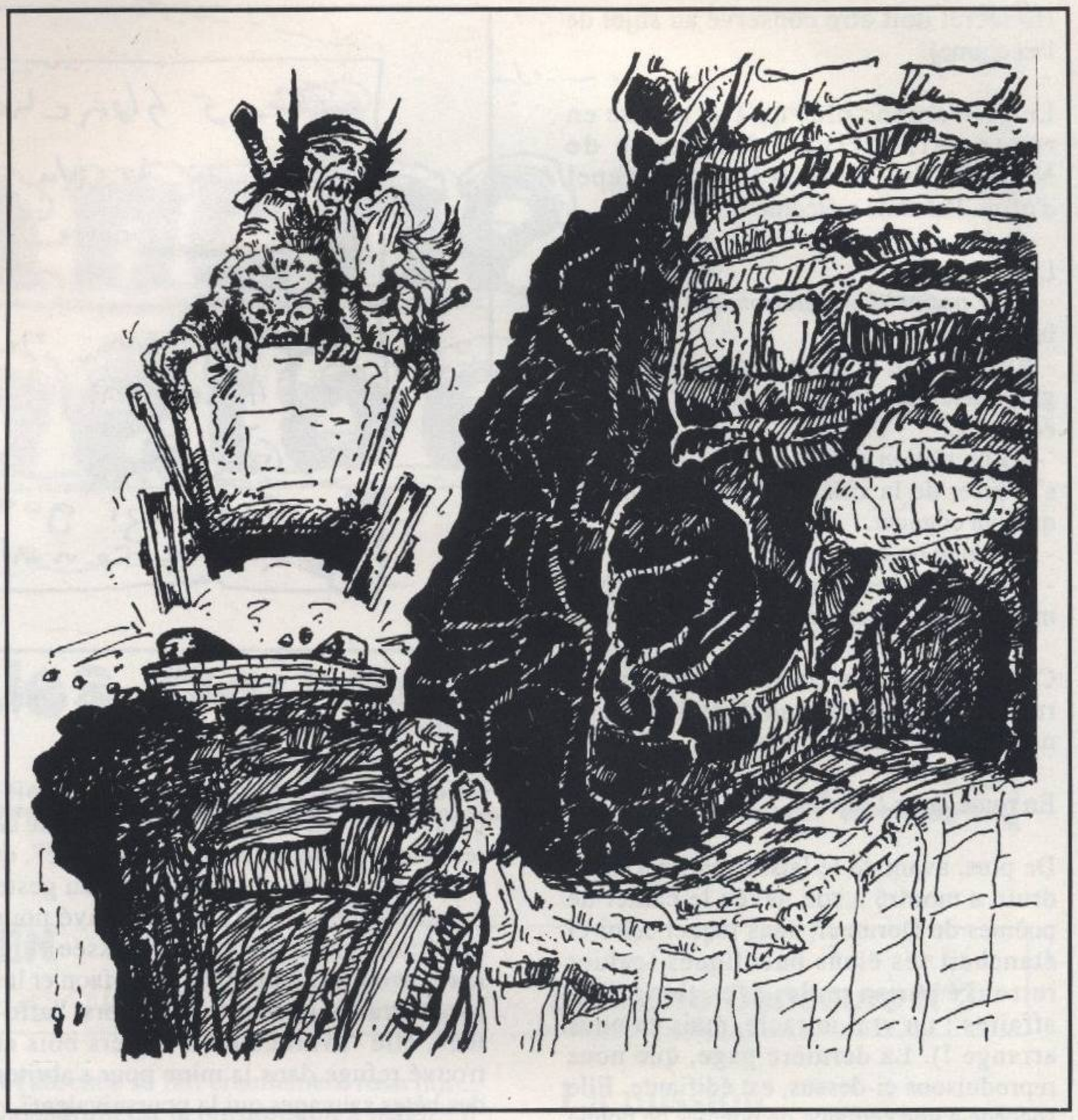
Le Roi Lézard se sera donc caché dans "la chambre de Blanche" et Blanche se présentera sous sa forme séduisante de jeune femme. Elle porte sur elle un anneau de camouflage d'alignement qui la masque aux yeux d'éventuels "examens"...

Les aventuriers seront reçus à bras ouverts par les Sept (après signe de reconnaissance) qui les inviteront à partager un plantureux repas.

"Nous allions justement nous mettre à table, et savourer les merveilles que nous mitonne Blanche !"

De fait, Blanche est à la cuisine et s'affaire à ses fourneaux. Elle feindra un grand étonnement, ainsi qu'une grande joie *"à la vue de gentils seigneurs venus leur porter des nouvelles du monde de l'extérieur"*. Elle sera attentive au moindre désir et se montrera d'une serviabilité et d'une prévenance hors du commun. Elle les installera tous autour d'une longue table de bois cernée de petits tabourets et de deux bancs et, sans plus faire attention à la discussion, leur sevira à boire et à manger.

Pour cela, elle papillonnera entre les



aventuriers, enchaînant frôlements furtifs (et suggestifs) et œillades assassines...

Un peu de role-playing*

Le Lamia Noble est un monstre puissant qui, au toucher, a le pouvoir de drainer la sagesse de ses victimes. Lorsque cette dernière a atteint le score fatidique de 3, le personnage malheureux devient le jouet du monstre. Sachez jouer Blanche : vos personnages-joueurs sont assis, promenez-vous ! Et distillez à chacun petite tape dans le dos, sur la cuisse, tirer une joue, une oreille, plaisantez, caressez des cheveux, au besoin embrassez un des leurs. En un mot : soyez monstrueux !

Et faites le décompte scrupuleux des dommages. Un contact : un point de sagesse envolé !

Rappelez-vous aussi qu'hélas ! vous ne pouvez entrer en contact avec le Paladin...

Les Sept Gardiens seront interloqués à chaque question évoquant un éventuel danger ou une menace les concernant. Leurs propos seront souvent incohérents mais toujours affables.

A la fin du repas, ils proposeront le gîte aux aventuriers et leur offriront trois des six chambres qui leur restent *("la septième est occupée par Blanche")*. A aucun moment ils ne parleront de la *"servante de Blanche"* - elle le leur a interdit.

Une fois installés dans leurs chambres, les aventuriers devront réussir un jet de protection contre le poison ou succomber à un profond sommeil (le repas est cuisiné par qui vous savez !).

Deux heures plus tard, les PNJ passent à l'actrion : Blanche a attendu que le poison à effet lent agisse tranquillement.

Les Sept Gardiens obéiront à Blanche et ligoteront les endormis. Ensuite, ils s'interposeront dans un éventuel combat.

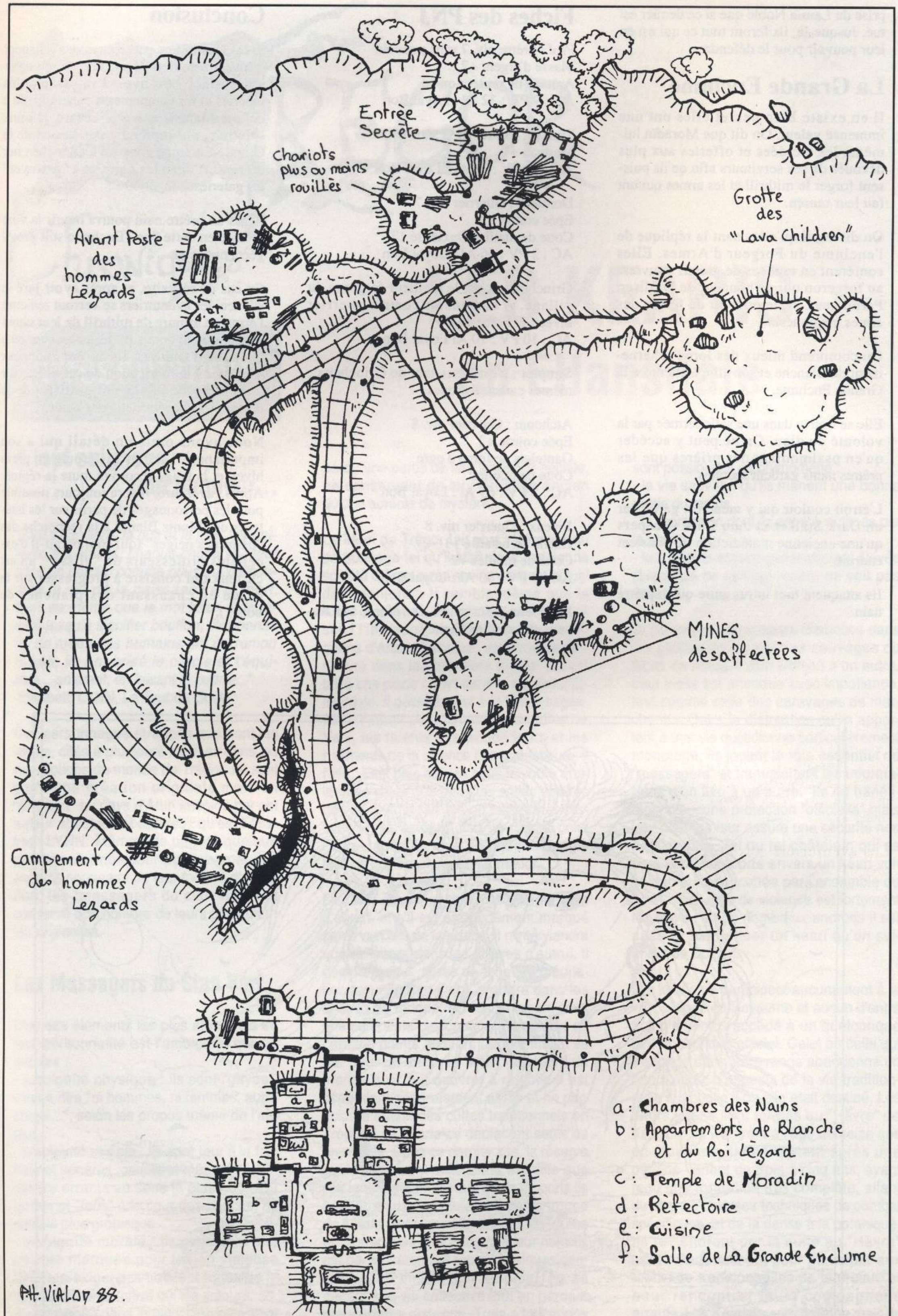
Le Roi Lézard combattra normalement, couvert par le Lamia Noble qui utilisera ses pouvoirs pour réduire ses adversaires à néant. Comme on le voit ici, la seule chance de survie pour les aventuriers réside dans leur vitesse de réaction : s'ils prennent de vitesse les PNJ en attaquant les premiers ou en menant une investigation discrète et efficace dans les deux heures qui suivent le coucher, ils ont toutes les chances de vaincre.

Dans le cas contraire, il y a fort à parier que leurs corps iront nourrir la cohorte d'hommes lézards postée non loin.

N.B. : le Roi Lézard, sûr de sa puissance, ne fera pas appel à ses troupes. Sauf s'il perd la partie et parvient à fuir.

Les Sept Gardiens n'échapperont à l'em-

* en anglais dans le texte


Entrée Secrète
Chariots plus ou moins rouillés
Avant Poste des hommes Lézards
Grotte des "Lava Children"
MINES désaffectées
Campement des hommes Lézards
a : Chambres des Nains
b : Appartements de Blanche et du Roi Lézard
c : Temple de Moradin
d : Réfectoire
e : Cuisine
f : Salle de La Grande Enclume
Ph. VIALOT 88.

prise du Lamia Noble que si ce dernier est tué. Jusque-là, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour le défendre.

La Grande Enclume

Il en existe bien peu et elles ont une immense valeur. On dit que Moradïn lui-même les a créées et offertes aux plus dévoués de ses serviteurs afin qu'ils puissent forger le mithrill et les armes qui ont fait leur renom.

On dit aussi qu'elles sont la réplique de l'enclume du Forgeur d'Armes. Elles confèrent en tout cas de grands pouvoirs au forgeron qui a l'honneur de l'utiliser. Parmi ceux-ci, le pouvoir de forger des armes magiques...

On comprend mieux dès lors l'acharnement de Blanche et son allié à atteindre la Grande Enclume.

Elle se trouve dans une salle fermée par la volonté du dieu. On ne peut y accéder qu'en psalmodiant des prières que les prêtres nains gardent secrètes.

L'étroit couloir qui y mène est gardé par un Dark Stalker et cinq Dark Creepers qu'une ancienne malédiction lie dans cet endroit.

Ils attaquent tout intrus autre qu'un prêtre nain.

