ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

20f Belgique 150FB Canada 3$C Suisse 5,50FS

SPECIAL SCÉNARIOS



nº 27

150
JEUX DE SIMULATION
ET JEUX DE ROLES
EN FRANÇAIS
à
L'ŒUF CUBE
24, RUE LINNE
75005 PARIS
TEL.587.28.83
MÉTRO JUSSIEU
●
INFORMATIONS EXCLUSIVES DE DERNIERE HEURE
APPEL DE CTHULHU
TERREUR SUR ARKHAM
MEURTRE A DUNWICH
LES NOUVEAUTES AD & D
CUSTAMINIR C3
TO FIND A KING C4
BLADE OF VENGEANCE O2
JOURNEY TO THE ROCK B8
BOOK OF MARVELOUS MAGIC
SERIE ASSAULT GDW
BOOTS AND SADDLES
REINFORCEMENT
SPRING CITADEL JOURNAL
TOUTES LES NOUVELLES FIGURINES
LES DERNIERS VICTORY GAMES
PAX BRITANNICA
SIXTH FLEET
EMPIRE GALACTIQUE
FRONTIERE DE L'EMPIRE
ROLE PLAYING GAMES U.S.
TWILIGHT 2000
MORIA ONE ICE
PARANOIA RPG
MAELSTRUM
MORDENKANEN'S TSR
THRILLING LOCATIONS
MAN WITH THE GOLDEN GUN
TWO DUNE MODULES
RUNEQUEST-THIRD GAME
INDIANA JONES-TSR
PSI WORLD
CHILL-PACE SETTER GAME
TIME MASTER-PACE SETTER
SIMULATION BOARD GAMES
SPAIN SERIE EUROPA
FIRE POWER AV. H.
YELLOW STONE AV. H.
LAST PANZER DIVISION
SOUTHERN FRONT III WW
DRUIDS-WEST END GAMES
ROMMEL IN THE DESERT
HITLER'S WAR AVH
●
LISTE DES JEUX ET TARIFS
SUR DEMANDE
VENTE
PAR CORRESPONDANCE

CASUS BELLI

SPECIAL MODULES

4 **Nouvelles du Front**
12 **Squad Leader**
Didier Wattelar
Jean-Luc Bour
14 **Panzerblitz/Panzerleader**
Roy Easton
16 **Cry Havoc/Siège**
Ph. Bourat & J.M. Delorme
17 **Car Wars**
Jérome Boileau
22 **Le Cercon**
module Baston
Pierre Cléquin
24 **Ludotique**
Sang froid
Olivier Tubach
28 **Scratch sur Aquima**
module Empire Galactique
Sylvie & Jean-Charles Rodriguez
32 **La Mine des Iroquois**
module Aftermath
Côme Raczy
35 **Petites annonces**
40 **Vaisseau Fantôme**
module Traveller
Olivier Kabèche
44 **Un tigre dans la Malle**
module Appel de Cthulhu
Marc Laperlier
51 **Le Bon, la Brute et les Brigands**
module Légendes Celtiques
Christophe Montel
56 **Le Temple de Syth**
module AD & D
Jérome Bohbot
61 **Le Maître du Néant**
module AD & D
Rodolphe Berthault
64 **Némésus ou le portrait du Diable**
module AD & D
Pierre Rosenthal

CASUS BELLI N° 27, Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume - Tél. : 563.01.02
Excelsior Publications S.A., Capital social : 2.294.000F, durée 99 ans. **Principaux associés** : Mr Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, Mr Paul Dupuy
Direction, administration. Président : Jacques Dupuy. Directeur : Paul Dupuy. Directeur adjoint : Jean Pierre Beauvalet. Directeur financier : Jacques Béhar. **Relations extérieures** : Michèle Hilling.
Services commerciaux. Marketing et développement : Bernard Da Costa. Abonnements : Suzanne Tromeur assistée de Patricia Rosso. Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durish. **Directeur Commercial de Publicité** : Ollivier Heuzé. Contact : Isabelle Blanchard 5, rue de la Baume - 75008 Paris. — Tél. : 563.01.02. **Rédaction** : CASUS BELLI 5, rue de la Baume — 75008 Paris — Tél. : 563.01.02. Périodicité : bimestrielle. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Dessinateurs : Arno, Roland Barthélémy, Didier Guiserix, Pierre-Olivier Vincent, Xavier. Couverture : Didier Guiserix. Poster : Pierre-Olivier Vincent. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Agnès Pernelle **Composition et Imprimerie SAIT** - Tél : 050.40.90
Dépôt légal : Juillet 85. Commission paritaire n° 63.264. Copyright CASUS BELLI 1985.

Nos archéologues ont retrouvé d'anciens numéros de CASUS BELLI !

5 Air Assault on Crete Chevalry and Sorcery.
7 Jeux Napoléoniens. Premier Scénario Squad Leader. Le Samouraï.
8 Figurine. Valmy, lexique wargame. Computer ambush.
9 Red Star - White Eagle, jeux d'alliances, figurines exotiques...
10 Freedom in the Galaxy, l'empire au 300e Space Opera...
11 Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit.
12 Gl. A.O.V. 3 scénarios. Penzerblitz. Runequest. Divinités Dnd' D.
14 Pacifique 42. Figurines. Fantastiques - La 7e victime Sheckley/Space Opera. Le module rat noir.
15 Viva Zapata. Spicheren - Jeu inédit - Pouvoirs "Psioniques". Bushido - Article et Module.
16 La nuit de l'Esprit Apocalypse - Jeux Le monde de Runequest Les caves de Thraoril.
17 Call of Cthulhu Jeu inédit : Garigliano - Amirauté Ace of Aces (suite) Nouvelles du Front...
18 Car Wars Battlecars et Amirauté + 1 scénario les cavernes du Pied de Bouc
19 S.O.S. wargamer solitaire. Bounty Hunter. Le visiteur, scénario MEGA. Légendes.
20 Dragon Ouest Friedland. Design de scénario.
21 Gulf Strike, 4 scénarios 44' pour Squad Leader. La Nuit d'Esus pour Légendes et Modules Bushido, Mega, AD & D, 1914 (1re partie) de J.J. Petit.
22 Bataille de la Marne Flottes de 1940 Treasure Traps, Cthulhu en 80'
23 La nuit de Wormezza Cry Havoc • Siège.
24 13 JdR d'Heroic Fantasy • La Guerre Navale.
25 Opération market garden Les jeux de Super héros Module Légendes des 1001 nuits
26 Battle for the Ardennes, Narvik, Règles Empire, Méga : Les armes à feu, Empire Galactique, Module Super-Héros pour 4 systèmes



BON DE COMMANDE

à découper ou recopier et adresser paiement joint à : CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
● NUMEROS CHOISIS :
.....
.....
.....
soit.....numéros à 20 F l'un franco (étranger 25 F)
● CI-JOINT MON REGLEMENT DE ..... F par Chèque à l'ordre de CASUS BELLI - BRED
Etranger : mandat international ou chèque bancaire compensable à Paris.
CB 27

Inutile d'affronter les dragons, le blizzard et les loups !

Le facteur vous livrera en astronef.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou recopier et adresser paiement joint à CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

● Veuillez m'abonner à CASUS BELLI
pour 1 an - 6 numéros : 100 F. (Etranger : 130 F).
NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
● Ci-joint mon règlement de ..... F par chèquo à l'ordre de CASUS BELLI
Etranger : Mandat international ou chèque compensable à Paris.
CB 27

NOUVELLES RELIURES



Réunissez vos 6 numéros de l'année en un prestigieux "grimoire"
Gainées de simili cuir vert avec impression argent, les reliures CASUS BELLI vous permettront de consulter votre collection pendant des siècles.

40 F franco

BON DE COMMANDE

à découper ou recopier et adresser paiement joint à : CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

● Veuillez m'adresser ..... reliures au prix unitaire de **40 F franco (étranger 45 F)**
NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
● Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI - BRED
Etranger : Mandat international ou chèque compensable à Paris.
CB N° 27

NOUVELLES DU FRONT

CONVENTION RAGNAROK 85
(28 ET 29 JUIN 1985)

Les volcans du Massif Central ont donc explosé alors que le lendemain, des chevaliers de l'an 800 mettaient le pied sur la lune !

Voilà un des nombreux tours de force réussi par l'équipe du Club Loisir Dauphine (C.L.D. pour les initiés), à l'occasion des deux jours de la Convention Ragnarok.

Plus de 300 personnes (de 10 à 54 ans) ont déjoué les pièges des Cthoniens avant de franchir les ruines du Mur d'Hadrien pour explorer le monde légendaire des forêts écossaises.

Tout avait été rondement mené pour permettre l'organisation des tournois ; grâce à la collaboration de nombreuses personnes : Info-jeux faisait vibrer la France entière sur son répondeur téléphonique (348.92.00) en annonçant la convention depuis de nombreuses semaines. (Merci à eux d'avoir participé aux initiations), les Editions Gallimard voyaient le C.L.D. vider leurs stocks de « Livre dont vous êtes le héros » (il faut bien être Ranger 15e pour suivre leur trace...) et certains magazins parisiens nous demandant de limiter ce genre de manifestations qui font que, curieusement (?), un responsable du club revient un soir avec un « Bag of Holding »

Tout s'est passé comme sur des dés à vingt faces :

On a pu dénombrer une quarantaine de morts dans la faculté Dauphine, à la suite d'un killer, tous tués par un jet d'eau de 1/2 mm de diamètre provenant de brownings en plastique (objet couramment appelé pistolet à eau).

Je tiens à préciser que l'illustre collaborateur de C.B., Martin Latallo a fini ses jours dans un ascenseur, une fléchette (en plastique) entre les deux yeux. Heureusement, François Nédélec (Empire Galactique) a pu sortir par la porte de service, et Didier Guiserix s'eclipser jusqu'à la fin de la remise des prix en se cachant sous une bataille Napoléonienne vue en 6 mm (300e) dont les acteurs étaient les membres des « Grandes Compagnies de l'Est Parisien » (Wellington ne s'en est pas remis...).

Les jeux de rôle ne seront plus accusés de sexisme ! Une jeune fille a décroché l'un des premiers prix sur l'« Appel de Cthulhu », du jamais vu ! (le rapport était de 1 belle jeune fille pour 25 charmants garçons...). Néanmoins, la majorité des joueuses a incarné des personnages masculins (c'est à n'y rien comprendre !).

N. Roche (C.L.D.)

Bien oui, comme ça, rien que des scénarios. Il y a tellement de jeux pour lesquels nous aimerions en passer régulièrement, comme Aftermath par exemple... Mais le plus souvent, les impératifs de place nous force à une dure sélection. Parfois même, un module prévu ne rentre pas : trop de plans ou de fiches de persos.
Cette fois, les scénarios sont à l'honneur, tant en wargame qu'en boardgame ou en jeu de rôles. Beaucoup sont signés d'auteurs nouveaux venus, dont le plus jeune, de la région de Nantes, a quatorze ans et demi. Chapeau.
Les articles reprendront bien sûr normalement dans le prochain numéro, et dans l'intervalle nous finirons de dépouiller le CB Echo, un travail de longue haleine dont, cette fois c'est promis, les résultats seront dans le CB 28 !

1° Championnat de France de AD&D

Organisée au départ par la SEREPE (importateur 1984 de TSR) cette entreprise publicitaire fut abandonnée lors de la première crise interne de cette société. Cet été (84) l'ADJR (Association pour le Développement du Jeu de Rôles) a récupéré les documents et l'organisation du championnat. Grâce à cette intervention, les 1/2 finales et la finale se sont déroulées normalement.