Fiches des PNJ

Prof : prêtre niv. 7 sans pouvoir.
Masse d'argent +2
Anneau de protection +1
AC : 9 PV : 32 Al : Loyal Bon

Timide : Prêtre niv. 5 sans pouvoir
Marteau +1
AC : 10 PV : 28 Al : Loyal Bon

Dormeur : Guerrier niv. 7
Epée courte +2
Cotte de mailles Dextérité 17
AC : 2 PV : 56 Al : Loyal Bon

Grincheux : c'est le meilleur forgeron du village. A considérer comme guerrier niveau 1. Force 18/10
AC : 10 PV : 10 Al Loyal Bon

Simplet : c'est l'assistant de Grincheux : mêmes caractéristiques.

Atchoum : Guerrier niv. 8
Epée courte +2
Gantelets de force d'ogre
Cotte de mailles
AC : 5 PV : 65 Al : Loyal Bon

Joyeux : Guerrier niv. 8
Hache de bataille +1
Cotte de mailles +2
AC : 3 PV : 60 Al : Loyal Bon.

Pour leur description, se référer aux travaux des studios Disney.

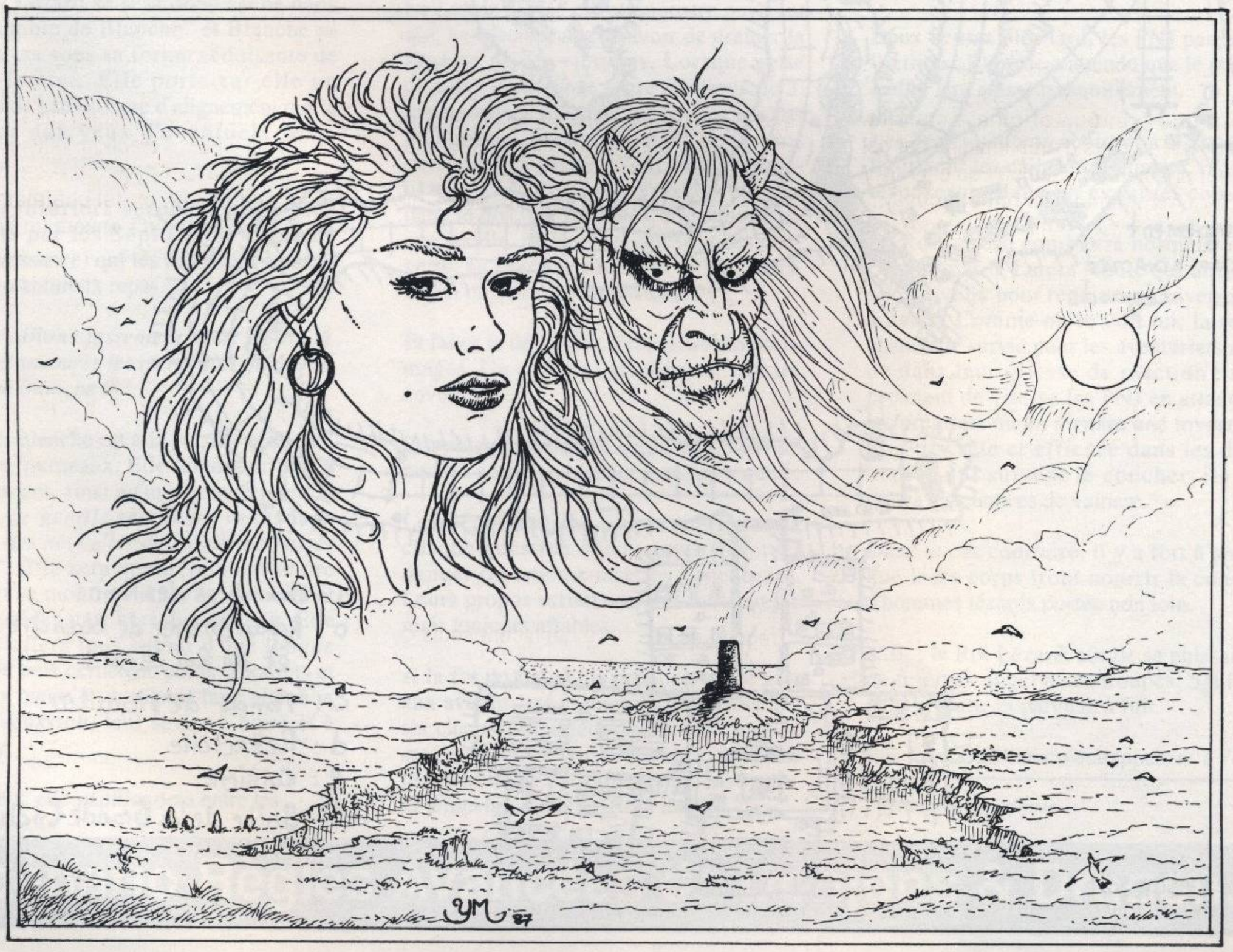
Conclusion

Si les aventuriers parviennent à s'échapper (plusieurs goulets permettent de remonter à la surface sans avoir à retraverser les galeries et les campements ennemis), ou à défaire Blanche et le Roi Lézard, la seule solution pour reprendre possession de la Grande Enclume consiste à aller chercher du renfort chez les nains et à "nettoyer" les galeries.

Alors un prêtre nain pourra ouvrir la voie et faire en sorte que l'Enclume soit protégée à nouveau.

En cas de réussite, et après avoir juré le silence, les aventuriers se verront remettre l'arme ou armure de mithrill de leur choix (conférant un bonus de +1 au toucher ou à la classe d'armure). Ils auront l'honneur d'assister à la fabrication de ces objets sur l'Enclume, et se verront gratifiés de la reconnaissance éternelle des nains.

Nous avons omis un détail qui a son importance : l'action se déroule en plein hiver, et la neige recouvre toute la région. Après l'aventure, il sera toujours possible pour les personnages de partir sur les hauteurs des Monts Blancs à la recherche des "nains des neiges" (qui sont paraît-il d'excellents professeurs de "glisse", un art curieux qui consiste à progresser sur la neige en chaussant des planches de bois...).



Présentation

LES KEARIS
en Ellansdale

A tout seigneur, tout honneur...

"Tout s'équilibre, la nuit et le jour, les saisons, les étoiles; chaque chose se meut dans un cercle, comme nous qui parcourons la vie de la naissance à la mort. Mais de même que le mot kéari a dégénéré jusqu'à signifier bouffon, illusionniste, de même les humains ont corrompu le kéa, ils ont brisé le cercle et l'équilibre... en tuant, en faisant la guerre..."
Elisabeth LYNN, La Tour du Guet

Ces personnages étranges que sont les kéaris, cités à plusieurs reprises dans les descriptions du monde de Trégor, ne sont point une création originale mais un "emprunt" au pays d'Arun imaginé par cet auteur absolument fabuleux qu'est Elisabeth LYNN. Même s'ils ont été quelque peu transformés pour tenir compte des aspects nouveaux de leur monde d'adoption, les "messagers du clan vert" ont conservé bon nombre de leurs particularités originelles.

Les Messagers du Clan Vert

L'un des éléments les plus étonnants de leur personnalité est l'ambiguïté qui les entoure :
- ambiguïté physique : ils sont "ghyas", c'est à dire "ni hommes, ni femmes, autre chose...", selon les propos même de l'auteur,
- ambiguïté sociale : ils sont tout à la fois haïs et vénérés, craints et méprisés, chevaliers errants au sens le plus noble du terme, et "fous" à la cour des princes, au sens le plus grotesque,
- ambiguïté morale : ils concilient une volonté marquée pour la non-violence avec les exigences souvent rudes de la société quasi-primitive qui les entoure.

Il semble que dans le pays d'Arun ils aient perdu une partie de leur influence sociale, ne conservant de leur prestige ancien qu'une auréole de mystère.

Le kéari de Trégor fait plus référence au personnage tel qu'il était dans l'ancienne société d'Arun qu'à l'environnement actuel des "donjons". Il semble même que le Kéari du pays de Dorrennion en Trégor ait suivi l'itinéraire inverse de ses compagnons d'Arun. Ridiculisé, voire même persécuté dans les premiers temps, il s'est taillé une place à part dans la société d'Ellansdale. Il possède tout à la fois la sagesse et l'attrait pour l'errance des Elfes de Vani, les talents des troubadours et les rudiments de la science des guérisseurs; il (elle...) est plus à l'aise sous la voûte étoilée des cieux que dans les salles étroites des castels; il sait lire ou interpréter certains signes astraux, mais ne connait point l'art et la manière de pratiquer la magie telle qu'on l'enseigne en Mornador.

Le kéari est avant tout très indépendant d'esprit, et s'il est profondément marqué par le respect de la justice, il n'interviendra que rarement dans les affaires d'autrui. Il décidera seul, après de longues méditations, quelle part il doit prendre dans les affaires du monde, et n'agira jamais sous une contrainte quelconque. Semblable en certains points au clerc traditionnel, il se bat pour un idéal, le "kéa", équilibre du monde qu'il doit oeuvrer à rétablir. Il est cependant généralement athée et ne participe à aucun des cultes traditionnels en Trégor. Les kéaris se déplacent seuls ou en couple. Dans ce dernier cas, la réserve qu'ils observent en société est telle que l'on ignore généralement quels rapports ils ont entre eux. Les "kéaras", petite troupe de kéaris, sont inexistantes sur les routes en Dorrennion. Il faut dire que leur nombre est particulièrement réduit (quelques centaines, un millier tout au plus). Ils se mêlent à la vie collective tout en gardant une certaine distance. Trois explications sont possibles à ce phénomène :
- la vie sauvage qu'ils mènent une bonne partie du temps,
- la répression dont ils ont été victimes par le passé,
- leur origine sociale généralement élevée (bien que ce dernier critère ne soit pas absolu).

Ils parcourent de longues distances dans les plaines et les collines sauvages du Nord, se rendant d'un Donjon à un autre. Leur visite est attendue avec impatience, tout comme celle des caravanes de marchands. Outre la distraction qu'ils apportent à une vie quotidienne particulièrement monotone, ils jouent le rôle essentiel de "messagers" et transmettent les informations d'un lieu à un autre. Ils ne bénéficient d'aucune protection "officielle" mais leur prestige leur assure une sécurité non négligeable. Tel ou tel châtelain qui se serait mal comporté envers un kéari voit sa demeure boycottée par l'ensemble du "clan". Tout acte de violence est fortement réprouvé : en de nombreux endroits il est aussi grave de tuer un kéari qu'un seigneur de Donjon.

Les kéaris ne participent aucunement à la vie politique du Royaume et aucun d'entre eux n'a jamais accédé à un quelconque titre honorifique officiel. Celui ou celle qui s'engage dans leurs rangs abandonne un bon nombre d'aspects de la vie traditionnelle à laquelle il ou elle était destiné. Les futurs kéaris sont formés au "Hâvre" de Kerrydu. Ils y entrent à l'âge de seize ans en moyenne. Ils en sortent après une période variant de trois à cinq ans, ayant reçu une formation très complète, allant du chant à diverses techniques de combat spécifiques, et de la danse à la botanique. Ils reviendront par la suite au "Hâvre" assez fréquemment pour participer aux festivités traditionnelles de leur clan, et pour rencontrer leurs compagnons errants. Les Kéaris manient l'épée mais ils

ne l'utiliseront qu'en cas d'extrême nécessité. En duel, ils se révèlent d'une agilité surprenante et leurs capacités de parade sont impressionnantes. Les "danseurs" se déplacent essentiellement dans le Dorrennion, mais certains d'entre eux vont parfois jusque vers l'Eciven et le district de Madaras, au Nord, ou parcourent le Gorrenion au Sud.

Jouer un Kéari...

Cet ensemble de données à la fois complexes et subtiles font du kéari un personnage difficile à jouer, et je ne saurais trop conseiller la lecture de "la tour du guet" et des "danseurs d'Arun" pour se mettre dans l'ambiance avant de tenter l'aventure. Mieux vaut simplifier le "messager vert" en le jouant comme un troubadour au sens médiéval classique du terme, que comme un super-héros à la fois guerrier, clerc, ranger, magicien... Si le kéari conjugue une bonne partie des sensibilités de ces classes de personnages, il est loin d'en posséder tous les pouvoirs !

Sur le plan du caractère, il ressemble au "rôdeur" des Terres du Milieu. Le plus difficile à interpréter est l'absence des traits virils ou féminins bien typés qui caractérise la plupart des personnages classiques.

On verra très rarement un kéari agir dans un groupe d'aventuriers traditionnel. Il lui arrivera occasionnellement de vivre des événements en commun avec d'autres classes de personnages, mais les groupes ne doivent pas dépasser trois ou quatre participants. Le kéari est le personnage type (un peu comme le paladin) pour les scénarios duos. Elfes et kéaris se rencontrent rarement mais s'estiment profondément. Leur approche "sensible" de la nature est d'ailleurs ressemblante de celle des "premiers nés".

Quelques Elfes figureraient parmi les kéaris issus du "Hâvre" ces dernières années.

En conclusion... provisoire

Plus qu'une nouvelle classe de personnage à vouloir introduire systématiquement dans des systèmes de jeu déjà lourdement surchargés, je vous conseille d'aborder le kéari comme une expérience à tenter lors d'une campagne "sur mesure" conçue par votre maître de jeu.

Expérience passionnante s'il en est car un personnage tout en nuance est toujours plus difficile à jouer qu'un "tas de muscle" ou un "jeteur mécanique de sorts mal appris". Par expérience, il semble que le personnage du kéari soit mieux appréhendé par les joueuses que par leurs compagnons masculins, mais il n'est point de certitude à ce sujet !

Paul CHION

Nous vous proposons maintenant plusieurs adaptations "techniques" possibles du kéari à divers systèmes de jeu : la première est fournie pour "Adv. D&D" dans ce numéro. Suivront les versions JRTM, Runequest et Oeil Noir règles avancées, dans les prochaines Chroniques.

LE KEARI, classe de personnage pour AD&D

Le Kéari est un poète/musicien ambulant, appelé aussi Barde dans certaines régions. Il diffère du Barde AD&D et du Barde DRAGON par le fait qu'il n'utilise pas la magie.

Dans un passé lointain, cette école de Barde a abandonné la magie car dans sa région d'origine, celle ci est considérée comme de la sorcellerie. L'abandon de cette science laissa plus de temps au Kéari pour l'apprentissage de son art. De surcroît les Kéaris sont non-violents et ont développé au fil des décennies des méthodes de combat au corps à corps ayant pour but essentiel l'auto-défense.

En Dorrennion, le Kéari est aussi considéré qu'un Sage ou qu'un Prêtre. La population protège et aide les Kéari le plus possible car ce sont eux qui écrivent l'histoire, et sont le "réceptacle" de la mémoire du peuple. Il est traditionnel (mais surprenant puisque nous avons vu plus haut que le Kéari n'avait point de religion) de considérer qu'à la fin de sa vie il se rend auprès des Dieux pour leur remettre son ouvrage. Cette croyance veut que si l'un d'eux meurt d'une mort non-naturelle, son livre reste inachevé et les Dieux pourront punir ceux qui ont participé à cet acte et ceux qui en auront été complices par leur non-intervention.

Notes concernant le tableau ci-dessous :
A : le Kéari peut détecter sur une créature les effets d'un charme, d'une quête, d'une malédiction ou d'un envoûtement sur son pourcentage de savoir légendaire. Il peut dissiper ses effets sur son pourcentage de charme +/- 5% par niveau de différence. En cas d'échec une nouvelle tentative pourra être faite au prochain niveau atteint.

B : le Kéari a appris l'art de désarmer; cette attaque ne cause aucun dégât mais si la victime rate un jet de protection contre la pétrification +/- 1/2 niveaux de différence, celle-ci perd son arme. Si la victime est un guerrier ou une de ses sous-classes, le JP est à +2; si son arme est tenue avec les deux mains, le JP est à +4; si l'arme du Kéari est identique à celle de sa victime le JP est à -2; enfin, si le Kéari tente de désarmer avec ses mains le JP est à +2, ou avec ses pieds à +4.

C : en utilisant son pourcentage de lecture des langues, le Kéari peut essayer de comprendre ou de se faire comprendre par les animaux. Une réussite de 10 % sur le pourcentage signifie que le niveau de compréhension est excellent. Sur ce même pourcentage, il développe une capacité proche à la dévotion PSI "Empathie".

Niveau	Dés de Vie	Talents	Dégâts Corps à Corps	Bonus AC	Attq/Rd
1°	1d6		1d3	+1	1/1
2°	2d6		1d4	+1	1/1
3°	3d6		1d4	+2	5/4
4°	4d6	A	2d3	+2	5/4
5°	5d6	B	1d6+1	+2	4/3
6°	6d6	C	2d4	+2	4/3
7°	7d6	D	1d8+1	+3	3/2
8°	8d6	E	1d4+1d6	+3	3/2
9°	9d6	F	1d10+1	+3	2/1
10°	10d6	G	2d6	+3	2/1
11°	11d6	H	1d6+1d8	+3	2/1
12°	12d6	I	2d8	+3	7/3
13°	13d6	J	2d8+1	+3	7/3
14°	13d6+2	K	3d6	+3	7/3
15°	13d6+4		1d8+1d10+1	+4	5/2
16°	13d6+6		2d10+1	+4	5/2
17°	13d6+8		2d6+1d10	+4	5/2
18°	13d6+10		1d6+1d8+1d10	+4	3/1
19°	13d6+12		2d8+1d10	+4	3/1
20°	13d6+14		2d10+1d8	+4	3/1

D : l'esquive lente est une discipline d'auto-défense enseignée à Kerrydu, seulement aux Kéaris possédant la plus grande maîtrise de leur esprit et de leur corps. L'adversaire a l'impression que le barde agit au ralenti mais ce dernier sait d'avance, avec une précision redoutable, où ses coups seront portés. En terme de règles, les bonus de l'AC sont doublés, mais toutes les autres actions sont ralenties par 2 (déplacement, combat...).

E : Sur son pourcentage de charme, le Kéari peut détourner à son avantage un charme déjà existant +/- 5 % suivant les niveaux de différence entre l'initiateur du charme et le Barde, +/- 10% par jour passé de plus que l'initiateur avec la victime du sort (dans un contexte amical).

F : +5% de découvrir l'invisible, les créatures sous astrale ou étherale, +5%/niveau supplémentaire.

G : Peut réaliser sur son pourcentage de charme l'effet d'un bouclier anti-animal. Celui-ci dure tant que le Barde joue ou chante. Si quelqu'un, placé à l'intérieur de la sphère, commet un acte agressif, l'enchantement se brise, le JP est à +/- 1 par tranche de 2 dés de vie de différence.

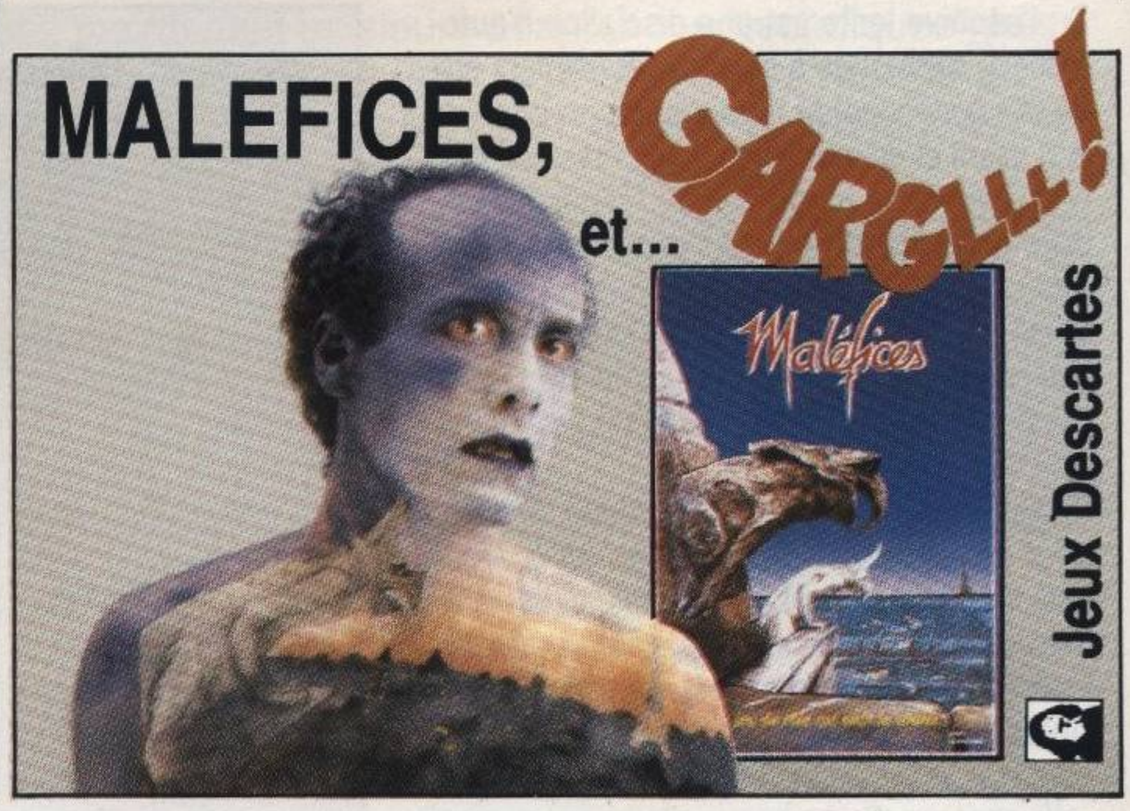
H : Le Barde est immunisé aux attaques sonores, chants, silences, seul le chant d'un autre barde de niveau supérieur peut l'affecter.

I : Le kéari peut créer le Chant de Honte ou de Victoire. Sur son pourcentage de charme, avec un temps minimum de création de 12 heures d'écriture (en quatre semaines maximum), le Barde écrit un pamphlet agissant sur la renommée et la réputation de la personne citée. L'effet de cet acte est modulé fonction du niveau de la créature cible (-2%/niveau de celle-ci, -1% si c'est un combattant, un prêtre loyal ou un Paladin, -2% si c'est un Héros, -1% si c'est un dirigeant... tous ces malus étant cumulables). Il n'y a aucun jet de protection possible, mais pour obtenir l'effet voulu, le kéari doit conter son "histoire" dans deux cités et au moins cinq villages du voisinage. La description du résultat obtenu est laissée au jugement du MJ, fonction de la qualité du pamphlet écrit pour la circonstance.

J : A la recherche de connaissances, le barde kéari peut à ce niveau apprendre une compétence réservée normalement aux autres classes (compétences d'origine magique ou divines exclues).
exemples :
a) faire les dégâts d'un Moine avec ses poings,
b) manier une arme comme un Guerrier,
c) Pister comme un Ranger,
d) Crocheter comme un voleur,
e) Monter comme un cavalier,
f) Ressentir les effets de la magie comme un Barbare... etc...
Il peut éventuellement acquérir des talents secondaires tels que l'Herboristerie, la Charpente, la Natation.... qui seront par contre maîtrisés au top-niveau.

Niveau	Lect.lang.	Charm.	Conn.Leg.	Lang.Sup.	Vitesse
1°	20%	10%	0%	0	14"
2°	25%	12%	5%	0	16"
3°	30%	15%	7%	1	18"
4°	35%	18%	10%	0	19"
5°	40%	22%	13%	1	19"
6°	45%	27%	16%	0	20"
7°	50%	32%	20%	0	21"
8°	55%	37%	25%	1	21"
9°	60%	42%	30%	0	22"
10°	65%	47%	35%	1	22"
11°	70%	52%	40%	0	23"
12°	74%	56%	45%	1	23"
13°	78%	60%	50%	1	23"
14°	82%	64%	55%	0	24"
15°	85%	68%	60%	1	25"
16°	88%	72%	65%	1	25"
17°	90%	76%	70%	0	26"
18°	90%	80%	75%	1	26"
19°	90%	=	80%	1	27"
20°	90%	=	=	1	28"

	Lect.Lang.	Charm.	Conn.Leg.
Elfe Vanien	+05%	=	+10%
Elfe Elvassär	+05%	+05%	+05%
Elfe Sylvain	-05%	+15%	=
Demi-elfe	+10%	=	+05%
CHAR 18	=	+10%	=
" 17	=	+07%	=
" 16	=	+05%	=
" 15	=	+03%	=
INT 18	+15%	+05%	+10%
" 17	+12%	+03%	+07%
" 16	+08%	+02%	+05%
" 15	+05%	+01%	+03%



Caractéristiques minimum :
Force 9 / (bonus applicables / pas de bonus de force exceptionnelle.)
Intelligence 11
Sagesse 11
Dextérité 14 /(bonus applicables.)
Constitution 12 /
(pas de bonus dépassant +2.)
Charisme 14
Beauté 11

Aptitudes de voleur :
Mouvement silencieux +10%
Se cacher dans l'ombre -10%
Ecouter les bruits +10%
Escalades - 15%
(Pas de bonus pour les attaques de dos.)

Aptitudes spéciales (voir également le tableau 1) :

Combat et jet de sauvetage comme un Clerc.

+1 au jet de protection contre les Charmes, les Illusions, et toutes magies basées sur l'esprit +1/4 niveaux.

Peut assommer comme un moine de même niveau.

Peut esquiver tout type d'attaque non magique; pour les projectiles il devra réussir un jet de sauvetage contre la pétrification pour ne recevoir aucun dommage; en mêlée il devra en réussir un contre la paralysation pour ne subir que la moitié des dommages. Il peut esquiver 1 fois/2 niveaux en 1 round. Si les armes utilisées sont magiques leur bonus magique se retranche au jet de protection.