Les sélections avaient regroupé plus de 600 participants (joueurs et DM) sur une dizaine de villes. Les 1/2 finales se déroulèrent à Nantes, Paris et Toulouse. Et c'est le Samedi 2 mars 1985 que l'ADJR a décerné les titres après un dernier donjon divisé en 2 parties de 4 heures. Cette finale s'est déroulée dans les locaux de la Faculté de Paris-Dauphine, en collaboration avec le CLD (Club Loisirs Dauphine) et sous les yeux de Gary Gygax qui, comme il s'y était engagé (voir signature sur l'affiche) a assisté à l'épreuve (comme tout Dieu, cela lui est possible sans être pésent !...). Des cadeaux furent offerts par TRANSECOM S.A., le nouvel importateur des produits TSR.

Voici les résultats :

Catégorie DM :
Champion de France : Fabrice Sarelli (Paris). Vice-champion : Michel Serrat (Toulon). Troisième : pascal Cazeaux (Bordeaux)

Catégorie Voleur :
CdF : Jean-Luc Roy (Toulouse). Vc : Bérangère Mabire (Cherbourg). 3ème : Agnès Schmouker (Rennes)

Catégorie Clerc :
CdF : Jérôme Wittwer (Bordeaux). Vc : Daniel Widera (Paris). 3ème : Gil Morice (Paris)

Catégorie Magicien : CdF : Marcel Filoche (Paris). Vc : Eric Ville (Strasbourg). 3ème : Dominique Schlagdenhauffen (Strabourg)

Catégorie Assassin :
CdF : Vincent Danos (Paris). Vc : Jean-Marc Leroux (Paris). 3ème : Philippe Perron (Nantes)

Catégorie Guerrier :
CdF : Jean-Marc Barrovecchio (Toulouse). Vc : Frank Cotton (Paris). 3ème : Philippe Muscat (Nantes).

Parallèlement à cette finale, le même jour, l'ADJR organisait avec le CLD un Tournoi Open Multijeux de rôles. Ce tournoi original était ouvert aux joueurs (par équipes de 5) et aux MJ. Une grille de questions à choix multiples (: réponses proposées à cocher) était distribuée à l'équipe et au MJ. Chaque réponse était convertie en points par les organisateurs qui établirent ainsi le classement.

Les organisateurs ayant prévu des trames suffisamment souples pour les modules, tous les jeux de rôles pouvaient être joués, mais sur les 15 équipes (et MJ) présentes, 12 choisirent de jouer à AD&D, 1 à D&D Expert (incluse dans le classement AD&D), 1 à Légendes, et 1 à l'Appel de Cthulhu. Tant mieux pour ces dernières qui furent première (et 1° MJ) de leur catégorie respective.

Chaque participant à reçu (en avant-première) une figurine Prince August (Fantasy Armies) ainsi que de nombreux cadeaux de l'ADJR, des boutiques parisiennes, des éditeurs et des importateurs.

Le Club nantais **Stratèges et Maléfices** n'arrête pas de se surpasser en matière de jeu « grandeur nature ». Après les premiers Donjons, « l'affaire de l'ambassade » mélangeait jeu de rôles, murder party et killer sur la base d'une organisation aussi superbe que rocambolesque. Et maintenant ? Changement de décor : le prochain jeu est Post-apocalyptique ! Les personnages ? Des Amazones, Guérisseurs, punkuirs et autres psy. Ce qui serait mieux, c'est que les manifestations de cet honorable club cessent de tomber juste avant la publication de CB, car cette fois encore en lisant ces lignes après le 27 juillet 85, il est probable que vous veniez juste de rater l'occasion ! Alors pour être de la prochaine aventure, demandez leur tout de suite de vous mettre sur leurs listes d'amateurs potentiels en contactant Régis Tanguy 15 rue Charles Bataille, 44300 Nantes, ou en écrivant au siège social du club Stratèges et Maléfices, 20 rue des Olivettes 44000 Nantes.

ST ETIENNE

Le club de l'Ecole Nationale d'Ingénieurs a organisé fin mai, avec le concours des boutiques Jeux Descartes et A Vous de Jouer, un tournoi qui s'est très bien déroulé mais auquel manquait une bonne partie des inscrits, probablement démobilisés par la période des examens ! Pour vous renseigner sur leurs activités futures : Association des Elèves, ENI, 56 rue Jean Parot, 42023 St Etienne Cedex, tél. : (77) 25 71 40, poste 10.

TARASCON

Le tournoi organisé au collège Sabartes se jouait uniquement sur des jeux en français, ce qui est rare, et comprenait un scénario de Tunnels & Trolls, le jeu où on rigole même si on y reste...

Tout allait bien pour moi ce matin là. Ma bourse était pleine de gemmes qui hier encore ne m'appartenaient pas, mon épée prête à tout luisait dans son fourreau et les plis de mon manteau enflaient sous la bombement de mon outre. Ainsi le cœur léger laissant les remords aux volés, je courrais me réfugier dans la forêt car la mesquinerie des villageois n'égale que la médiocrité de leurs trésors.

Le terrain ne m'était pas inconnu, car un an auparavant j'avais rencontré au fin fond de cette forêt un être étrange et hospitalier, Aern l'enchanteur. Il m'avait soigné, et recueilli et, bien qu'en échange de ses services il ait réclamé toute ma bourse, je ne lui en gardais par rigueur. Après avoir erré plusieurs heures, en évitant au mieux les monstres rôdant dans la pénombre de la forêt, je parvins à la cabane d'Aern, qui me raconta alors une étrange histoire. Je connaissais l'existence du temple maudit des adorateurs d'Asmades, et je savais que quiconque ne révérant point cet être immonde périrait avant d'avoir fait un pas dans le temple. Par contre, l'histoire des anciens propriétaires du temple qui fut autrefois dédié à Loth, ça je l'ignorerais. D'après Aern, trois de ces Maredhels rôdaient dans la forêt à la recherche d'une antique relique dont dépendaient leur pouvoir et leur vie.

Hélàs, Aern eut mieux fait de se taire car je partis à la recherche de cette relique mais d'autres étaient là aussi. Ainsi, ces aventuriers faméliques qui étaient à la recherche d'un paladin amnésique, et ne désiraient qu'une chose, capturer le grand prêtre d'Asmades, sous prétexte qu'il avait légèrement abîmé leur ville.

Je fis aussi des rencontres plus redoutables telles ce goblin avec sa massue de 2 mètres, et, dans la nuit, je vis même un loup garou conduisant une horde de morts vivants. Mais c'est le lendemain matin qui fut le plus éprouvant. En effet, de bonne heure, plusieurs équipes que j'avais croisées la veille s'étaient réunies pour donner l'assaut au monastère d'Asmades. Et bientôt, je vis un de ces Maredhels au centre du temple entonner une antique et horrible malopée.

« Nftan Ramaï denlen Lath... »

Aussitôt un bouffon moins fou qu'il n'en avait l'air donna l'ordre de la charge. Mais la porte était gardée par d'autres Maredhels ! L'incantation finie, la relique apparut et l'un des Maredhels réussit à s'enfuir avec. Heureusement pour l'avenir du monde, il ne put aller bien loin... Quant à moi au milieu des affrontements, je pus m'enfuir sans oublier au passage de remplir mes poches de tout ce qui le méritait... »

Rapporté par Jy-Emjy
D'après le
« Dégéhem de Lagiteh »

(R) HUMEUR

C'n'est pas moi qui l'ai tué,... c'est le destin, Dieu l'a voulu (Graeme Alwright).

Il y a quelques temps, j'ai eu l'occasion de discuter téléphoniquement avec un collaborateur de Runes, de sujets divers. En fin de conversation, une de ses idées me semblant importante à développer, je lui proposais d'en faire un article pour CB (à ce moment, la parution de Runes était suspendue pour une durée inconnue). Ne sachant pas exactement ce qui allait être décidé, il préferait conserver l'idée pour Runes au cas ou celui-ci reprendrait, aussi en sommes nous restés là.

Quelques semaines plus tard s'est mis à trainer dans la région toulousaine une rumeur scandalisée : *« tu sais quoi ? Figure toi que Casus essaye de récupérer des rédacteurs sur le cadavre encore chaud de Runes »* (je cite comme ça m'est revenu). Toulouse étant le plus ancien et le plus important regroupement de joueurs en France, il est statistiquement logique qu'apparaisse au milieu un crétin du genre à faire démarrer ce genre de discours. C'est ce crétin qui nous intéresse...

En premier lieu, voyons son discours : « maintenant que Runes est mort... son cadavre encore chaud ». L'équipe des collaborateurs a dû apprécier d'être traitée de cadavre, alors que chacun cherchait (et cherche encore) activement d'autres structures pour le journal, et prépare un numéro pour annoncer les résultats. Mais cela intéresse moins notre colporteur de médisances. Des gens qui bossent, ça n'a rien de sensationnel, s'pas ?

Mais au fait, cher crétin si bien informé, de quoi Runes est-il « mort » ? Du refus de commission paritaire sans doute, qui lui interdisait la possibilité de faire des abonnements. Mais après tout, il s'en était passé jusqu'ici, non ? Et tout allait bien. Les articles étaient réunis, relus et corrigés, calibrés, composés et relus, montés, et les milliers d'exemplaires imprimés, transportés et expédiés, les fichiers tenus, la comptabilité faite... Pas par vous, cher crétin, oh non. Vous je vous sens trop « artiste » (peut-être un article de Vous allait-il être publié) pour vous encombrer l'esprit de ces contingences *(erk)*. N'ayez pas de remord, vous n'êtes pas le seul, allez. Quand il y a foule autour d'un noyé, qui voulez vous accuser de non-assistance ? On pourrait encore épiloguer pas mal sur cette petite phrase, mais là dedans, j'aimerai surtout souligner que apparement, si quelqu'un écrit dans Runes, alors il *appartient* à la revue, et donc à ses lecteurs. Gare à lui et au bûcher s'il s'exprime aussi dans un autre magazine, surtout parisien (gross capitalist !)

Si quelqu'un connait l'individu en question, soyez gentil, dites lui que Toulouse c'est aussi bien qu'ailleurs, qu'un rédacteur peut être en relation avec plusieurs zines (sauf d'un point de vue de rédac chef) et d'autres choses rassurantes, qu'il faut n'être ni parano, ni complexé, et éventuellement que ça ne salit pas trop les doigts de filer un coup de main au *bon* moment.

Didier Guiserix

Clubs

ST QUENTIN

Les Chevaliers d'Arthur ne se contentent pas de créer un club, mais préparent déjà une série d'animations sur St Quentin, dont rien moins qu'une émission sur une radio locale, Azur 100. Les Chevaliers pratiquent AD&D et tous les jeux en français (mais sont ouverts aux autres) et pour rejoindre leurs tables, le mieux est de joindre leur président Olivier Dirson, au (3) 64 73 76.

TOURS

Parti de 9 adhérents cet hiver, le club *Hier et Demain* dépassait (avec la complicité du magasin Poker d'As) la quarantaine de joueurs à la fin du printemps. Normal, on y joue à des trucs rares en club, comme Middle Earth Role Playing ou Bushido, et le club est ouvert sur tout (entre autres Diplo). Il semble qu'on y trouve un noyau de fanas de Tolkien... Le club se réunit tous les samedis après midi au FAR, 8 jardin de G. Buzignac, à Tours, ou parfois également à la mairie de Joué les Tours. Le siège de l'association est : Hier et Demain, 7 rue A. Briand 37510 Ballan Miré, tél. : (47) 67 14 14 (le soir).

Cannes

AD&D, Sortilèges (en avant première), Diplomacy et Killer sont pratiqués avec ferveur au 6 rue Troubadour, 06150 Cannes, tél. : (93) 48.63.70.