Peut exercer un charme sur son %, dans les mêmes conditions que le charme du Barde du manuel des Joueurs; de même il peut aussi faire cesser le chant des Harpies et autres attaques basées sur le son en jouant de son instrument ou en chantant et cela sans jet de pourcentage. Il peut de même inspirer l'ardeur au combat. Marcher avec un barde Kéari lorsqu'il joue ou chante augmente le mouvement de 20%, +2" pour les autres moyen de locomotion.

Il commence au 1er niveau avec 4 points de compétence dont 1 au maximum pour une arme (+1/2 niveau supplémentaires).

OBJETS MAGIQUES :

autorisés : les potions, les bracelets, les poudres, les talismans, les colliers, les broches, les coiffures, les capes, les bottes, les instruments de Barde.
interdits : aucune arme magique >+1 avant le 8° niveau, aucune arme magique >+2 avant le 14° niveau, aucune arme magique >+3 avant le 18° niveau, pas de magie supérieure.
Aucun anneau, bâton, bâtonnet, baguette, parchemin, robe, armure, gants.
Aucun objet à utilisation offensive tel qu'une potion de Force ou des bracelets d'Archer.
restrictions : Il ne possède de toute façon pas plus de trois objets magiques (dont une seule arme). Les objets à effet magique non permanent sont considérés dans ce cas comme valant 1/3 d'objet.

RACES :

Humains : progression jusqu'au 20ème niveau (commun).
Elfe Vaniens : progression jusqu'au 14ème niveau avec 18 d'Intelligence et 1de Charisme, 12ème avec 17 d'Intelligehce et de Charisme, 10ème niveau avec 16 d'Intelligence et de Charisme, 8ème niveau avec 15 d'Intelligence et de Charisme (très rare).
Elfe Elvassär : jusqu'au 12ème niveau avec 18 d'Intelligence et de Charisme (extrêmement rare).
Elfe Sylvestre : jusqu'au 10ème niveau avec 16+ de Sagesse (exotique)
Demi-elfe : jusqu'au 15ème niveau.
A noter que de façon générale, le fait qu'un Kéari soit d'origine elfique est extrêmement rare.

Jean Michel PETHE Les Aliens

David Collet

LIEUX ETRANGES ET MYSTERIEUX: Le tertre de Kernos-Ualth

Tingarn le Kéari était originaire du petit donjon de Kernos dans les collines de Loranya au Nord de Svarn. Contrairement à beaucoup de ses semblables, il n'était rentré au "Hâvre" de Kerrydu qu'à l'âge de vingt cinq ans, ayant fait tardivement le choix de devenir Kéari. De sombres événements avait marqué le fil de ses premières années et peut-être le poussèrent-ils à prendre cette décision : il avait perdu la totalité de sa famille une dizaine d'années auparavant, lors d'une épidémie de cette sinistre maladie que l'on appelle "la mort rouge". Ses parents étaient morts dans des conditions atroces, et sa jeune soeur Celia avait disparue, conduite en quelque lieu reculé par des moines guérisseurs. Sans nouvelle pendant plus de deux années, il avait renoncé à tout espoir de la revoir vivante.

Il semble qu'il possédait déjà une bonne partie de l'art et de la science de ces étranges personnages puisqu'il ne séjourna que deux années complètes à l'école avant de commencer sa vie d'errant. Il choisit comme compagne de route un autre kéari du nom d'Ismaelia. La renommée de ce couple de bardes fut bientôt très grande dans les cours des Donjons de Loranya : Tingarn était un musicien extraordinaire, possédant une maitrise vocale exceptionnelle; quant à Ismaelia, sorte d'archétype des femmes du pays de Dorrennion,

grande, brune, ses yeux sombres reflétant une lueur mystérieuse, elle était d'une beauté peu commune. Lors des longues veillées traditionnelles, Tingarn égayait la foule de son chant aux intonations sans cesse renouvelées; sa compagne jonglait, dansait, ou mimait les actions héroïques qui servaient de support à ses ballades.

Tingarn reçut le surnom de "Ualth", qui signifie "guérisseur" dans le parler commun des gens de Loranya. On dit qu'il pouvait soulager de leur douleur tous ceux dont les maux étaient provoqués par le chaud ou par le froid. Ismaelia fut baptisée "ghessen", "Dame Oiselière" : elle possédait l'étrange pouvoir d'attirer les oiseaux vers elle lorsqu'elle se déplaçait dans la nature. Lorsque les kearis chevauchaient en forêt, il suffisait qu'Ismaelia tende un bras en avant pour qu'un représentant de la gent ailée vienne s'y poser.

L'aura étrange qui entourait ce couple mystérieux contribua bien vite à sa réputation. Comme pour beaucoup de kéaris, on ignorait quelle était la nature exacte de leur relation. Certes, les apparences n'étaient pas trompeuses : Tingarn était bien "homme" et Ismaelia "femme", paroles et gestes échangés entre eux portaient la marque d'une infinie tendresse, mais cela prouvait-il qu'ils étaient amants ?

L'hiver 7508 le seigneur Sword du donjon de Kernos mourut. Il fut remplacé par un proche cousin du nom de Schantek. Cela fut un bien triste événement car le nouveau maître de la contrée était aussi arrogant que cruel, et aussi autoritaire qu'orgueilleux. Ce fait aurait pu rester totalement hors de mon récit, s'il n'avait eu de funestes conséquences pour nos deux kéaris. Lors de la cérémonie d'investiture au printemps 7509 de

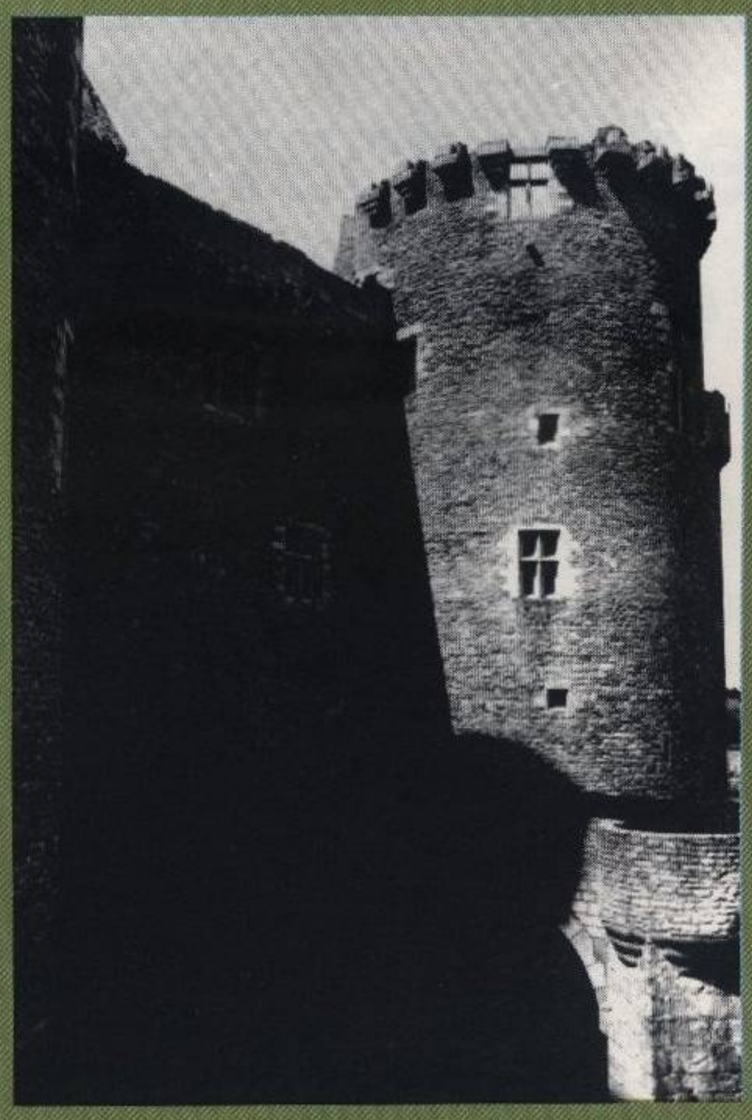


Photo J.P. TAFANI

grandes réjouissances eurent lieu au Donjon. Tingarn et Ismaelia figuraient parmi les invités d'honneur. En fait Schantek s'intéressait de très près à la jeune damoiselle... au point que le deuxième jour des festivités il la demanda en alliance.

Il faut croire que ses sentiments n'étaient pas partagés : Ismaelia, visiblement terrorisée, refusa, et son attitude déplut grandement au nouveau tyran. La nuit suivante Ismaelia disparut du château sans que l'on ait pu savoir ce qui lui était advenu. Certains murmuraient que, pendant la nuit, on avait vu courir Schantek et ses sinistres compagnons, une meute de loup noirs dressés à son service. Lorsque Tingarn somma le seigneur de s'expliquer sur la disparition d'Ismaelia, il fut jeté hors les murs, sans ménagement, au grand effroi de tous.

"Les loups sont là tout autour de moi. Depuis la fin du jour ils me traquent, et mon carquoi est vide. Je remercie Schantek le maudit de m'avoir laissé le temps d'ensevelir ton corps. Tes yeux morts depuis si longtemps n'ont pas eu à subir l'affront de son regard monstrueux et cela aussi contente mon coeur. Dans quelques heures Celia-Ismaelia, ma soeur bien aimée, je reposerai auprès de toi.

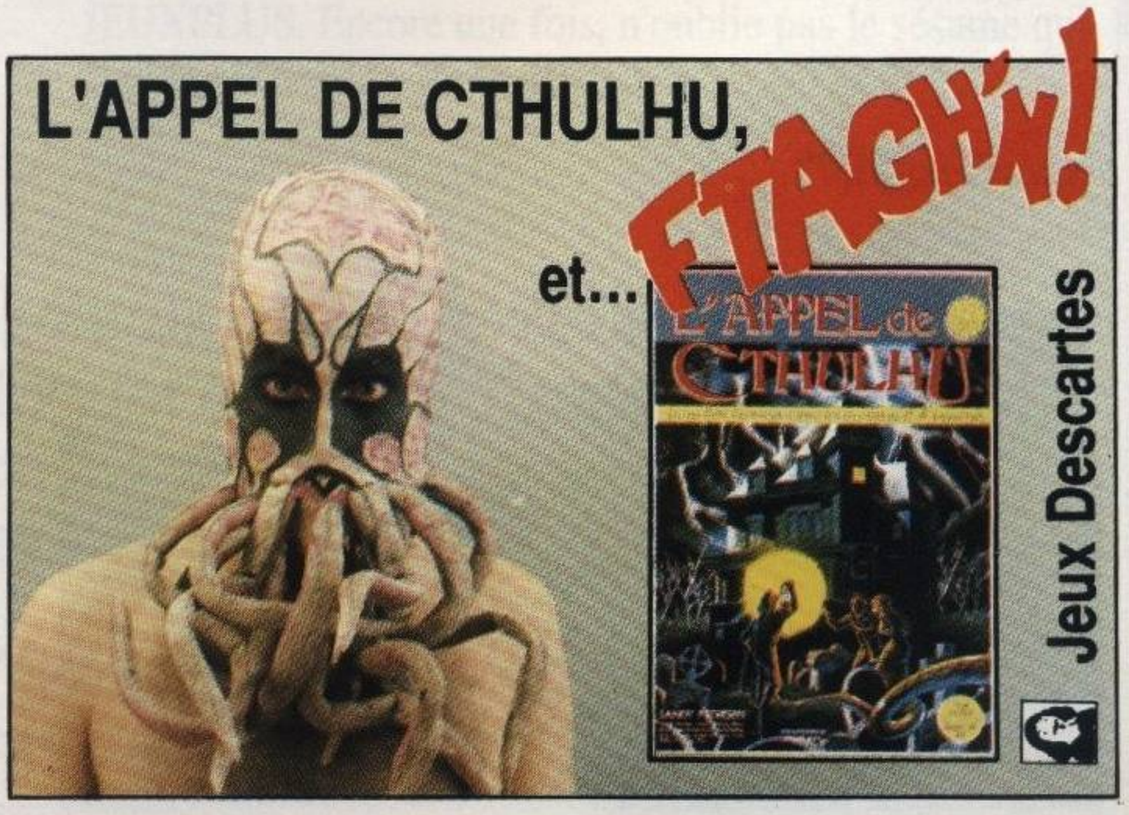
Que ce tertre soit maudit à jamais."

≈≈≈

La saga de Tingarn et d'Ismaelia, reproduite dans ces colonnes sous une forme abrégée, est l'une des nombreuses ballades que chantent les kearis de Dorrennion. La première partie illustre parfaitement le côté à la fois mystérieux et ambigü qui caractérise la personnalité du Kéari. La seconde partie du récit, plus courte, est la conclusion "morale" de l'aventure, et elle montre aisément la notoriété dont jouissent les "messagers du clan vert".

≈≈≈

On retrouva le corps de Tingarn déchiqueté par les loups, allongé au sommet d'une petite butte, non loin d'une tombe fraîchement creusée. L'une de ses mains tenait un parchemin et l'autre une courte dague ensanglantée... Les paysans de Svarn respectèrent les dernières volontés du défunt et placèrent son corps non loin de celui de sa soeur-compagne. Les bûcherons abattirent les arbres du voisinage, et entourèrent le tertre funéraire d'une haute palissade de pieux acérés. Pendant une dizaine d'années les villageois y vinrent en pélerinage règulièrement. Ceux qui passaient sur le chemin forestier voisin s'arrêtaient quelques temps pour méditer



sur le triste sort des deux kéaris. Un ermite s'installa dans la clairière au début de ce siècle, puis le lieu tomba peu à peu dans l'oubli.

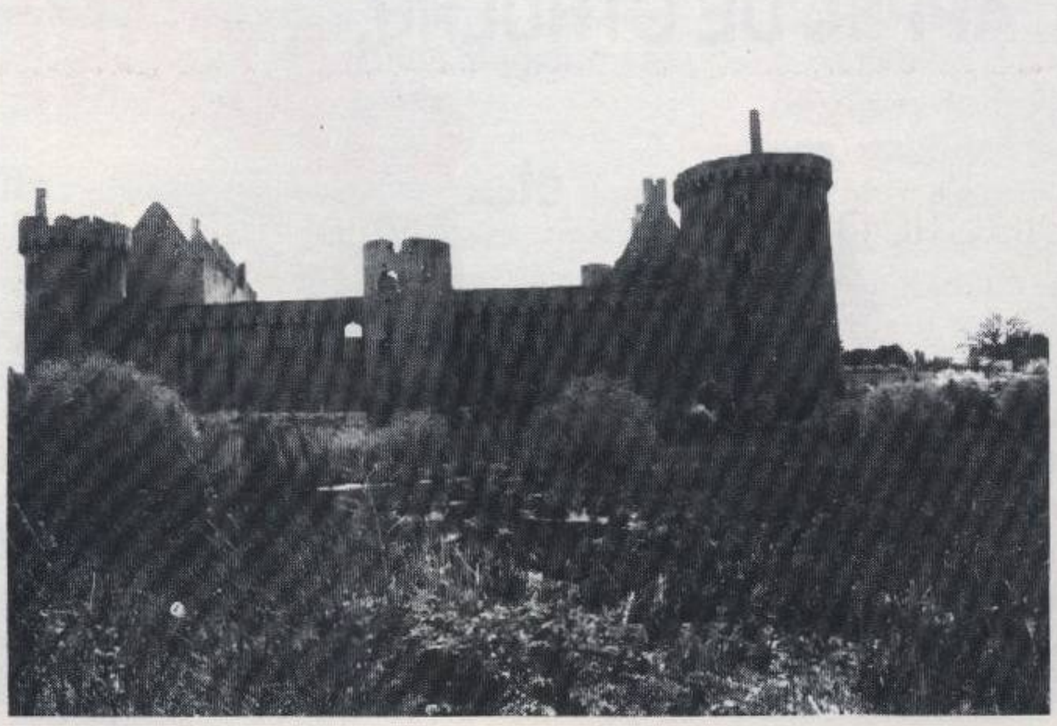
L'histoire fit grand bruit dans la région et ne porta pas bonheur au seigneur Schantek : son comportement exaspéra les gens qui vivaient sur le domaine de Kernos, et une révolte aussi soudaine que brutale éclata. Le Donjon fut attaqué par surprise et la garnison, peu dévouée à son maître, se rendit pratiquement sans avoir combattu. Le seigneur réussit à s'enfuir, escorté par ses loups et par quelques serviteurs. Arrivée à la forêt la troupe fut accueillie par une volée de flêches meurtrières et fut totalement décimée. Seuls quelques loups, parmi les plus rapides, purent trouver abri dans l'épaisseur des fourrés. On retrouva le corps de Schantek pendu à la branche maîtresse d'un énorme chêne, mais on ne découvrit jamais l'identité des mystérieux archers.

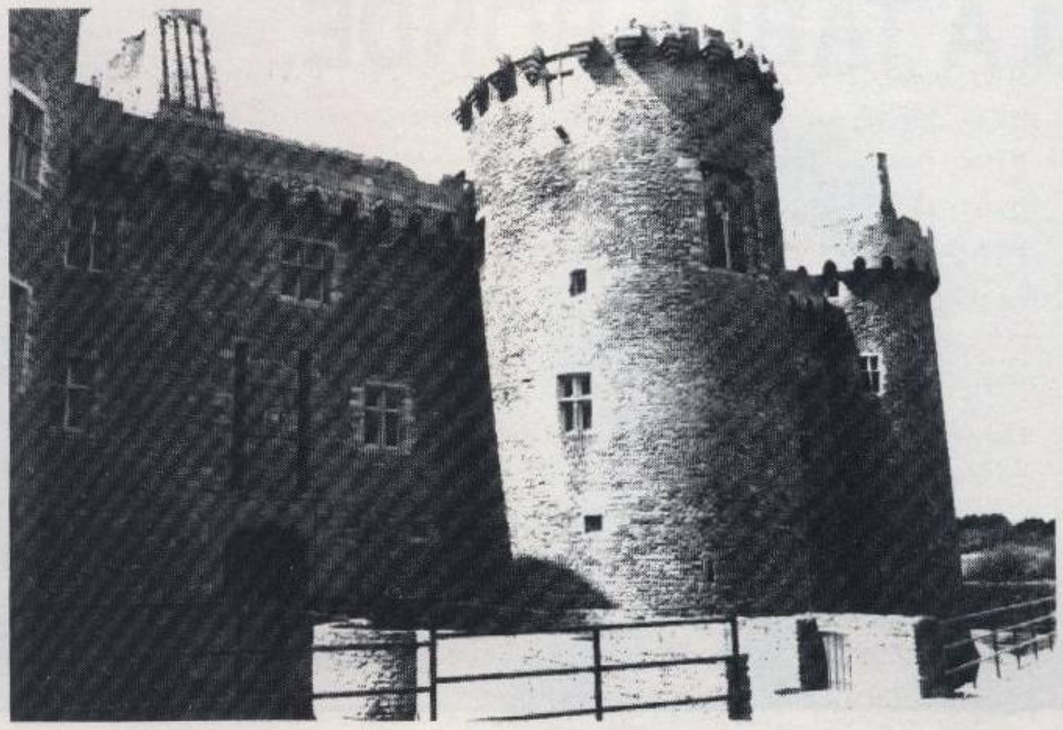
En l'absence d'héritier, le Mador de Kerry-du nomma l'intendant Maître du Donjon. Depuis ce jour la même lignée de Seigneurs gouverne Kernos. Ils sont appréciés par leurs gens et leur popularité s'étend jusqu'à la cour de la Province.

Un arbre au feuillage argenté a poussé dans l'enclos de Kernos-Ualth. Ses racines plongent au coeur même du tertre funéraire des kéaris, et sur ses branches virevolte sans cesse une multitude d'oiseaux. Lorsque l'hiver arrive et que les arbres de la forêt perdent leur feuillage, le bouleau argenté de Kernos-Ualth conserve toujours un rameau verdoyant.

Nul ne sait si la malédiction lancée par Tingarn court toujours depuis la mort de Schantek. On dit cependant que deux voleurs de Lory qui avaient projeté de voler le luth du Kéari ne reparurent jamais dans le village. On dit aussi que celui qui approche de ce lieu en n'ayant pas le coeur noirci par de mauvaises intentions, peut y séjourner longtemps et en repartir soulagé de bien des peines.

Paul CHION





à la recherche de la formule perdue...

Bourg-sur-Gironde. En cette soirée d'automne, la brume qui monte des eaux noires du fleuve enveloppe les habitations frileusement blotties autour de la citadelle de l'ancienne ville forte. Derrière les volets clos, tout semble dormir. Ou presque. Car à quelques mètres des rives que le fleuve vient lécher, une lueur blafarde dessine les fenêtres d'une imposante bâtisse. Au travers des vitres embuées, on devine une silhouette qui, penchée sur le clavier d'un minitel, entretient un dialogue avec un mystérieux correspondant. Intuition d'une présence ? A moins que l'écran du minitel ait reflété l'image de l'étranger ? Toujours est-il que le maître des lieux fait brusquement pivoter son siège, et, laissant éclater un rire sardonique, se dirige vers la porte-fenêtre.

- Bienvenue à toi, ô noble étranger. Que me vaut le plaisir de ta visite ? Entre et prends place.

L'invitation ne se refuse pas. D'autant qu'une irrésistible curiosité titille le visiteur.

- Tu es ici au royaume de "JEUX PLUS".
Grâce au **3616 code JPLUS**, tu peux pénétrer dans une nouvelle dimension. Mais, peut-être souhaites-tu en savoir plus, découvrir les multiples services auxquels les tiens peuvent accéder ?

D'abord dubitatif et quelque peu troublé par ces propos, le visiteur finit par murmurer du bout des lèvres :

- Oui, en effet. Mais...

- Ne dis rien. Tombe ta pèlerine et va près de l'âtre réchauffer tes doigts gourds. Ensuite je vais t'instruire...

Peu à peu pénétré par la douce chaleur du logis, l'étranger s'enhardit et s'approcha du maître dont les yeux brillaient malicieusement.

- Maintenant, lui dit-il, écoute-moi.

Il y a quelques mois, répondant aux appels des tiens, j'ai affronté et dominé le Grand Maître du minitel pour vous livrer personnellement la formule **36 16 code JPLUS**. Le combat fut âpre, longtemps il me fallut guerroyer. Mais maintenant, le monde des jeux nouveaux vous appartient. Vois ce grand grimoire qui scintille. N'aie pas peur. Approche.

A l'instar de tes semblables tu as déjà pénétré les secrets de l'univers de Trégor, Maléfices, l'Appel... A présent, d'autres mondes s'offrent à toi, Animonde, Empires et Dynasties, Full Métal Planète... Tu peux percer leurs secrets (composition, thème, niveaux de difficulté).

- Certes, certes. Mais exilé en une lointaine contrée, il m'est impossible d'en acquérir auprès de quelque marchand.

- Détrompe-toi. Dès que tu auras rentré la formule magique de ta Carte d'Argent je mandaterai un messager qui chevauchera jusqu'en ton palais pour y déposer le précieux paquet. Si tel est ton souhait, l'auteur y aura apposé son paraphe.

Mais sache que ce grand grimoire possède mille autres ressources.

Ainsi, avant que tu me fasses le plaisir de ta visite, je m'entretenais avec l'un des tiens. Et de lui révéler les secrets de la Création et l'art d'en déjouer les pièges. Ceux qui t'ont précédé sur ce chemin te prodigueront de sages conseils pour éviter les embûches.

Je te sais indulgent, noble visiteur. Alors pardonne-moi. L'heure est venue de te quitter. Tes frères me mandent qui, comme toi, sont impatients d'entrer dans l'univers de JEUXPLUS. Encore une fois, n'oublie pas le sésame qui t'ouvre les portes : **36 16 JPLUS**.

Philippe Pichon

JPLUS c'est l'actualité du jeu, une sélection des meilleurs jeux français du moment, la possibilité de dialoguer avec les créateurs des jeux proposés, de commander et recevoir dans les meilleurs délais, aux prix boutique, des jeux dédicacés.

Alors n'hésitez pas, vivez avec nous la dimension JPLUS.

(publicité)

LES ALIENS

DANS SPACE OPERA.

Description générale

Les Aliens proviennent de LOTAR II (09.CC+05 NCG 7292 GSC 15.LL. + 1200 The RANAN HORDE Sector). Ils sont apparus parmi les radiations résiduelles causées par l'opération d'extermination des Blarads contre les Bugs de cette planète en 2517. On peut donc raisonnablement penser que les Aliens sont l'aboutissement d'une mutation de Bugs.

Le fonctionnement de leur société est identique à celui d'une ruche, à quelques exceptions près. Leur mode de reproduction nécessite cependant un important apport d'énergie extérieure, d'où la présence obligatoire de "couveuses d'Aliens".

Mode de reproduction

Tout d'abord, il y a les œufs. Ils mesurent près de 50 cm de diamètre, sont de forme ovoïde, et possèdent une ouverture en forme de croix sur le dessus. L'œuf s'ouvre lors de la proximité d'une "couveuse" possible : un organisme vivant pesant au moins 30 kg.

Lorsque l'œuf est ouvert, l'organe sexuel de l'Alien (l'**Agrippe-Visage** : 8 doigts + 1 tentacule de force 50) sort puis attaque sa proie : il essaie de lui enserrer la tête avec ses doigts et le cou avec son tentacule, puis un pseudopode s'enfonce par la bouche jusqu'à l'intérieur de la gorge (et même plus loin) où est déposé un embryon de petit Alien. 1d4 heures après avoir pondu sa larve, la main se détache et meurt. Elle peut vivre des mois avec son embryon, tant qu'elle n'a pas trouvé d'organisme-hôte.