Brest

Brestois, un grand jour est arrivé : *le club des Celtes Conquérants* vous accueille désormais tous les samedis soir à la MPT de Bellevue. Contact : J. Madec, au (98) 01 12 58.

Nimes

Un nouveau club sur Nîmes (le nom est-il bien *Les Arécomiques ?)* s'est ouvert au 33 rue d'Aquitaine. Renseignements, (66) 26.06.70.

Et les trolls envahirent les PTT

Découvrez le jeu de rôle par correspondance et enterrez vos parties solitaires et vos campagnes inachevées, manquent de joueurs sérieux. Entrez complétement dans la peau d'un personnage et jouez enfin aux jeux de rôles les plus rares.

L'association de loi 1901, *20 Naturel* organise des parties de : AD&D, D&D, Méga, Légende Celtique, Traveller, Call of Cthulhu, et bientôt Bushido, Space Opéra, SuperWorld.
Renseignements et inscriptions en écrivant à cette adresse : 20 Naturel, 8 rue du Général Galliéni, 78220 Viroflay ou en téléphonant au (3) 024.33.35.

Vouzier

Notons que question nom, ce club ardennais n'est pas triste : *Les Décamaîtres de l'Abjectif* ne sont pas nés de la dernière pluie puisque l'équipe de base a plus de deux ans. Simplement le baptême, lui, est récent. Bien que pour l'instant le club se concentre sur AD&D et Cthulhu, ils attendent « de nouveaux joueurs ou MJ venant les inonder de leurs connaissances ». Les inondations auront lieu tous les samedis et jours fériés, à partir de 14 H, dans un quelquepart dont vous aurez connaissance en contactant Roger Garcia, 65 rue Gambetta, 08400 Vouzier.

Réservé aux MJ !

Kontact est la première parmi plusieurs organisations d'un genre nouveau à nous signaler officiellement son existence. L'association est destinée exclusivement aux Maîtres de Jeu. Pour en savoir plus sur leurs mystérieuses activités, écrire à Bruno Giraudon, 212 rue de Vaugirard, 75015 Paris.

Besançon

Si vous êtes assoiffé d'aventures, venez rejoindre le *club des Héros d'Asgard*, en téléphonant (après 18 H) au (81) 51 50 49.

Bruxelles

Depuis le printemps, une nouvelle adresse de boutique à Bruxelles. Elle s'appelle *Prolude* et se situe au 32-36, Avenue de Tervueren - B 32 - 1040 Bruxelles.

TOULON ET SA REGION :

COMMENT ! Qu'est-ce que j'apprends ? Il existe donc encore des joueurs qui ne connaissent pas le **F.A.S.T. ? — Fantaisie, Aventures et Simulations Toulonnaises** (ex. PBCV).

DAMNED ! *(claquement de doigts)* Je subodore là une subversion perpétrée par les agents occultes du Chaos. Mais, entre nous ! Approchez vous qu'ils n'entendent pas !! oui ! Je disais que si vous désirez exercer votre activité ludique préférée en toute quiètude ou échanger des informations *(Hé ! Hé !)*...sur les jeux de simulation, bien sûr ! Et je dis bien *(regard pénétrant)* sur TOUS les jeux ! Ceux que vous souhaiteriez développer ou ceux que vous ne maîtrisez pas encore parfaitement.

N'HESITEZ PAS ! *(geste apaisant de la main)* contactez-nous au Centre de Loisirs des Lices - Toulon. Tél. : 16 (94) 62.74.29, le mardi : 20h30-23h30 ou le samedi : 14h00-19h00 ; 20h30-23h30 ou renseignez-vous au Manillon, 5, rue Pierre Corneille, 83000 Toulon.

Oyez, oyez, bonnes gens de Casus Belli, la véridique histoire d'un pauvre assassin. A l'âge de 12 ans, il ouvrit le J & S Nº 18 pour obtenir quelques renseignements sur D & D ou même AD & D. Quelle fut sa joie quand il lut l'extrait (soi-disant) d'une partie de D & D. On y voyait en effet des joueurs gentils, aimables, un meneur de jeu d'une impartialité totale, un donjon digne d'intérêt, et pour finir, des joueurs qui se respectaient entre eux (chose rare : en effet, une fois le personnage de quelqu'un mort, le réflexe serait : *« on fouille »*, mais non, là, le réflexe est *« on transporte le corps »)*. Quel fut son désarroi quand il joua réellement à des JdR !

En effet, disputes en tous genres, jalousies, massacres de personnages au sein même du groupe étaient à l'honneur. Il vit même, un après-midi, en 6 h de jeu, une exploration superficielle de 4 salles, ceci avec un nombre incalculable d'alliances, d'assassinats, de trahisons et de règlements de comptes qui nuisaient à l'intérêt du jeu. Il se dit alors : *« Peut-être ces disputes viennent-elles uniquement des joueurs, et peut-être ne sont-elles point communes à tous les donjons ? »*

Il changea de meneur de jeu, naïf qu'il était, hélas ! 3 fois hélas ! Ça ne fit qu'empirer.

Il prit donc la plume après s'être dit : *« Peut-être les bonnes gens de J & S n'ont ils jamais fait de donjons, ou alors détiennent ils des meneurs et des joueurs types « pièces rares »*. Je vais leur envoyer un extrait véritable d'une partie de AD & D et leur demander, dans le cas où leurs parties ne se passeraient pas ainsi, qu'ils nous envoient des échantillons de leurs joueurs modèles. Voici donc, avec la collaboration du meneur de jeu de l'assassin :

Un extrait de AD & D

Meneur de jeu : *Vous arrivez dans une pièce* (quel manque de précision !), *Qu'est-ce que vous faites* (phrase très classique) ?
C. : *On fait... blit* (oh, les jeux de mots vaseux pendant les donjons !).
Y. : *On peut avoir une description* (ah ! enfin un joueur sérieux).
M.J. : *Euh, c'est une pièceuh, avec des meubles* (ouf, il a bien cru ne jamais s'en sortir. Ils sont incroyables ces joueurs, à poser des questions !).
F. : *Mon perso se lève, prend un meuble et casse les murs avec,* (oh l'exagération habituelle des joueurs !).
M.J. : *T'as combien en force ?*
F. : *3, pourquoi ?* (notez que moins les persos sont forts, plus ils essaient des actions de Titans).
M.J. : *T'espères, là ? ! Qu'est-ce que vous faites ?* (notez l'originalité de *LA* question !).
Y. : *On cherche des passages secrets.*
C. : *Je me rends invisible, je monte sur mon pseudo-dragon, je fais Detect Good, Detect Evil, Detect Magic, et pendant ce temps-là, mon épée intelligente fracasse les meubles* (ça, c'est un perso qui nous vient d'un autre donjon où le M.J. avait la main très lourde sur les objets magiques.
Notons que le perso est de 1er niveau).
M.J. : *C'est tout, là, ça va ? ! Bon, vous trouvez un passage avec quelque chose qui brille au-dessus de la porte.*
Y. : C'est un piège ? (comme si le MJ allait répondre).
S-M. : *Mon clerc invoque son Dieu* (le clerc est de 1er niveau, bien entendu).
M.J. : *Mais tu penses pas !! 20 fois que j'te l'dis !!!*
Cé. : *Mon Ranger, surpris une fois sur 6* (avez-vous remarqué comme cette phrase est exaspérante ! ? En effet, toutes les 2 secondes, les joueurs claironnent les possibilités de leurs persos) *va vers le passage.*
M.J. : *D'accord, vous tombez sur 8 orcs* (notons que l'on avait rencontré que des orcs ce jour-là. A croire que le Monster Manual avait été réédité en version concise d'une page).
C. : *Encore ? !*
M.J. : *C., une pierre te tombe dessus, une trappe s'ouvre sous tes pieds, le Panthéon des Dieux et Demi-Dieux se déchaîne contre toi, tu perds 300000000 XP* et tu meurs car telle est ma volonté* (oh, l'étrange impartialité ? !).
F. : *Il est mort ? bon, on le fouille* (ah, le beau réflexe !).
M.J. : *D'accord, vous trouvez...* (énumération longue et fastidieuse du matériel de C. que les autres se partagent avidement)...

(* Là, on soupçonne le récit de notre lecteur d'un tantinet d'exagération (NDRL).

C. Moureaux

Têtes d'affiche

PENDRAGON

Il y a eu l'homo sapiens, puis l'homo sapiens-sapiens, et d'évolution en évolution, vous et moi sommes aujourd'hui des homo-sapiens sapiens sapiens, ce qui en clair vouloir dire que cortex à nous plus développé qu'avant. Cette petite disgression scientifique pour introduire Pendragon, le nouveau jeu de Chaosium, qui pourrait bien être le premier Jeu de Rôles de Rôle...

Greg Stafford, l'auteur de Runequest, a vraiment su éviter de se plagier lui-même, et ses règles, si elles « sentent » un peu le parfum typique Chaosium, ont été totalement repensées par rapport à ce qui s'est fait jusqu'à présent, au service du thème, le Roman du Roi Arthur. Stafford nous offre quelques « œufs de Colomb », dans le combat tout d'abord, avec un système d'une simplicité déroutante, ensuite dans les « Traits de Personnalité », une rubrique nouvelle venue sur les feuilles de personnage, où les termes vont par deux (avec des scores inversement proportionnels) : Chaste/Luxurieux, Clément/Cruel, Valeureux/Lâche, etc...

Au délà de règles assez simples (les puristes trouveront le combat simpliste), la dimension « rôle » vient de la minutie apportée au background. De la race d'origine (picte, celte, romain, etc) au blason, en passant par les liens avec son suzerain, sa famille, l'amour courtois ou la passion, et une foule d'autres détails présentés avec raffinement, Pendragon retrouve tout ce qui fait l'esprit des Chevaliers de la Table Ronde.

Inutile de dire que ces gens là ayant le sang chaud et l'honneur à fleur de peau, il vaut mieux que les combats soient rapides, car ils ne manquent pas !...

PEUR ET IGNORANCE, IGNORANCE ET PEUR !

Des nouveautés dans le monde de **Paranoïa** où la survie est un art difficile et les familles nombreuses rares ! : une aventure orange et un écran assorti de plusieurs modules rouges.

L'aventure orange :
Vapors don't shoot back.
Elle est destinée à exterminer les survivants du module rouge de la boîte (à condition qu'ils aient monté en grade, bien sûr). Mais contrairement à ce dernier, l'action de « Vapors » se déroule en plusieurs phases (dont une à l'extérieur), ce qui lui confère un parfum de véritable petite campagne. Son principal attrait est que, grâce à elle, l'univers du complexe dévoile quelques-uns de ses mystères. Ainsi « Vapors » apporte des précisions sur la vie de tous les jours, sur les rapports entre les différents partis en présence (sociétés secrètes; « services group », niveaux de sécurité) et sur l'extérieur. Mais gageons que le « Paranoïa Compagnon », prévu pour la fin de l'année, en révèlera beaucoup plus !

Cette aventure est encore plus dense que celle de la boîte ; ce qui implique qu'une préparation sérieuse est nécessaire pour pouvoir recréer toute l'ambiance voulue par les auteurs et qui fait tout le charme de ce jeu. Une seule ombre au tableau : comme le module de la boîte, « Vapors » est conçu pour des PJs pré-tirés : il est très difficile de jouer avec d'autres personnages, ceux-ci n'ayant pas forcément les mutations « utiles » et les background adaptés à l'histoire.

Que devient alors l'évolution de nos propres troubleshooters, débutée dans les larmes ?