La larve se développe alors dans le corps de la victime, sans qu'elle n'en éprouve aucun désagrément : elle se trouve dans son estomac. 4d6+6 heures heures plus tard, la larve est à terme. La personne le portant ressent alors une impression de mouvement dans son ventre, suivie de démangeaisons, de sensations de brûlure et de déchirement... L'Alien naît alors par un moyen pas banal : il perce le ventre de l'organisme-hôte (ce qui est atrocement douloureux et bien sûr fatal). Cette opération prend environ une quinzaine de secondes.

A ce stade, l'**Alien crève-poitrine** est gros comme un chat, et est au moins aussi agile et rapide (environ 25m/5s). Il fuira pour se cacher, de préférence dans un endroit sombre, où il effectuera sa première mue. Il ressemblera enfin à un **Alien** (mais de taille approchant les 80 cm). Dès lors, lancer 1d100 qui déterminera la classe " de l'insectoïde :

01-59 : Warrior
60-99 : Worker
00 : Queen

Puis, quel que soit le tirage effectué, il cherchera à se nourrir. L'Alien muera durant plusieurs périodes, pour atteindre au bout de 1d4 jours sa taille adulte :
Warrior/Worker : environ 2 mètres
Queen : voir caractéristiques

Si un Alien est isolé, il muera en reine au bout de 2d12 mois, pon-

dra 50+5d10 œufs et muera, et mourra. C'est le seul cas où un Alien peut mourir de façon "naturelle". Ils possèdent sinon une longévité indéterminée.

Mode de vie

Une reine, dès qu'elle aura atteint sa taille normale, et si une autre reine est déjà sur place, s'en ira fonder une autre nichée à une distance minimale de 20d100+500 kms plus loin, suivie de 30+1d100 Workers et 50+4d10 Warriors.
Une fois installée dans ce nouveau nid, la reine développera un "intestin" dans lequel seront conçus les œufs, pondus au rythme de 1d12 œufs par jour lorsque des "couveuses" possibles sont à proximité. Ce rythme peut, en cas de présence de nombreuses proies, monter à 6d10 œufs par jour. Le but de la reine est qu'il n'arrive rien à ses œufs. Elle fera tout pour assurer la survie de sa couvée, et si celle-ci est décimée ou menacée, se montrera d'une férocité sans égal envers la source de son courroux.

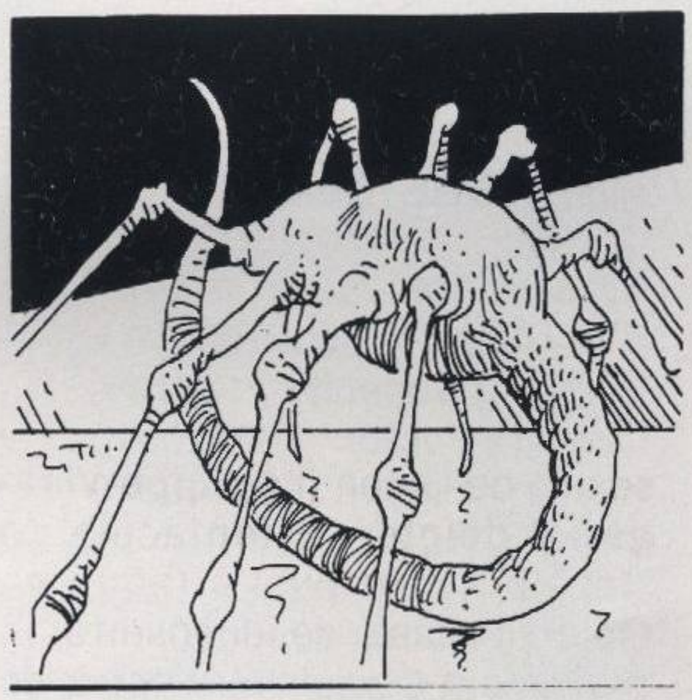
La ruche fonctionne selon le principe suivant : la reine est en constante liaison télépathique avec tous les Workers et Warriors. Ils ne peuvent lui désobéir, et elle effectue une synthèse entre toutes les informations que ceux-ci lui envoient. Elle peut par conséquent "voir" par leur intermédiaire. Il est à noter que les Aliens ne possèdent pas d'organe oculaire, olfactif ou auditif. Ils possèdent par contre un sens de perception très poussé, qui leur permet d'analyser tout ce qui se passe dans un rayon d'une centaine de mètres autour d'eux.

Le nid est de forme circulaire. La reine se situe toujours au centre et les Workers développent le nid autour d'elle grâce à leurs sécrétions. Il fait toujours noir en ces lieux, les Aliens n'ayant pas besoin de lumière et vivant par conséquent dans l'obscurité. Seul l'endroit où vit la reine est éclairé : son intestin génère une phosphorescence rougeâtre causée par la conception des œufs. Les Aliens affectionneront toujours les endroits sombres, préférant les recoins et cachettes aux grandes étendues dégagées.

Dans certaines parties du nid les Aliens entreposent près des œufs les "couveuses" capturées et gardées en vie. Dès qu'un œuf est à terme, il peut ainsi choisir un organisme-hôte sans problème. Cet endroit sert aussi de garde-manger, et quelques Workers s'y trouvent, en permanence : ils surveillent les œufs et entretiennent les "couveuses" présentes, en leur injectant des sucs nutritifs lorsque leur état de décomposition est trop avancé.

Description

Le sang des Aliens est un acide organique rongeant *tout* ce qui est en contact direct. Ce produit circule dans tout leur corps sous une pression incroyablement élevée pour un organisme (d'où des projections dévastatrices d'acide



lorsque des projectiles percent leur armure naturelle). Cet acide est une formidable défense contre les agressions extérieures, et "répare" les petites blessures en quelques instants. Les Aliens résistent aussi très bien à la plupart des environnements, même ceux qui sont habituellement considérés comme mortels (le vide spatial, les radiations intenses, etc). L'acide est à traiter comme une arme CBR, de classe A, qui cause des dégâts uniquement réparables en Regeneration Center. Les Aliens sont bien entendu immunisés contre les effets de cet acide.

Il existe trois classes d'Aliens : les Workers (travailleurs), les Warriors (combattants) et les Queens (reines). Grâce à leurs tentacules, les Workers peuvent se déplacer relativement vite (1/2 Speed Factor) dans des espaces restreints (des canalisations, par exemple). Par contre, les Warriors éprouvent un peu plus de difficultés (1/4 Speed Factor), qui sont dues à leur armure naturelle, assez encombrante. La reine ne peut, même en se contorsionnant, entrer dans des espaces de moins de 2,5x2,5 mètres. Les Agrippe-Visage et Crève-Poitrine peuvent aller quasiment n'importe où.

Alien AGRIPPE-VISAGE

Bravery DM : -1
Body Mass : 5 kg
Carrying Capacity : 10d10%
Damage Factor : 5+1d10
Stamina Factor : 50+5d10
Shock CR : 8+1d6
Hand to Hand : 30+4d10
Movement Class : Average
Armor : D/E/G
Natural Weapons : Tentacule : E : Insider : D

Alien CREVE-POITRINE

Bravery DM : -1
Body Mass : 5+1d6 kg
Carrying Capacity : 10d10%
Damage Factor : 5+1d12
Stamina Factor : 50+5d10
Shock CR : 3+1d10
Hand to Hand : 30+2d10
Movement Class : Average
Armor : D/E/G
Natural Weapons : Mâchoires : B

Alien OUVRIER (Worker)

Bravery DM : -2
Body Mass : 150+5d10 kg
Carrying Capacity : 15d10%
Damage Factor : 30+5d10
Stamina Factor : 50+8d10
Shock CR : 8+2d4
Hand to Hand : 30+3d12
Movement Class : Average
Armor :E/F/D
Natural Weapons : Tentacules (x6) : H
Mâchoires (x2) : E
Glu : Spécial

Les Workers construisent le nid, grâce à la "glu" qu'ils ont la possibilité de projeter (comme un TangleRifle, avec les mêmes effets). C'est avec cette glu qu'ils combat-

tront s'ils ont à le faire, car étant moins "carapacés" que les Warriors, ils préfèrent le combat à distance. C'est aussi cette glu qui retiendra les "couveuses" dans la partie du nid réservée aux œufs.

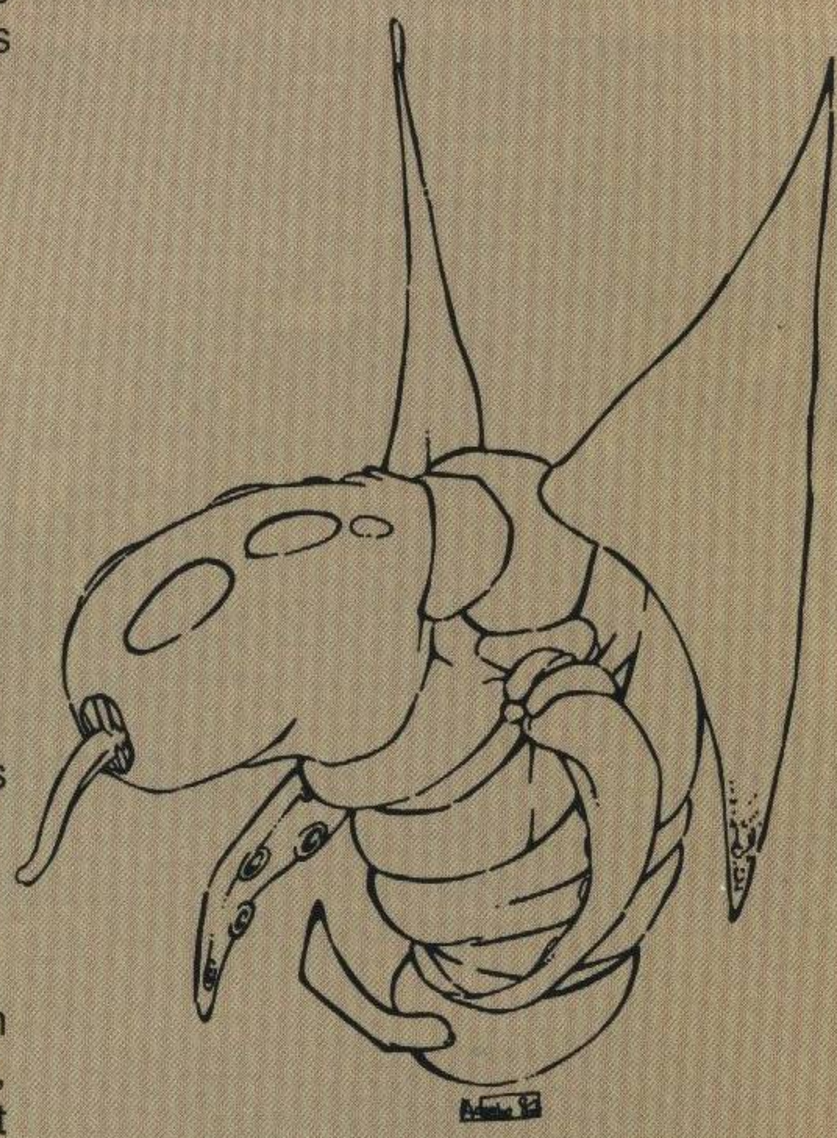
2d10 Workers se trouveront en permanence autour de la reine pour effectuer le transport des œufs en lieu sûr.

Alien GUERRIER (Warrior)

Bravery DM : -3
Body Mass : 200+10d10 kg
Carrying Capacity : 80+15d10%
Damage Factor : 90+6d10
Stamina Factor : 150+10d10
Shock CR : 15+1d4
Hand to Hand : 70+5d10
Movement Class : Fast
Armor : C/D/B
Natural Weapons : Mâchoires (x2) : A
Pinces (x4) : C
Queue : C

La queue est terminée par un dard, qui set à injecter un venin, puissant soporifique immobilisant la proie blessée pendant un minimum de 15 heures. L'effet du venin vient en plus des dégâts causés par le dard. La table de cette drogue est la suivante :

Race Affected Effect on Constitution CR
Humans : -10
Humanoïds : -9
Felines : -9
Canines : -10
Pithecines : -11
Ursoids : -8
Saurians : -8
TransHuman : -5
Arachnids : -3
Scorpionids : -2
Insectoids : N
Amoeboids : -1
Icthyoids : -1
Silicates : +0
Gold Planet : +0
Origin : N*
Effect : S



Alien REINE (Queen)

Bravery DM : -5
Body Mass : 1000+100d10 kg
Carrying Capacity : 16d10%
Damage Factor : 180+20d10
Stamina Factor : 120+10d10
Shock CR : 20
Height : 4+1d4 m
Hand to Hand : 80+6d10
Movement Class : Very Fast
Armor : A/A/A
Natural Weapons : Bras (x4) : A
Mâchoires (x2) : A
Queue (dard) : A
Projections : A

La reine des Aliens ne se déplace normalement jamais de l'endroit où elle pond. Cependant, un cas de force majeure peut la faire se détacher de la poche où sont conçus les œufs, pour entrer dans une rage meurtrière... Elle peut cracher de l'acide (à traiter comme un ShockDart pour la portée) et le produit distillé par sa queue n'est pas une drogue mais un poison violent, mortel pour toutes les races connues.

Elle est quasiment invulnérable et se régénère 1d8 DF par 2 Turns (12 secondes). Elle est aussi totalement imperméable à toute attaque Psionique.

NOTE : chaque personnage se trouvant devant un Alien devra tirer un Bravery CR pour Personal Heroism sous Suicidal Conditions, modifié du Bravery DM correspondant à la classe d'Alien affrontée. Ce jet n'est effectué qu'au cours du premier Turn de la rencontre. Relancer pour une nouvelle rencontre.

David COLLET

Prochainement...

Hurlements

le jeu de l'initié

un jeu de rôle... différent

conçu par

Valérie et Jean luc BIZIEN

édité par

"Dragon Radieux"

De l'an mille au XIXème siècle
une mystérieuse caravane
voyage à travers l'histoire de France...

...des lieux attirants,
des événements peu connus,
une ambiance singulière,
des aventures palpitantes,
des rencontres inhabituelles...

Hurlements

au centre de l'histoire...
votre personnage et son étrange destinée.

Sortie février 89
Tête de tirage, luxe, numérotée et dédicacée,
vente en souscription
à compter du 1er Décembre 1988.

CONSEILS JURIDIQUES AUX AMES INNOCENTES

URK LE TENEBREUX PRESENTE : La Déclaration des droits du Troll et du Gobelin

Sont reconnus coupables d'avoir commis ce texte :
Christophe Frugier
Olivier Reix
Christophe Triau
Stéphane Pheillaumas

Art. 1 : Trolls et Gobelins naissent moches et demeurent pas beaux. Ils sont dénués de conscience et de raison et doivent agir les uns envers les autres comme bon leur semble, ou comme bon semble au chef.

Art. 2 : Chacun peut se prévaloir de tous les droits et de toutes les libertés proclamés dans la présente déclaration, sans restriction aucune, notamment de masse et volume, de couleur de sexe, sans distinction sauf pour la taille de la massue.

Art. 3 : Tout individu a droit à la vie, à la liberté et à la sûreté de sa personne, du moins dans la mesure du possible, et à dix secondes d'avance avant le lâcher des paladins.

Art. 4 : Trolls et Gobelins doivent se rappeler que la vie est courte et insignifiante, surtout le soir, à la pleine lune, lorsque au loin retentit le cri lugubre de l'aventurier.

Art. 5 : Nul ne sera tenu par la main au risque d'être sauvagement mordu.

Art. 6 : Nul ne sera soumis aux chants elfiques, aux blagues naines, aux traitements ingobelins ou dégradants comme la bouffe hobbite.

Art. 7 : Chacun a le droit à la reconnaissance avant l'embuscade du chariot du capitaliste de Laelith.

Art. 8 : Tous ont droit à une protection, haubert et bouclier, contre toute attaque à +1.

Art. 9 : Tout Gobelin vaut 5 points d'expérience.

Art. 10 : Nul ne doit être propre, rasé, poli ou pire, parfumé.

Art. 11 : Tout troll a droit à son nain à la salsepareille une fois par an.

Art. 12 : Toute personne accusée d'un acte délictueux sera bouillie (comme la nourriture en la Verte Albion), torturée, massacrée et bouffée (contrairement à la bouffe en la perfide Albion) avant que sa cause ne soit entendue équitablement et publiquement par le tribunal indépendant et impartial du chef qui décidera de son sort.

Art. 13 : La garantie des droits du Troll et du Gobelin nécessite une force brutale : la milice Matraque & Massue (M&M, règles attardées).

Art. 14 : Pour l'entretien de la force brutale et pour les autres dépenses (frais d'inhumation..), une contribution commune est indispensable : elle doit être répartie également entre les Gobelins (qui sont plus égaux que les autres - N.D.L.C. : surtout les autres).

Art. 15 : Les matches de Blood Bowl grandeur nature se joueront à 15 Gobs contre trois Trolls. Si les Gobs gagnent, une contrôle anti-dopage sera effectué.

Art. 16 : Tout Gobelin ayant laissé pure une joie nymphe toute droite sortie de l'onde pure du beau torrent au printemps dans la clairière sera appréhendée par la milice M&M sur le champ (hé tête de nain, ça s'passe dans une clairière !).

Art. 17 : Tout Gobelin beau et sans pustule sera confié à la magie troll.

Art. 18 : Tout clan dans lequel la présente déclaration ne sera pas appliquée sera considéré comme Loyal Bon et exposé au courroux populeux.

Vu et appr... Aaaarghh ! GRUMPF !

Première lecture de ce texte fut faite en public quelques temps après la beuverie qui suivit le triomphe de Urk à la bataille de Rou'han. Padepolus le clerc trouva cette déclaration à la fois si importante et si émouvante qu'il en prit note consciencieusement.

Jeu avec Figurines

Scénario pour Warhammer Battle

quelques reconstitutions historiques...

L'intérêt du jeu avec figurines est de permettre de reconstituer des batailles ayant eu lieu afin de pouvoir se livrer au petit jeu, toujours amusant, de *"moi à la place de ... j'aurais..."*

Les sources fantastiques sont, il faut bien le dire, rares, c'est pourquoi lorsque nous avons la chance de tomber sur un récit historique d'une grande bataille vécue, nous nous précipitons dessus tel l'épervier sur le petit lapin.

Les initiés l'auront compris, lorsque je parle de relation vécue, je ne peux qu'évoquer la terrible bataille du Val aux Baffes où, sous la conduite du valeureux et non moins sémillant Urk le Ténébreux (j'allais écrire le Magnifique, mais patience !), la gent goblinoïde sut résister dans un premier temps à l'assaut d'infâmes trolls, puis, orienter l'ensemble vers une armée d'aventuriers bienvenus.

Le but de ce bref scénario est de tenter par nos modestes moyens humains de revivre ce grand chef d'œuvre de l'art goblin (mais oui ! ça existe).

Les règles employées sont celles de Warhammer Battle, mais bien évidemment toutes les règles peuvent s'adapter au scénario à moins que ce soit l'inverse !

La partie

Dans l'absolu, il conviendrait d'avoir 4 joueurs autour de la table, un représentant Urk et sa bande, un autre les Trolls, un troisième les Rangers de la Morne et enfin un arbitre maître de jeu.

A défaut, le maître de jeu pourra tenir le rôle des Rangers.

Camp n° 1 : Urk le Ténébreux

Ces troupes sont réparties en quatre unités de Goblins, chacune regroupant 19 guerriers et un commandant (héros ou champion).

Unité 1 : Commandant URK, héros majeur (bien sûr !). Cm, bc, M
1 musicien MINITEL CM, bc, M
18 Goblins CM, bc, M
Cette unité, l'élite de l'armée, est composée de Goblins, vêtus de la cotte de maille, protégés par un bouclier et armés de haches ou épées. L'unité s'est vue adjoindre un musicien joueur de cor qui pourra ainsi sonner la charge ou transmettre les ordres de Urk lui-même, commandant cette belle unité.

Unité 2 : Commandant GRAZU, héros mineur (hé oui !). Cm, bc, M
19 Goblins CM, bc, M
Equipée de la même manière que la précédente, cette unité n'est toutefois commandée *que* par Grazu, simple héros : elle est donc un peu moins performante.

Unité 3 : Commandant HARSH, champion bc, M
19 Goblins bc, M

Unité 4 : Commandant ROHARK champion bc, M
19 Goblins bc, M
Ces deux unités équipées à l'identique, d'un bouclier et d'une arme de poing forment un peu le tout venant de l'armée Gobline, à utiliser avec précaution quand même.

Profil du Goblin de base ou musicien
M 10, CC 2, CT 3, F 3, E 3, B 1, I 2, A 1, Cd 5, Int 5, CL 5, FM 5

Profil des champions Rohark et Grazu
M 10, CC3, CT 3, F 4, E 3, B 1, I 3, A 1, Cd 5, Int 5, CL 5, FM 5

Profil de Grazu, héros mineur
M 10, CC 4, CT 4, F 4, E 4, B 2, I 4, A 2, Cd 6, Int 6, CL 6, FM 6

Profil de Urk le Ténébreux, héros majeur
M 10, CC 5, CT 5, F 4, E 4, B 3, I 5, A 3, Cd 7, Int 7 (?), CL 7, FM 7

Camp n° 2 : les Trolls

Les Trolls seront regroupés en 3 unités de 2. Si le joueur décide une autre organisation, son choix est libre du moment qu'il obtient l'accord de l'arbitre.

Profil des Trolls
M 15, CC3, CT 1, F 5, E 4, B 3, I 1, A 3, Cd 4, Int 4, CL 6, FM 6

Les Trolls sont sujets à la *stupidité* et causent la PEUR à toute créature à moins de 3,00 m. Ils peuvent se REGENERER.

Camp n° 3 : les Aventuriers

Ces aventuriers ayant décidé, au hasard d'une rencontre d'auberge, de nettoyer le Val aux Baffes, ils se sont formés en 5 unités distinctes.

Unité 1 : Commandant ALAGOM, Ranger héros mineur PL, B, A, M
9 Rangers pl, B, A, M.
Cette unité placée en avant garde est puissamment équipée d'arc et d'arme de poing, sa protection étant assurée par ses armures de plate et son bouclier : attention à la réduction de mouvement !

Unité 2 : Commandant ITE MISSA EST, Clerc, champion, Cm, bc, M
9 Clercs, Cm, bc, M
Plutôt l'arrière garde malgré la cotte de maille, le bouclier et la masse d'arme.

Unité 3 : Commandant YOKO, Ninja, champion bc, AJ, M
9 Ninjas bc, AJ, M
Une unité avec armes de jet, c'est toujours utile, même si la protection n'est pas fameuse (un simple bouclier).

Unité 4 : Commandant BOURMOI, héros mineur PL, bc, M
19 guerriers PL, bc, M.
La remarque suivant l'unité 1 est valable, sans l'arc bien sûr. Vous avez là l'épine dorsale de votre armée.

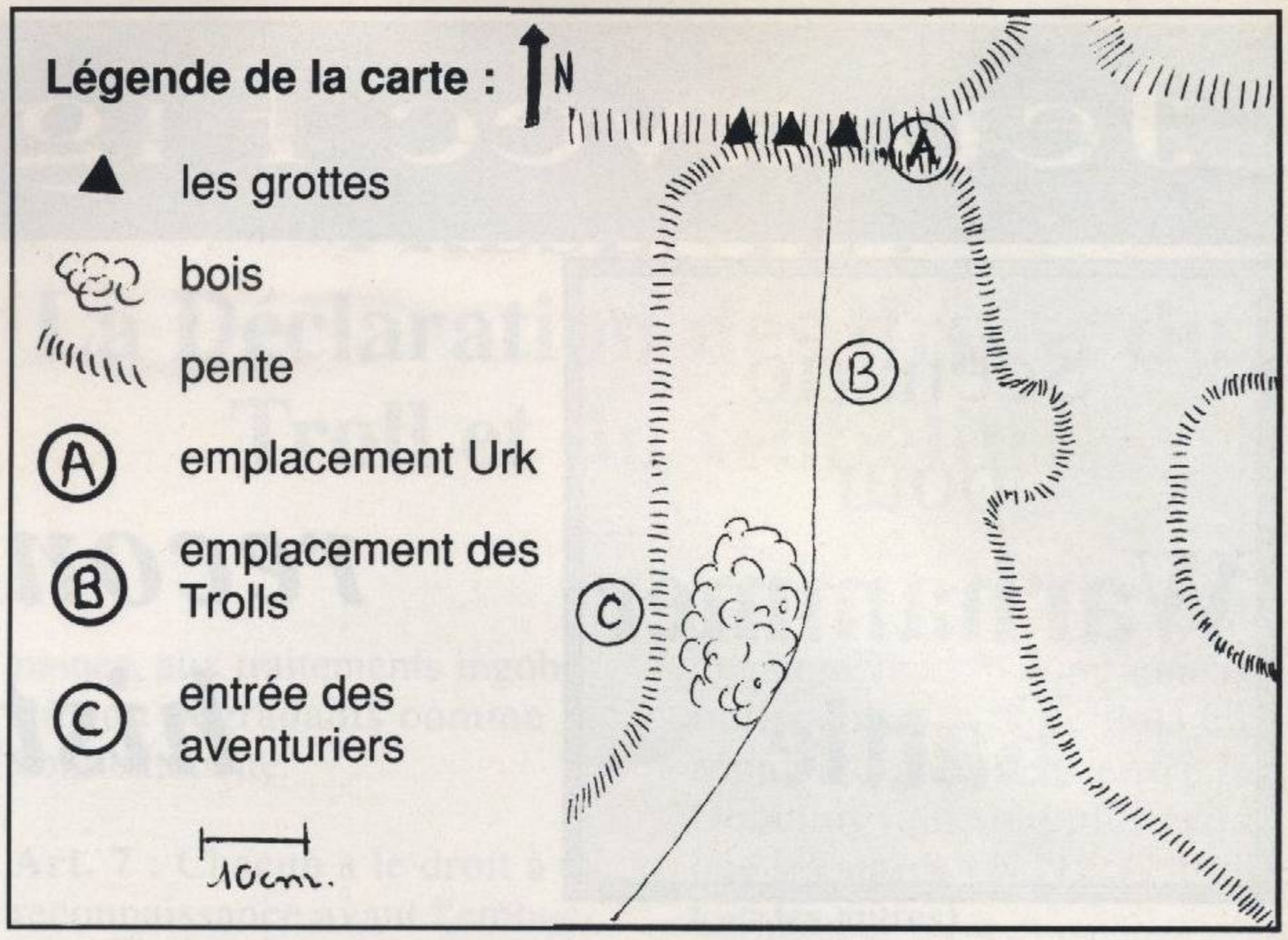
Unité 5 : Commandant GANDULF, sorcier 2 illusionniste M
5 sorciers M
Dans cette unité, seul Gandulf lance des sorts, les autres ne sont là que pour apprendre et faire rempart de leur corps.