L'écran du MJ et les modules rouges :
Tout d'abord, un grand écran bien pratique avec des tables partout, partout... A chaque fois que je le replie, je m'aperçois avec amertume que je ne suis pas un mutant... Les modules rouges (3), courts mais redoutables et tout aussi originaux que leur grand frère « Vapors », sont présentés comme des histoires d'appoint destinées à égayer les moments « creux » de vos modules et campagnes. Autres avantages, ils sont jouables avec n'importe quels PJs et ne nécessitent pas, pour le MJ, un important travail préliminaire. Paranoïa est un jeu plein d'humour (noir !) et d'originalité dont le succès est incontestable outre-atlantique ; espérons qu'il en sera de même en France. En tout cas, il gagne à être connu...

Pierre et François Lejoyeux (les deux clones)

HITLER TURN AGAINST RUSSIA

Avec sa nouvelle série « Lidell Hart History Of The Second World War » Task Force Games s'attaque à un gros morceau. En effet l'ambition de la série de jeux qui sortira sous cette appellation n'est ni plus ni moins que de retracer toute la seconde guerre mondiale. Si on ne peut préjuger du succès que remporteront les autres jeux, on peut déjà prédire au premier « Hitler Turn Against Russia » un grand avenir. En effet, Task Force Games a réussi à présenter toute la campagne de Russie sous un format agréable, avec des règles claires et originales. La boite contient le livret de règles, bien organisé, une planche de 108 pions, et une carte de l'Europe centrale et du nord ainsi que de la Russie jusqu'à l'Ob à l'échelle 1 : 17 500 000, et enfin une table des effets des terrains et une table des résultats de combats. Notons deux choses à propos du livret de règles et de la planche de pions. Le premier est modulaire, et son organisation permettra d'ajouter les autres règles qui seront publiées dans les futurs jeux de la série. D'autre part, la planche de pions en contient certains dont l'utilisation ne viendra qu'avec les règles publiées ultérieurement.

A première vue on peut considérer que le nomnbre de pions fournis est assez ridicule si l'on considère l'ampleur des opérations représentées. C'est que le jeu se situe surtout au niveau stratégique.

Et le système de règles utilisé par Task Force Games s'harmonise très bien avec la taille de la carte et le faible nombre de pions. Les unités représentées sont des armées. Le nom de ces armées est noté sur des feuilles qui servent à compatibiliser le nombre de divisions de tous les types qui sont affectées à ces différentes armées.

Chaque type de division possède un potentiel de combat particulier, et la somme de ces potentiels de combat servira à calculer le potentiel de combat (la base) de l'armée. Le nombre des divisions blindées est aussi compatibilisé car il permettra lors de la phase de combat de calculer la modification qui sera appliquée au résultat du dé.

La séquence de jeu se résume à la phase terrestre de la séquence de jeu incluse dans les règles. Elle est d'ailleurs très simple, se limitant à une phase de mouvement, une phase de combat et à une phase logistique. Les règles de mouvement sont assez originales. Les armées ne possèdent en elles même aucun point de mouvement particulier, il est remplacé par la possibilité de se déplacer de 30 points de mouvement (ce qui correspond à un mois de campagne). La valeur du terrain en points de mouvement dépend du degré de motorisation de chaque armée, ainsi que de la saison. La dépense peut varier de 3 à 30 points de mouvement ou même être remplacée par des pertes que doit subir en pourcentage de sa base, l'armée qui veut pénétrer dans une case renfermant tel ou tel type de terrain.

Pour combattre, les armées doivent pénétrer dans les cases occupées par les armées adverses et dépenser encore des points de mouvement ou subir encore des pertes. Pour le combat l'attaquant et le défenseur doivent tout d'abord choisir entre différentes possibilités tactiques. L'attaquant peut choisir entre une attaque normale, une percée, ou une tentative d'encerclement, et le défenseur entre tenir sur ses positions, faire retraite, contre attaquer ou se retrancher. C'est en fonction de ces choix que sera déterminée la table de combat utilisée et si le défenseur doit battre en retraite après le combat ou si l'attaquant pourra rester dans l'hexagone où le combat a eu lieu. Une table de combat possède des résultats spéciaux qui en plus d'indiquer les pertes, mentionnent si le défenseur devra battre en retraite ou s'il est encerclé ou si l'attaquant doit battre en retraite. Les pertes sont exprimées sous forme de pourcentage à appliquer sur la base de chaque armée. Si cette base est réduite à 0, le joueur doit enlever de la composition de cette armée assez d'unités pour satisfaire en potentiel de combat les pertes que l'armée vient de subir.

Pendant la phase logistique les nouvelles unités sont incorporées à chaque armée et leurs bases sont reconstituées si les armées sont ravitaillées.

Le joueur de l'axe possède de nombreux avantages ; tout d'abord l'initiative de 41 à 42, ensuite il est appuyé par une nombreuse aviation qui lui fait bénéficier de modifications au dé favorables, et enfin les pertes subies par les unités soviétiques sont toujours doublées.

Six scénarios sont fournis, pratiquement un par année de lutte en Russie, plus un scénario sur toute la campagne. Ils sont tous bien équilibrés et amusants.

Task Force Games a réussi un véritable tour de force en présentant la campagne de Russie dans son entier sous un format si petit. Ce premier jeu dans la série « Lidell Hart History Of The Second World War » laisse bien présager des autres jeux qui seront publiés sur le même type.

Ce qui est aussi très intéressant avec ce système, c'est qu'il se rapproche beaucoup de ceux qu'utilisent les wargames sur ordinateurs. Il devrait donc être possible d'informatiser assez facilement le jeu pour le débarasser de tout les comptes que l'on doit y faire. Ce qui le rendrait encore plus attrayant.

Frédéric Armand

DARK CRUSADE : *Un achat dont on peut se passer !*

Dark Crusade est un jeu des 3 W (Word Wide Wargaming), une firme U.S. Cette revue qui édite The Wargamer offre en encart des jeux qui m'ont, jusqu'à aujourd'hui, intéressé autant par leur qualité graphique *(Napoleon at Austerlitz)*, leur historicité ou leur rareté (tel *Peter the Great* ou *Lawrence d'Arabie)*, et même dans certains cas la pertinence de la parution (ainsi en est-il des variantes pour *G.I. Anvil of Victory :* nouvelles cartes, règles et unités pour la guerre dans le Pacifique) ; aussi étais-je un amateur assidu de leurs productions et la sortie d'un jeu qualifié de « The Ultima East Front Game », ou de « Rêve des Stratèges du Front de l'Est » traitant au niveau stratégique la campagne de Russie ne pouvait que m'intéresser, surtout en sachant que son concepteur voulait avec ce produit concurrencer les « musts » que sont *Russian Campaign* ou le système *Europa.*

Alléché par toutes ces promesses, je me suis donc précipité chez mon fournisseur de phantasmes guerriers habituels, et après avoir acquis le wargame, je me suis dépêché de le déballer, avec l'impatience que l'on imagine... Au début, j'ai cru m'être trompé de boîte, ou qu'il manquait quelque chose mais non : c'était *çà !*

Voyons donc les causes de cette déception :

— **la carte :** en papier souple, pliée, elle est déjà une surprise par elle-même. D'habitude les cartes des 3 W sont belles à regarder (la qualité esthétique d'un wargame est, à mon avis, non négligeable, même si son historicité doit être primordiale), or celle-ci est nue et vide (le designer précise que cette simplification a pour but d'avoir une carte nette et ainsi de faciliter la réflexion ! (les échecs aussi ont une carte nette mais la réflexion du joueur ne vient pas de son plateau de jeu mais de lui-même ; de son système ou de ses connaissances). Il y a deux types de terrains (en blanc, les terres ; en bleu, les fleuves, les mers) ils n'ont aucun effet sur les combats (montagnes ou plaines : c'est pareil); Les seules indications sur la carte, sont les cités et les voies de communications ; on se bat de ville en ville. Déjà là, je ferais une remarque : les combats de ville en ville sont valables pour des jeux traitant de campagnes médiévales ou jusqu'à l'empire mais la guerre moderne et surtout celle de Russie fut dans de nombreux cas une bataille de formations mécanisées rapides, évoluant dans de vastes étendues ; peu de siège (hormis Stalingrad, Leningrad, etc...) ici, le système fait croire à une guerre de sièges successifs ! Autre remarque : un wargame stratégique nécessite de la simplification certes, mais à ce point ; chapeau ! ils avaient siimplifié encore, on aurait eu quoi ? une carte blanche ?

— **les pions :** rien à redire, ils sont corrects ; même si certaines indications sont erronées, cela arrive. Enfin, quand je prétends que tout est bien, cela est valable pour les veinards qui ont *tous* les pions ; certains malchanceux ont eu des boîtes où il en manquait des plaques entières ! A-t'on idée aussi de ne pas vérifier, inconscients, va !

Télégrammes

Club alter ego de La Croix et la BAN Hyère, Les Dragons du Levant, Mr Labbé, Foyer La Naïade, dépot B.V.O, 83800 Toulon Naval. Ils viennent d'organiser Marine III, un tournoi mélangeant marins et civils.

Les Envoyés de Mithra organisent des journées "porte ouverte" vers le 12 ou 14 Septembre. Renseignements : Yann Soitino, 660 09 56. Le club: Chateau Labissière, Centre Culturel CCJL, Place du Gal De Gaulle.

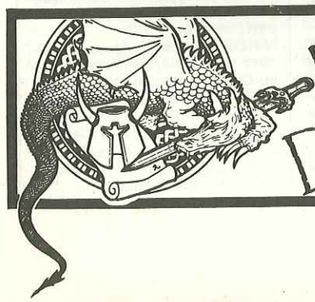
Arrivée aussi du *Gang des Tractions*, au nom suffisemment évocateur...

Après ses quatre étoiles dans Different World, réédition aux USA de *Paranoïa, le nouveau best seller du JdR.*

C'est sûr puisqu'on l'a vu: *Baston, le jeu qui craint*, est paru, Niark!

Sortie fin juillet de Alésia, le nouveau wargame de Jeux Descartes. Longuement testé, dans une présentation tation luxe, il devrait séduire les amateurs exigeants.

Battle System, c'est le jeu avec figurines officiel de TSR compatible avec AD&D.


RÊVE de DRAGON

BIENTÔT
LE Jeu de Rôle
MEDIEVAL ONIRIQUE

Les Sages ont coutume de dire : «Le monde est un Rêve de Dragon ; nous sommes tous rêvés par des Dragons...» Et la réalité de la **Magie** semble bien donner raison aux Sages. Ils disent aussi : «Les jours des Dragons sont les Ages des hommes. Mais quand les Dragons se réveillent, que peut-il bien alors rester du Rêve ?...» Et les cataclysmes qui s'abattent périodiquement sur le monde semblent encore leur donner raison.

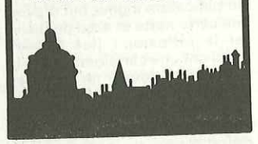
Denis Gerfaud & NEF



JEUX
Fantastiques
et stratégiques
Kits Robots



TEMPS LIBRE
22, rue de Sévigné
75004 Paris
Tél. 274.06.31
Métro : St Paul-Le Marais



LE BROUILLARD DE LA GUERRE

— **The Normandy Campaign,** beachhead to breakthrough
— 8 th Army : **Operation Crusader** (the winter battles for Tobruk, 1941)

Où est l'ennemi ? Voilà certes une question que, neuf fois sur dix au moins, le joueur de simulation militaire n'a pas à se poser : les pions de son adversaire sont là, bien visibles, sur la carte.

Et les tentatives pour les rendre invisibles imposaient jusqu'alors soit des règles tortueuses (et, disons le mot, casse-pieds), soit le recours à des fiches de notation et à un arbitre, soit (développement du modèle précédent) l'utilisation d'un ordinateur : efficace mais coûteux, et pas toujours aussi agréable qu'un bon vieux « boardgame ».L'équipe de Game Designer's Workshop s'est donc creusée la tête pour finir par élaborer un système qui tient de l'œuf de Colomb : la double carte. Le résultat consiste en deux jeux sortis il y a 18 mois et 1 an aux U.S.A., et que, pauvres retardataires, nous commençons enfin à trouver en France : *the Normandy Campaign* et *Operation Crusader.* Bien que le premier se situe au niveau régiment/division (hex = 10 km) et le second au niveau bataillon/régiment (hex = 6,5 km), tous deux se jouent sur des cartes de 40 × 30 cm environ, avec des planches de 240 pions, dont 100 à 120 unités, et tous deux utilisent les mêmes principes.

— *Principe nº 1 :* **la double carte.** Chaque joueur possède sa carte, sur laquelle une chaîne de marqueurs délimite le territoire adverse. Lors de la phase de mouvement, il faut annoncer les numéros des hexagones adverses où l'on fait pénétrer une unité. Si cet hex est occupé, il y aura combat, sinon, les marqueurs sont déplacés sur les deux cartes et le mouvement de la pièce peut continuer. S'il doit y avoir combat, on peut bien sûr acheminer d'autres pièces en renfort.

— *Principe nº 2 :* **le double feu.** Lors des combats (assaut ou simple reconnaissance), chaque joueur fait tirer ses unités, les résultats étant appliqués sous forme de perte de « pas », les pièces étant en général imprimées des deux côtés (en outre, dans *the Normandy Campaign,* la plupart sont représentées par plusieurs pions de force décroissante).

Ainsi est résolu le problème des pertes que subit en général même une attaque réussie ou une défense victorieuse.

— *Principe nº 3 :* le... J'ose à peine le dire. Cela semble presque grossier tant cela bouleverse les habitudes. Bon, vous êtes assis ? **Il n'y a pas de zone de contrôle** dans ces jeux. Pas de ZOC ! Ni « fluide », ni « rigide », ni rien. D'où des possibilités d'infiltrations... si l'on trouve les trous de la ligne adverse.

— *Principe nº 4 :* **ne pas embêter le joueur avec des règles mal écrites, trop lourdes,** dont le livret dispute le prix de l'épaisseur au « Grand Larousse Encyclopédique ». Les règles de *Crusader* font sept pages (plus les tableaux divers et deux pages de notes historiques). Celles de *Normandy* atteignent huit pages (plus les tables et de passionnantes mais brèves notes du concepteur). En somme, des jeux digestes, qui n'exigent pas une après-midi de discussions avant de commencer à jouer.

— *Principe nº 5 :* fournir aux joueurs **un jeu agréable à utiliser.** Les cartes sont un peu ternes mais nettes et claires. Les pions sont superbes. Chaque nationalité a ses couleurs (y compris, soyons chauvins, l'escadrille Lorraine dans *Crusader* et la 2e D.B. dans *Normandy).* Ne sont oubliés ni les Polonais, ni les Tchèques, ni les Néo-Zélandais, les Indiens, les Australiens, etc... Les silhouettes des pions « avions » ne sont pas celles d'engins volants anonymes, mais celles d'appareils bien reconnaissables (identifiés d'ailleurs, dans *Normandy,* au dos des pièces et, dans *Crusader,* en annexe aux règles). Dans *Crusader,* les unités ne sont pas représentées par le symbole OTAN, mais par des profils à l'échelle : on voit tout de suite la différence entre les L3 italiens et les Panzer III...

— *Principe nº 6 :* fournir aux joueurs un **jeu réaliste.** Il me semble que c'est réussi, et même remarquablement. L'ambiance obtenue par le système de jeu restitue admirablement le *« fog of war »,* le brouillard de la guerre dans lequel un commandant d'armée doit prendre ses décisions.

Les faiblesses ? Je n'en vois guère. Si, tout de même : il faudrait pouvoir utiliser les pions avions pour des reconnaissances et, dans *Normandy,* donner au joueur allié des renseignements symbolisant l'action de la Résistance. Les règles me paraissent pouvoir être sans problème modifiées en ce sens.

Pour terminer, quelques détails sur les caractéristiques particulières à chaque jeu.

Crusader dure 18 tours. La bataille oppose, sur un terrain dégagé, deux armées de force sensiblement égale, mais comprenant des troupes et matériels disparates : force 2-2 (attaque-défense) pour les bataillons de L-3 italiens, et 9-8 pour les Panzer III ; force 7-15 pour les brigades d'infanterie néo-zélandaises, et 4-7 pour les régiments des divisions Brescia et Savona...

Le jeu met l'accent sur le ravitaillement, dépensé pour attaquer, et dont le joueur allié possède beaucoup plus que le joueur de l'Axe.

Très importantes aussi sont les capacités de tir anti-blindés : seuls les chars et les anti-tanks peuvent user contre les blindés de toute leur force, les autres unités divisent par 2 leur puissance de feu.

Le but esse ciel est bien sûr la prise ou la levée du siège de Tobrouk.

Normandy propose un scénario de 8 tours et un de 25 tours, chaque tour équivalant à 2 jours. Au début du jeu, le débarquement a eu lieu, les premières unités alliées sont en place, mais le plus dur reste à faire. Bien sûr, il y a la flotte, l'aviation, et la montée progressive en puissance d'une armée neuve contre un assemblage de troupes de toutes sortes, très puissantes ou quasiment inexistantes.

Ici encore, le ravitallement est nécessaire pour attaquer. Au système « Mouvement-Combat » de *Crusader* s'ajoute une phase de mouvement des réserves de l'adversaire, et une seconde phase de mouvement. Le but est ici pour le joueur allié de prendre Cherbourg, Caen, Laval, Saint-Malo, etc... et de sortir des unités de la carte.

Conclusion : deux jeux à la fois originaux et abordables, passionnants et réalistes. Ils devraient pouvoir éviter « l'opportunisme au tour le tour » (selon le mot de Benjamin Knight, concepteur de *Normandy)* et conduire les joueurs à créer des points faibles chez l'adversaire plutôt qu'à guetter ceux qui se créeront d'eux-mêmes, par erreur ou insuffisance de moyens. Qui sait ? Peut-être est-ce le début d'une nouvelle « race » de wargames ?

Frank Stora

— **les règles :** je ne pourrai pas tout signaler ici de ce qui m'a... surpris ! Mais, en fait de « summum », ce jeu est le « nec-plus-ultra du ridicule » dans le genre et pour le dépasser, on risque d'attendre longtemps !

Ainsi dans la série gag : vous avez entre les mains une règle de 4 pages au total et... 1 page d'errata concernant l'ensemble du jeu : carte, pions et règles, enfin à vous les joies du travail manuel pour tout remettre en ordre !

Et pour les malheureux qui ne lisent pas les revues américaines dans les moindres recoins une bonne nouvelle : la règle que vous possédez est erronée (disait « Wargamer » nº 37, page 44, en bas à droite, *précis non ?*) un entre-filet discret vous indique :

1) un errata supplémentaire dans la même revue,

2) tous les possesseurs du jeu sont grâcieusement invités à retourner les règles en leur possession à :

— Louis R. Coatney (le designer), 9706 Trappers lane (le « chemin du trappeur ») Juneau, Alaska 9980 ! ! ! ! ! ! ! !D'avance merci.

Dieu soit loué, les U.S.A. n'ont pas encore de colonie sur la lune, sinon...

Autre curiosité sur les règles : dans les sources ayant servi au concepteur, on trouve avec une certaine surprise le « Risk » ! tout le monde connait le côté sérieux, historique dirais-je de ce jeu...

Autre curiosité : vous pouvez envoyez les Finlandais combattre en Roumanie et les Italiens en Finlande ; ce jeu est vraiment un « rêve » pour wargamer !

— le mouvement stratégique est lui aussi... curieux : il dépend de votre nombre de cités/points de victoire. Exemple : 2 pts de victoire, 2 unités peuvent se déplacer en mouvement stratégique.

— les renforts sibériens : on atteint des sommets si le Russe accélère ses renforts sibériens (il les fait venir avant janvier 1942). A chaque tour, l'Allemand choisit un nombre de 1 à 6. Le Russe jette un dé et si il obtient le même nombre, l'Allemand gagne la partie ; ce n'est plus Dark Crusade mais Black Jack !

— le Russe peut faire, dans un même tour, évacuer ses troupes en Sibérie et revenir sur la carte ! le joueur de l'Axe lui ne peut faire de même en Allemagne ; sans doute pour simuler le fait que le réseau de communication russe est plus dense que celui de l'Allemand !

En résumé, vous avez acheté pour 200 F/300 F. (eh, oui ! les wargames, çà coûte cher), une jolie boîte, des morceaux de carton inutiles et des feuilles imprimées ; à la limite, on pourrait appeler çà de l'escroquerie, non ? ou tout au moins prend-on les wargamers pour des imbéciles. Il ne suffit pas de produire un jeu et de le baptiser pompeusement de « sommet », il faut qu'il le soit ; quant à *Russian Campaign* et *Europa* si tous leurs concurrents ressemblent à cette « chose » ; ils ont encore de beaux jours devant eux.

Philippe Bracq
Groupe W.O.D.K.A.S.

Lettre à ceux qui nous en envoient...

A tous ceux qui nous écrivent ou nous proposent des articles et autres documents importants (et donc hormis toute correspondance portant sur un problème d'abonnement ou d'envoi de numéro) :

- Précisez bien « Rédaction » sur votre enveloppe, *et* sur votre lettre.
- N'ayez pas peur d'être mégalo, et mettez vos nom et adresse complète partout (par exemple sur votre lettre et sur votre fiche de monstre), et si vous proposez un article, donnez si possible un numéro de téléphone où vous joindre ; c'est bien plus pratique.
- N'envoyez jamais un original. D'une part c'est plus prudent, d'autre part, comme toute rédaction, nous ne pouvons nous engager à restituer tous les documents que nous recevons.

Nouveautés Wargames

PACE SETTER

Wabbit Wampage est bien un wargame mais dans la lignée des « Toons » et autres « Bunnies and Burrows ». Vous vous trouvez plongé dans un univers de bande dessinée où le fermier, pour protéger les récoltes des incursions de lapins, engage des hommes de mains, équipe son chien avec une tronçonneuse et rejoue « Massacre à la tronçonneuse ».

En face chez les lapins on ne reste pas inactif ; songez plutôt que le sympathique Bunnie devenu complètement *berserk* procède à des détournements de tracteurs, met le feu aux granges de l'agriculteur, et c'est l'escalade : car plus tard il sera possible pour lui d'acheter par correspondance (à un manufrance U.S. sans doute), un canon pour se faire la peau du chien (malheureux pataud, qu'on prévienne la S.P.A. !). Cela doit rappeler quelque chose aux amateurs de dessins animés de la série « Bip-Bip et Vil Coyote ».

Le jeu est réellement intéressant, même si les gags ne marchent qu'une seule fois (après on les connaît), du point de vue stratégie il changera des hordes soviétiques ou des teutons blindés !

WORLD WIDE WARGAMING

Le jeu des trois W. : **Dark Crusade** est arrivé ; son concepteur le décrit comme étant, je cite « Le jeu stratégique rêvé pour le front de l'est ». D'après les magazines américains ce jeu comporte un grand nombre de nouveautés dans le domaine du wargame et des idées pour accroître le réalisme du jeu ; sans pour cela nuire à sa jouabilité ; tel que : évacuation / débarquement naval, exploitation blindée ; production etc... (voir dans « Tête d'Affiche » une réaction devant la boîte !)