Les sorts de Gandulf :
niveau 1 VOL
niveau 2 ECLAIR - PANIQUE MAGIQUE
ZONE DE FERMETE - RALLIEMENT MAGIQUE
CONFUSION de L'ENNEMI (illusion)
HALLUCINATION (illusion)

Les profils des Rangers, Guerriers, Ninjas, Clercs, Magiciens
M 10, CC 3, CT 3, F 3, E 3, B 1, I 3, A 1, Cd 7, Int 7, CL 7, FM 7

Profil des champions Yoko - Ite Missa Est
M 10, CC 4, CT 4, F 4, E 3, B 1, I 4, A 1, Cd 7, Int 7, CL 7, FM 7

Profil des héros mineur Alagom et Bourmoi
M 10, CC 5, CT 5, F 4, E 4, B 2, I 5, A 2, Cd8, Int 8, CL 8, FM 8



Profil du sorcier Gandulf
M 10, CC 3, CT 3, F 4, E 4, B 2, I 5, A 1, Cd 8, Int 8, CL 8, FM 9

Le scénario

Comme dans la réalité historique, Urk doit d'abord résister à l'assaut des Trolls qui chercheront à s'emparer de l'entrée des cavernes.
A la période 1d6 + 4, les aventuriers arrivent en C.
Le combat entre Goblins et Trolls cesse alors et *l'ensemble* se tourne vers les Aventuriers afin de leur faire "passer le goût du pain".

Le camp vainqueur est celui qui au bout de 20 périodes occupera l'entrée des cavernes (occuper veut dire posséder une unité devant chaque entrée de caverne)... Toute troupe se réfugiant à l'intérieur des grottes ou sortant de la table est considérée comme perdue.

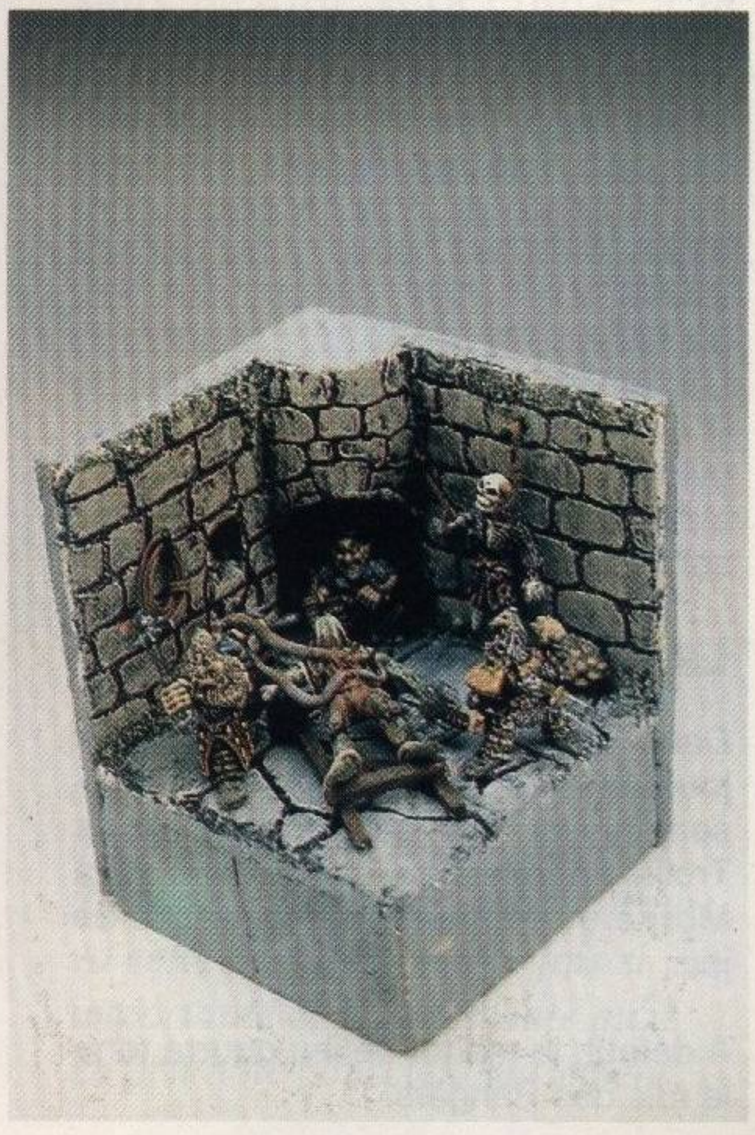
L'idéal pour ce scénario, et l'arbitre devrait y veiller, serait que les camps 1 et 2 ignorent l'arrivée du camp 3. A défaut, il conviendrait que seul l'arbitre connaisse l'heure d'arrivée, le lieu et la composition du camp des aventuriers, ce dernier élément étant évidemment connu du jouer. Le maître de jeu devra aussi faire en sorte que les Goblins et les Trolls s'engagent réellement en combat et que ces deux camps n'attendent pas les aventuriers pour leur "foutre la pâtée".
A titre indicatif, le camp Urk représente 381 PV (budget Warhammer), les Trolls 396 PV et les Aventuriers 633 PV.

Alain BERARD

MUSEE DE PLOMB

Les deux réalisations ci-contre sont l'oeuvre des gagnants du concours organisé par le magasin Jeux Descartes de la rue Montalivet à Paris au Mois d''Aout.

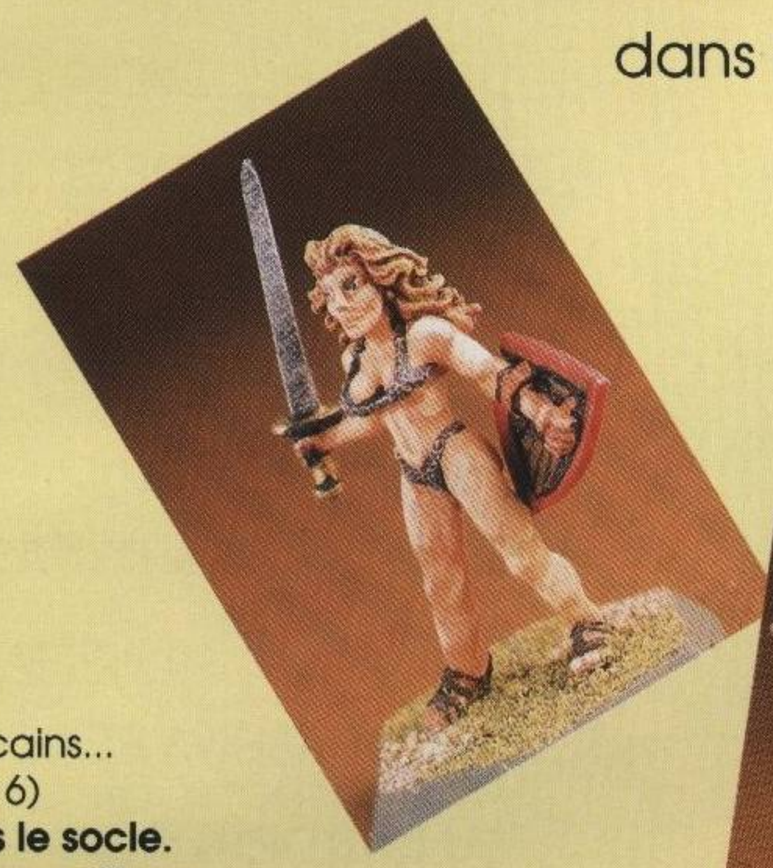
Faites nous parvenir des photos de vos plus jolis dioramas nous les publierons tous les deux mois dans le "Musée de Plomb" !



LA PERFECTION EN FIGURINE EXISTE ENFIN ! *

*MERCI AU FABRICANT DE **RAL PARTHA**

Une date
dans l'histoire de la figurine.



- 999 exemplaires pour l'Europe de l'Ouest
- Une collection unique par sa finesse du détail
- Une qualité irréprochable
- Les nº 501 à 521 seront peintes par :

David HOPPOCK,

le plus renommé des peintres Américains...
(Vendues 590f "franco" le set de 6)

Toutes les figurines sont numérotées sous le socle.
Elles seront disponibles, seulement chez les meilleurs spécialistes du jeu, à compter du 12/12/88.

N'HESITEZ PLUS A RENTRER DANS LE MONDE DES COLLECTIONNEURS

NOM _____ **PRENOM** _____
ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ **VILLE** _____
Je commande set(s) de 6 figurines peintes à 590f franco.
set(s) de 6 figurines non peintes à 119f franco.
Ci-joint mon règlement de F par chèque, CCP ou mandat.
A RENVOYER à **JEUX DESCARTES**
5, Rue de la Baume
75008 PARIS

DRAGON RADIEUX EDITE :

◊ Le Monde de Trégor (3 brochures)
◊ Le jeu Empires & Dynasties et son supplément régulier "Anashiva Reahna"

DRAGON RADIEUX DIFFUSE :

◊ Les Scénarios du Dernier Cercle
◊ Le Journal du Stratège
◊ Les éléments de décor figurine "Miniathèque"
◊ Le jeu de rôle "Laborinthus", éditions ecg

Toutes ces productions sont en vente dans votre magasin de jeu habituel ou par correspondance

(utiliser les bons de commande ci-dessous svp)

BON DE COMMANDE

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....
.....
.....

Code Postal : .....

Ville : .....

Montant total de mon règlement : .....

(par chèque postal, chèque bancaire ou mandat à l'ordre de "Editions Dragon Radieux")

JE DESIRE RECEVOIR :

◊ **BROCHURES TREGOR**

... TREGOR Univers Médiéval (89 F + port brochure)

... AVENTURES en Trégor (70 F + port brochure)

... ATLAS de Trégor (140 F + port brochure)

◊ **JEU EMPIRES & DYNASTIES**

... BOITE complète (230 F frais de port inclus)

... ANASHIVA REAHNA N°1 (79 F + port brochure)

◊ **JEU LABORINTHUS**

... BOITE complète (595 F frais de port inclus)

port brochure : 10 F / l'une, 15 F / les 2, 3 et + gratuit

ABONNEMENT

◊ **DRAGON RADIEUX**

Δ JE M'ABONNE A DRAGON RADIEUX :
Δ Un an, six numéros, 150 F (Etranger 180 FF - expédition par avion, nous consulter)
Δ Deux ans, 12 numéros, 280 F (Etranger 320 FF)

Δ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMEROS :
2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 -
25 F l'ex - 18 (30 F l'ex.) - Hors Serie 1 (35 F l'ex)
Hors Serie 2 (Décembre 88 - 40 F l'ex.)

port : gratuit pour les abonnés, sinon 5 F par exemplaire (pour 1, 2 ou 3, gratuit à partir de 4)

◊ **JOURNAL DU STRATEGE**

Δ JE M'ABONNE AU JOURNAL DU STRATEGE :
Δ un an, six numéros, 98 F (Etranger 110 F)
Liste des numéros anciens sur demande.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....
.....
.....

Code Postal : .....
Ville : .....

(facultatif) Age : .....
Profession :.....

Editions DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL - 74 80 10 64

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA SUISSE :
M. Alain EGGER - Rue Centrale 40 - CH 2503 - BIENNE
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA BELGIQUE :
S.P.R.L. PROLUDE "DEDALE" - 32, avenue de Tervueren - 1040 BRUXELLES

EMPIRES & DYNASTIES

ANASHIVA REAHNA

N° 1 - L'ART DE LA GUERRE

PATRICK DURAND-PEYROLES

EDITION
DRAGO
RADIEU