Une deuxième partie de ce jeu devrait suivre : elle s'appellerait Siegfried, à l'Italie centrale et la Serbie qui permettrait de jouer toute la campagne à l'est ; mais l'objectif le plus ambitieux est de créer une série concurrente à Europa de G.D.W., jouable en un weed-end, avec une carte ayant la dimension d'une table de ping-pong.

— Jack Greene tente de préparer un module naval (du niveau du jeu d'Avalon Hill War at Sea) les combats aériens seraient approfondis dans l'avenir.

— Bientôt dans la revue du Wargamer un scénario pour jouer une campagne à partir de novembre 1942.

JdR

Paranoïa

Peur et Ignorance, Ignorance et Peur : c'est le principe que doit avoir chaque Maître de Jeu de Paranoïa. Aussi, pour maintenir le stress parmi vos joueurs, *West End Games* ne vous laisse pas sans ressource. **Vapors don't shoot back** est une suite de trois aventures où les persos, croyant agir contre des traitres, sont en réalité les pions d'une joute entre High Progammers blasés, réglant leurs comptes par jeu interposé, le tout à l'insu de l'Ordinateur. Je n'en dis pas plus, j'ai l'impression qu'on m'espionne.

The Book of Marvelous Magic (AC4)

Il est à priori destiné à D&D, mais des adaptations mineures permettent de l'utiliser aussi bien pour AD&D. Sous une présentation superbe et pratique, environ 500 objets y sont répertoriés, dont une bonne part d'inédits.

Super Héros

Le standard de qualité de *Games Workshop* ne faiblit pas avec **Legacy of Eagle,** premier scénario pour *Golden Super Heroes.* L'histoire est spécialement étudiée pour des personnages débutants, et le livret contient plusieurs cartes couleurs à l'échelle des figurines 25 mm ainsi que des silhouettes de tous les PNJ, des fiches à découper des principaux supervilains, tout cela en couleurs.

Le Superworld Companion apporte quelques variantes, de nouveaux pouvoirs et des règles supplémentaires, mais ce n'est pas tout. Une nouvelle feuille de personnage y est proposée, plus simple d'usage, et des tableaux viennent éclairer les rapports entre certains pouvoirs. Détail significatif, il contient également des tables de conversion entre Superworld et les célèbres Champions et Vilains & Vigilantes, et un module « d'entraînement » décrit dans les deux systèmes.

Doctor Who : *F.A.S.A. :*

Pour trois joueurs et plus ; jeu de fantaisie tiré d'une série vedette de télévision Britannique pour les non-avertis dans ce jeu, C.I.A n'est pas « Central Intelligence Agency mais la « Celestial Intervention Angency ». Cela vous situe un peu le thème ; mais voyons les détails ; eh bien mes chers amis vous vous promenez dans l'espace, rien de plus naturel me rétorquera-t-on du côté des fanas de Traveller ou de Space.

Opéra mais là où ça se corse ; c'est qu'en plus, pour le même prix, vous voyagez aussi dans le temps pour traquer des criminels qui voudraient changer l'histoire avec un grand H ; ce jeu est à classer à mi-chemin entre la S.F. et les supers héros.

Black Moon Manor *(Chill)*

Une créature incroyablement mauvaise se terre dans les murs de Black Moon Manor et vous avez le devoir de la détruire, mais saurez-vous agir assez vite et frapper juste car cet être vous attend ; ses serviteurs, ses familiers sont féroces, bon séjour en perspective à Black Moon Manor pour ceux qui n'ont pas froid aux yeux.

Attention : il s'agit d'un boardgame

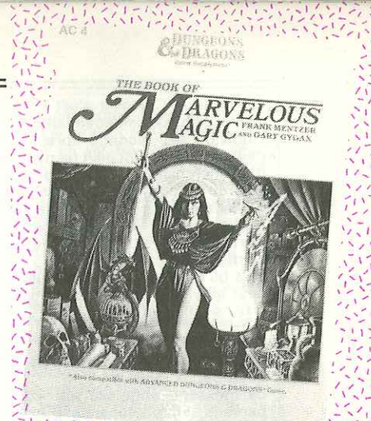
Creature and treasure *I.C.E.*

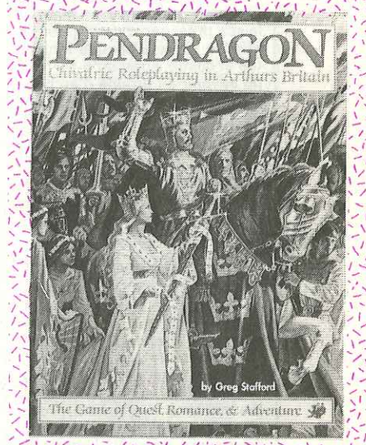
Il s'agit là d'un catalogue pour le jeu **Rolemaster** qui permet d'accroître les possibilités et le réalisme du jeu. Rolemaster étant devenu un nouveau concurrent important pour A.D. et D, et la gamme du jeu tendant à se développer rapidement, on peut s'attendre à de nouvelles sortie de ce type soit : nouvelles règles, nouveaux monstres etc...

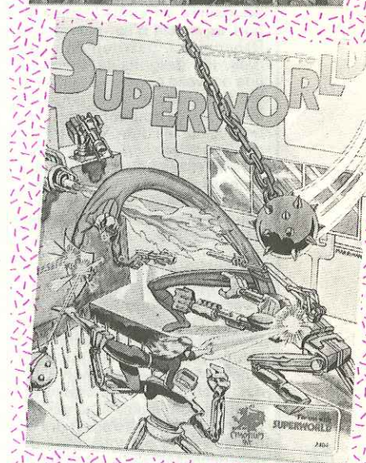
Free City of Krakow *G.D.W.*

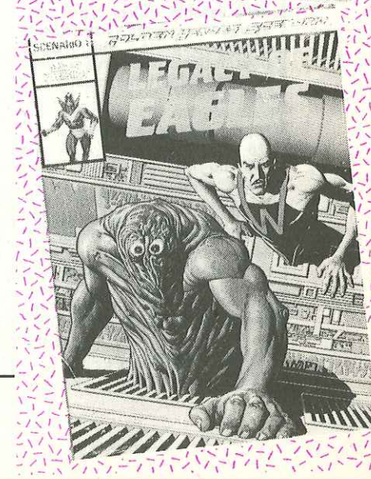
Le premier scénario pour **Twilight 2000.** Après la 3ème guerre mondiale qui fut plus un échange nucléaire qu'un holocauste total et qui eut lieu il y a cinq ans ; vous et vos compagnons essayez de survivre. Vous êtes des éléments de la 5ème division U.S. ou d'unités alliées décimées, vos opposants sont des déserteurs, des pillards, des unités fantômes russes ou polonaises, pour beaucoup cela rappelle le jeu Aftermath n'est-ce pas ?

Dans ce scénario la ville de Cracovie a subit le plus dur des combats de cette guerre aussi ce qui reste des autorités de la ville a décidé de rejeter le reste









du monde : Cracovie s'est déclarée... libre et indépendante ; l'individu est reconnu libre et peut faire ce qui lui plait (le rêve d'un anarchiste !) Tout au moins tant qu'il laisse les combats à l'extérieur de la cité... difficile à réaliser dans un monde en pleine confusion et où les conflits sont omni-présents.
Plus qu'un scénario, ce module peut servir de départ pour des dizaines d'aventures.

Arramat *(Traveller)*
scénario destiné à être joué par quatre à six joueurs.
Le message angoissé qui est parvenu, en provenance d'Arramat fut long à parvenir à destination ; pourtant rien n'aurait laissé présager d'un drame. En effet la planète semble inhabitée et calme, aussi qu'a-t-il bien pu advenir au groupe d'archéologues qui s'y était posé ? C'est un père angoissé qui recrute votre groupe pour allier sur Arramat récupérer sa fille qui appartenait à la précédente expédition ; ou tout au moins savoir ce qui s'est passé. Arramat la planète des disparus vous livrera-t-elle ses secrets ?

Dragonlance 6 *T.S.R.*
Il est difficile de se le procurer en France (on m'a avoué qu'il n'y en aurait que douze exemplaires en France Oh ! pardon, onze j'en ai un !).
L'histoire : les réfugiés de Pax Tharkas sont en sécurité chez les nains à Thorbadin, vous cherchez des bateaux pour poursuivre la quête... mais le port de Tarsis n'est plus et les Draconians patrouillent ses rues, les dragons la survole ; une nouvelle épreuve à surmonter. Vous devrez vous emparer du globe des dragons, une arme terrible qui les détruisit dans les temps anciens. Pour cela à travers les glaces, parmi les tribus du nord et malgré Slith le dragon blanc vous accomplirez la quête du D.L. 6 ou vos dépouilles disparaitront dans la neige...

Cloudland *Grenadier*
Un scénario pour A.D. et D de niveau 1 à 4. Vous avez entendu parler d'un chateau mythique Cloudland, qui fut construit il y a fort longtemps par un puissant magicien. Celui-ci est mort il y a des eons ; mais des créatures bizarres continuent à en garder le contrôle, derrière ses murs et ans ses tours on chuchote que des richesses sans nombre et de puissants objets magiques attendent ceux qui seront assez braves pour les emporter ; beaucoup ont essayés sans succès ; aujourd'hui, c'est à votre tour.

Monhegin Island *Grenadier*
Un scénario pour Call of Cthulhu : la disparition d'une jeune fille mène un groupe d'aventuriers à enquêter dans une petite île au large du Maine (U.S.A.) le peuple qui vit sur cet ilot semble étrange et secret ; pourquoi haïssent-ils « creux de l'extérieur » ? Que cachent-ils ? les aventuriers comprendront vite lorsqu'ils se trouveront enfin face à l'horrible secret de l'île de Monhegin.

le cercle
librairie . galerie
disques . jeux
pour les joueurs avertis
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU
Centre Art de Vivre
78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00
10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

Librairie

Un livre-jeu made in Lycée
C'est pour créer à leur tour un livre comme ceux qu'ils aiment, que les élèves de 6e du Collège Henri Matisse à Issy-les-Moulineaux, avec l'aide de leur professeur de français, ont écrit un livre-jeu : le RAPT.
Cependant, pouvant faire pencher en leur défaveur la balance des critiques, on peut noter une certaine fraîcheur dans leur rédaction et quelques faiblesses dans les illustrations.
Par contre, l'originalité réside dans la structure de l'aventure directement inspirée du réseau du métro parisien (remarquez l'illustration exprimée dans le titre subtil, « isn't it ? »). Le jeu, si souvent mal vu dans les collèges, a permis ici aux élèves de faire des efforts aussi bien en français que dans le domaine de l'organisation et du travail collectif, en bref dans toutes les matières utilisées pour la rédaction d'un tel ouvrage.
Comme quoi, la bonne vieille formule : « s'instruire en s'amusant » n'est plus à démontrer.
Cyril Rayer

Imagine
Le 27 est un numéro spécial pour les utilisateurs de sorts crés par G. Gygax, des articles de fond sur le rôle du magicien dans une société organisée.
Vous trouverez aussi un scénario se déroulant dans Pelinore, la ville qui est présentée, quartier par quartier, dans la revue, une nouvelle d'Heroic Fantasy amusante « Alcain and The Swamp Demon ». Le nº 28 vous dit tout sur les lycanthropes, et détaille, illustrations, à l'appui, les problèmes d'initiative et de segments... Module pour Cthulhu ou Daredevils.
White Dwarf nº 66
— Un article sur le jeu Middle Earth, qui se rapproche le plus des œuvres de J.R.R. Tolkien.
— Une aide intéressante pour les pratiquants de Warhammer : comment monter une embuscade.
— Un Scénario pour Call of Cthulhu « The horse of the Invisible ».
— Un autre scénario pour A.D. et D., de niveau 1 à 2, « The philisophers stone ».
— Et un troisième scénario (trois, on vous a gâté avouez-le !) pour A.D. et D. présentant une série de nouveaux affreux pour peupler vos cauchemars et vos donjons.
— Trois nouveaux anneaux : les anneaux d'alignement ; chacun d'entre eux a ses capacités propres, compatibles ou non, possibilité de créer toute une aventure autour d'eux.
Break Out nº 15
— Une nouveauté qui nous vient d'Australie traite surtout du domaine ludique dans leur pays, il touche à tout (J. de R. micro et wargames) ; je ne crois pas qu'il amène quelque chose de nouveau dans le marché, sauf pour certains articles bien précis, tel que par exemple dans ce numéro une étude fort complète sur les portes-avions durant la période 1941-1945 dans la zone du Pacifique.
Dragon 95
Le dernier mot de G. Gydax sur les limitations des demi-humains, la suite d'une intéressante rubrique détaillant l'écologie des monstres, ici le Cockatrice. Le module, utilisé en compétition à la GenCon XVII, fait appel à l'astuce et au rôle playing ; le titre, « Into the gorgotten realm ». Dans le submagazine Ares, le dauphin de l'espace pour Ringworld, et plein de chose sur Iron Man.

L'appel du 17 juin

16 juin 1940. Les armées françaises s'effondrent. A Bordeaux, le maréchal Pétain remplace Paul Reynaud. Revenant de mission à Londres, Charles de Gaulle, général de brigade « à titre temporaire », y retourne aussitôt, pour que l'honneur au moins soit sauf...
Non. Ce n'est pas vrai. La défaite subie, le gouvernement de la France se soumettant de bon gré à Hitler (ce qu'aucun autre pays occupé n'avait fait et ne fera ensuite), c'est une mauvaise blague.
La vérité, André Costa nous la raconte, dans un livre paru chez *Lattès* — il y a quelques années, mais il n'est pas trop tard pour en parler, et pour le lire.
Donc, le 17 juin, De Gaulle — qui est resté — parle à Pétain. Les deux hommes se connaissent bien. Et le jeune général parvient à dégeler l'esprit du vieux maréchal, à lui faire comprendre que cette guerre, qu'il croit franco-allemande, n'est que le début d'un affrontement mondial. Deux jours plus tard, les conditions allemandes pour une armistice sont rejetées avec éclat, et le gouvernement se réfugie à Alger, avec la flotte, ce qui reste de l'aviation — qui n'est pas rien — et ce qu'on a pu transporter de troupes et, surtout, de blindés.
Quel amateur de simulations, de wargames et d'histoire n'a pas rêvé à ce *« what if »*...
André Costa (naguère chroniqueur de ludotique pour « Science et Vie ») a fait mieux qu'y rêver.
Appuyé sur une documentation technique irréprochable, ne négligeant aucun aspect, militaire et politique, de l'affrontement qu'il décrit, nous conduisant de la ligne de front aux cabinets gouvernementaux, il est parfaitement, rigoureusement, crédible.
Car chaque bataille, chaque négociation, est inspirée d'un épisode similaire, où l'on a pu voir avec précision comment, par exemple, une flotte entraînée au combat de nuit pouvait écraser des adversaires équivalents sans une égratignure ou presque. Ainsi des combats nippo-américains dans les premiers jours de Guadalcanal... La flotte française surpassait au moins autant la flotte italienne en 1940 que les croiseurs japonais leurs homologues U.S. en 1942.
Chaque engagement donne l'impression d'avoir été simulé : sur Amirauté, sur Squad Leader, sur tel ou tel jeu de la série Europa de G.D.W... L'ensemble fait d'ailleurs penser à un Third Reich (aux règles largement améliorées, bien sûr).
Restant logique jusqu'au bout, Costa ne met pas toutes les chances du côté des Alliés. Ainsi, Goering parvient à imposer son plan d'écrasement méthodique des aérodromes anglais, au lieu de se lancer stupidement dans un bombardement stérile de Londres.
La machine guerrière gronde et bondit de victime en victime, de juin 40 à février 41, avec une logique implacable, jusqu'à une chute superbement trouvée.
J'aimerais tout raconter, mais je ne veux pas vous priver du plaisir de la découverte d'un ouvrage passionnant. « L'appel du 17 juin » se lit — se dévore, plutôt — comme un roman... Car, hélas, ce n'est qu'un roman.
Frank Stora



inspirations

Comme annoncé dans CB nº 25, *J'Ai Lu* vient de rééditer **Les pilotes de la Grande Porte**, seconde partie d'une œuvre qui constitue, à mon sens, le sommet de la carrière de Frederik Pohl. On y retrouve les personnages de **La Grande Porte** — essentiellement Robinette Broadhead et son ordinateur-psychanalyste —, mais Pohl a éclaté son roman, ajoutant acteurs et lignes de narration pour construire une histoire multiple dont les différents éléments tendent tous vers l'éclaircissement de la grande question laissée en suspens à la fin du premier volume : où sont passés les Heechees, ces extraterrestres qui ont construit les nefs supraluminiques utilisées par les humains ? La réponse est grandiose quoi que — relativement — prévisible pour qui a quelques connaissances physiques et astronomiques. En ajoutant que ces deux volumes contiennent de nombreux éléments utilisables pour un MEGA ou, peut-être, pour Empire Galactique, je vous aurai tout dit. (Sauf, peut-être, que toute l'œuvre de Pohl, et notamment ses trois romans en collaboration avec Jack Williamson — **Les récifs de l'espace, L'étoile sauvage** (Presses-Pocket) et **L'Enfant des étoiles** (Le Masque) —, fourmille d'idées pour ces deux jeux : scénarios, décors, bestioles, etc).

Chez *Galaxie-Bis*, un excellent polar-SF signé Isidore Haiblum mérite votre intérêt. Basé sur le concept des univers parallèles, **Mondes frontières**, avec sa nonchalance façon Chandler et son action soutenue, est cent coudées au-dessus des autres œuvres traduites d'Haiblum — lesquelles m'avaient un peu laissé sur ma faim. Là encore, de quoi réaliser un scénario de MEGA, mais aussi de bien belles pages, même si ça se gâte un peu vers la fin. L'univers d'origine, avec ses cités fliquées et son ambiance paranoïaque, constitue un décor rêvé pour qui aime les aventures périlleuses réclamant une attention de tous les instants.

Chez *Néo*, **Le livre des fantômes**, de Jean Ray, est un recueil de nouvelles mineures mais intéressantes à double titre : tout d'abord parce qu'il s'agit de fantastique moderne — une denrée rare —, mais aussi parce que Jean Ray, bien loin des Harry Dickson ou de Malpertuis, livre ici une facette troublante de son œuvre. Les inconditionnels adoreront, les autres apprécieront. Peut-être y aurait-il des situations de base utilisables pour L'appel de Cthulhu, comme celle de « La choucroute », avec cette table défendue par des flammes, ces bouteilles de verre plein et le désespoir final du héros...
L'avant-garde du fantastique contemporain se trouve dans **Arachné**, une anthologie semi-professionnelle dont on ne dira jamais assez de bien. Au sommaire, trois spécialistes anglo-saxons de l'horreur : Charles L. Grant, Ramsey Campbell et Fritz Leiber dont le texte est remarquable, mais aussi trois auteurs français : Gérard Coisne, Nathalie Rimlinger et Christian Cogné, et Michaël Bishop, auteur admirable et sous-publié en France, dont **Les murailles de Tyr** m'a particulièrement impressionné.
Arachné, ouvrage indispensable pour qui s'intéresse à l'horreur de qualité — amateurs de *gore* s'abstenir ! —, ne coûte que 35 F et se commande chez Jean-Daniel Brèque, Britania 2, E 70, 141 rue de Douvres, 59240 Dunkerque.
Le second volume d'Arachné sera **La fiancée du singe**, de Michäel Bishop — de la *fantasy* comme vous n'en avez jamais vue !

Les dernières livraisons du *Fleuve Noir* ne sont pas fameuses. Outre **Les survivants du Paradis**, de Michel Jeury — suite du **Dernier Paradis** — et **La pire espèce**, de G. Morris, qui clôt la trilogie commencée avec **Vieillesse délinquante**, on ne trouve que deux livres réellement dignes d'intérêt, les deux précédents constituant en quelque sorte des « valeurs sûres ».
Le semeur d'ombres, de Michel Honaker — qu'on n'avait pas vu en Anticipation depuis l'excellent **Planeta non grata**, voici déjà deux ans —, se veut un space opera standard. Sur une planète sauvage colonisée par l'homme, un étrange végétal polymorphe, le mucilum, ronge peu à peu les banlieues de l'unique ville. Sur ce thème ultra-classique, Honaker a développé un roman d'aventures bien mené, suffisamment intelligent pour éviter de tomber dans les pièces de l'anthropomorphisme et du manichéisme. De quoi jouer une bonne partie de MEGA — pour joueurs confirmés uniquement, en raison de la puissance des résidents éventuels.
Poupée tueuse, de Jean Mazarin, thriller-SF mené à cent à l'heure, vaut surtout par son écriture nerveuse et l'utilisation dénuée de toute sensiblerie du thème de l'androïde — ici nommé *réplique*, ce qui fait penser à l'affreux néologisme réplicant de Blade Runner — acharné à sauvegarder sa liberté, son intégrité, voire son existence même. Dur, cruel et d'une efficacité habituelle chez Mazarin, auteur venu du polar.
Par contre, je déconseille d'avance l'achat des romans de la **collection Gore**. En six titres, cette série ne nous a rien offert de vraiment intéressant. On reste au niveau zéro, avec éventrations, mutilations, viols et bains de sang liés par un semblant d'histoire. Le plus catastrophique, Blood-sex, d'un certain Charles Nécrorian — voilà qui sent le pseudonyme ; il a d'ailleurs failli être signé Solange Chapdelaine —, a tout du catalogue de perversions sexuelles, et se termine sur une fellation castratrice du plus mauvais goût. A éviter. Espérons que le G.-J. Arnaud à paraître sera, lui, intelligent !

La revue à petit tirage de ce bimestre n'est pas exactement un fanzime ; bien que ne payant pas ses collaborateurs, **Proxima** peut s'enorgueillir d'une présentation tout à fait professionnelle : photocomposition, belle impression, couverture quadrichromie. Dans les cinq numéros parus à ce jour, on peut relever les noms de Guy Grudzien, Michel Honaker, Raymond Milési (1), Arkadi et Boris Strougatski, Lionel Evrard — dont la novella Gens qui rient, gens qui pleurent est sélectionnée pour le Prix Rosny de cette année —, Daniel Walther — qui vient de reprendre en main fiction, doyenne des revues de SF puisqu'elle paraît depuis 1953 —, Christine Renard et Jean-Luc Triolo. Outre les nouvelles, **Proxima** comporte une partie critique et analytique de qualité variable mais en général intéressante, partagée entre les articles de fond — « panoramique » de collections, réflexions littéraires — et l'actualité. Le nº 5, notamment, comporte une étude très complète sur Présence du Futur — et la novella **La venue de l'oiseau de lune**, de Jean-Luc Triolo, peut être utilisée pour servir de base à un D & D.
On commande **Proxima** à Andromède, 67, rue de la monnaie, 59800 Lille. 33 F le numéro, 120 les 4 (un an).
Andromède édite également les chroniques du même nom, série d'anthologies portant sur un thème : la mort, la haine, la folie noire, l'humour sombre et l'amour monstre — ce dernier titre restant à paraître.

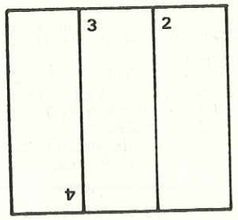
Je rappelle que les **13, 14 et 15 septembre** aura lieu la XIIe Convention nationale de SF, à Angers, sous l'égide du club **Vopaliec SF** (C/o Patrice Verry, 26, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers ; tél. : (41) 68 40 15). Il y aura de nombreuses tables de jeux de simulation (D & D, Cosmic Encounter, Oméga...) ainsi que diverses animations (conférences, films, débats).
A cette occasion sera décerné le Prix Rosny Aîné, dont voici les titres nominés.
— Catégories romans : **Les faiseurs d'orage** (Jean-Pierre Hubert, Denoël), **Ici-bas** (Emmanuel JOuanne, Denoël), **Mémo** (André Ruellan, Denoël (2)), **Le chien courait sur l'autoroute en criant son nom** (Pierre Pelot, Presses-Pocket), **Ti-Harnog** (Christian Léourier, J'Ai Lu) et **La taverne de l'espoir** (Michel Pagel, Fleuve Noir).
— Catégorie nouvelles : **Fontaraigne** (Joëlle Wintrebert, Mouvance 8), **Fin de partie ?** (Jean-Claude Dunyach, Mouvance 8), **Gens qui rient, gens qui pleurent** (Lionel Evrard, Proxima 5), **Janus** (Elisabeth Vonarburg, Denoël, dans le recueil du même titre), **Pleine peau** (Jean-Pierre Hubert, Univers 1984, J'Ai Lu).
Si vous avez l'intention ne serait-ce que de passer à la Convention, vous pouvez lire ces textes et voter sur place — à condition d'être inscrit. Sinon, ils constituent tout de même une excellente sélection de lectures, et deux des romans, Les faiseurs d'orage et Ti-Harnog, décrivent des sociétés intéressantes pour un scénario de MEGA.
(1) Editeur de Mouvance, voir adresse in CB nº 25.
(2) Déjà Grand Prix de la SF cette année.
Roland C. Wagner

Squad Leader

LE PRIX DE L'HEROISME

(suite de la bataille de Grüssenheim : Casus Belli nº 25)

GRÜSSENHEIM, Alsace 29 janvier 1945 : quarante-huit heures auparavant le sous-groupement Putz de la 2e DB venait d'enlever à l'ennemi le dernier rempart servant de protection au repli de la Wehrmacht : le village de Grüssenheim. Mais, dès l'aube du 29, alors que la légion tenait les abords ouest de la Blind et que les survivants du sous-groupement Putz se préparaient à défendre le village sous un tir de harcèlement, les Allemands contre-attaquèrent sur tous les fronts.



La bataille de Grussenheim
Passez à l'Est !

Dans C.B. nº 25, une erreur s'est glissée dans le scénario Squad Leader « La Bataille de Grussenheim ». Dans la répartition initiale des troupes françaises, il faut lire le « sous-groupement Putz sur la carte 7 à l'*EST* de la Blind », et non pas à l'Ouest.

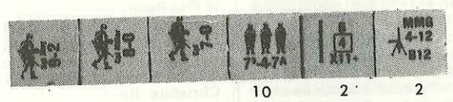
Règles: GI Anvil of Victory.
Conditions de victoire: le vainqueur est le joueur qui, à la fin du dixième tour, possède le plus de bâtiments sur la carte 3.

les Allemands jouent en premier
les Français se placent en premier

N

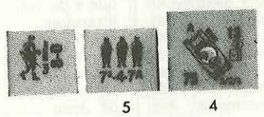
1	2	3	4	5 ◎	6	7	8	9	10	END

Sous-groupement Putz de la 2e DB se place sur tout hexagone entier de la carte 3.



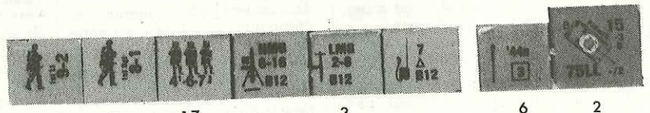
10 2 2

Eléments de renfort de la 5e BD entrent par le bord sud de la carte 3 (au tour 5).



5 4

Eléments du dernier rempart par lequel la Whermacht protège son repli.



2 17 3 6 2

Sur la carte 2.

Règles spéciales :
- les règles de neige s'appliquent -61-
- la 2e DB bénéficiant du matériel US, tous les pions français seront représentés par des pions américains. Mais on appliquera les règles des Français libres (104.21) et non pas celles des Américains (40 et 151).

Les premiers éléments de renfort de la 5e DB de la première armée française pénétraient dans Grüssenheim à 10 h 30. Les Allemands cessèrent leurs assauts. Deux cent cinquante d'entre eux furent faits prisonniers, et rejoignirent cent cinquante de leurs camarades capturés la veille. Dix-huit officiers et deux cent soixante sous-officiers et soldats sont tombés les 27, 28 et 29 janvier 1945 sur le sol gelé d'Alsace. Relevés, les survivants du sous-groupement Putz reprenaient la route de Sélestat dès midi.

Conception : Didier Wattelar.

UN PONT SUR LE RHIN

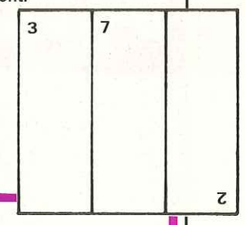
(Suite de la route de Rémagen, CB nº 26)

7 mars 1945, le commandant Léonard, chef de la 9ème DB US, arrive en vue du pont Ludendorff, à Rémagen. Le pont d'Urdingen vient de se votaliser sous les yeux des reconnaissances de la 2ème DB US ; c'était l'avant dernier pont intact sur le Rhin, de Düsselforf à Cologne.
Le pont de Rémagen doit être pris, intact !

Conditions de victoire
— Victoire décisive américaine : le joueur américain doit contrôler le pont (voir règles spéciales), envoyer une jeep et un blindé en reconnaissance par 2Q10, et s'assurer qu'il n'existe aucune unité allemande intacte entre les rangées U et M de la carte 3.
— Victoire marginale américaine : le joueur américain doit contrôler le pont et s'emparer des bâtiments 3M2, 3R3, 2R5 et 3T3.
— Victoire marginale allemande : contrecarrer les plans américains.
— Victoire décisive allemande : détruire le pont.

Les Allemands se placent en premier
Les Américains se déplacent en premier

N



1	2*	3	4	5	6	7	8	9	10	END

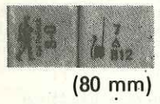
Garnison de Rémagen (ELR 2) se place sur la carte 3



3 9 3 4 2 8 2 2

7P3
7R3

se placent sur le jeu en placement initial caché


(80 mm)



2 2

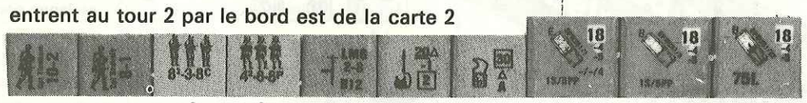
se placent à moins de 5 cases du pont



2 2 2 2 3

entrent au tour 2 par le bord est de la carte 2

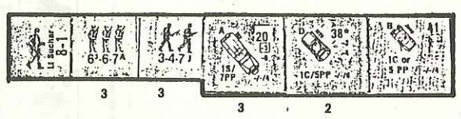
(ELR3)



2 3 2 2 2 3

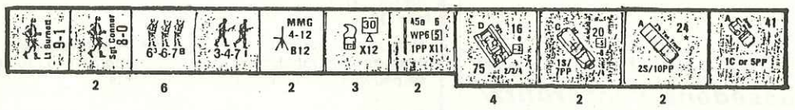
Les unités américaines entrent par le bord ouest de la carte 3 en utilisant la règle 47.1 du scénario 47.

1er groupe



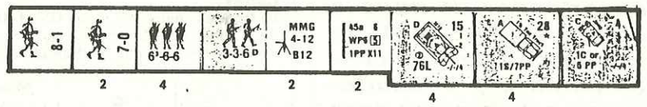
3 3 3 2

2ème groupe



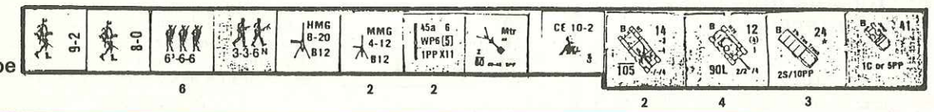
2 6 2 3 2 4 2 2

3ème groupe



2 4 2 2 4 4

4ème groupe



6 2 2 2 4 3

Règles spéciales
R1: Pour contrôler le pont, le joueur américain doit être le dernier à occuper les hexagones 7Q10, 7Q3, 7P3, 7R3 et s'assurer qu'il ne reste aucune unité allemande sur le pont.
R2: Placer deux marqueurs « 2nd level » sur les hexagones 7P3 et 7R3. Ils représentent deux tours en pierre.
R3: Le joueur allemand note en secret les hexagones de bâtiments, sur la rive ouest, où il place 3 Sturmboats. Si une unité américaine entre dans l'un des bâtiments, le joueur allemand place le marqueur sur la carte. Les unités américaines peuvent s'en servir sans pénalité.
R4: Les unités 2-3-6 sont des servants du Volssturm. Pour cette raison, il faut utiliser les colonnes rouges de la table 33.3.
R5: Les tirs de repérage ne sont pas réalisables.
R6: Il existe un pont en pierre à deux voies entre 7Q3 et 7Q10. La rivière est profonde avec un courant modéré vers le nord. Les iles n'existent pas. Les hexagones de marais sont à considérer comme des hexagones d'eau.

Epilogue
Le pont de Rémagen fut pris intact... alors que les Américains s'apprêtaient à le faire bombarder de nouveau.
Sans perdre une seconde, Bradley entreprit de faire traverser le Rhin à quatre de ses divisions. La rapidité de l'établissement de cette tête de pont de quelque 25 km sur la rive orientale du Rhin devait inciter les Alliés à revoir leur stratégie.

Conception: J.L. Bour **Tests**: P. Stutin, J. Koenig, X. Bruat.

Batailles en Allemagne, 1948

Scénarios pour Panzerblitz/Panzerleader

Beaucoup de joueurs possédant Panzerblitz/Panzerleader, il nous a semblé intéressant de traduire ces deux scénarios parus il y a maintenant plus de huit ans dans « the General ».

En 1948, Staline accentue sa pression contre les Alliés des pays de l'Ouest en coupant toutes les routes d'accès à Berlin. Les Alliés répondent par un pont aérien qui approvisionne complètement la ville.
Cette variante de Panzerblitz/Panzerleader suppose que le pont aérien n'a pas réussi et que l'état-major allié décide de s'ouvrir un accès jusqu'à Berlin par la force.
Ces scénarios utilisent les cartes et les unités alliées de Panzerleader et les unités soviétiques de Panzerblitz. On utilisera les règles de Panzerleader avec les modifications suivantes :

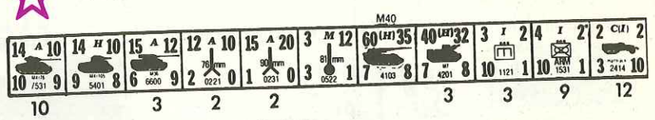
1 —Empilement :
On peut empiler jusqu'à 4 unités alliées dans un même hexagone.

SCENARIO XXIII

Allemagne 1948 : le pont aérien pour Berlin a échoué, le président Truman ordonne que l'armée dégage un couloir suffisamment large pour pouvoir faire passer le ravitaillement de la ville. Le succès de cette attaque menée par des éléments de la 2e division blindée US dépend de la vitesse avec laquelle le couloir va pouvoir être ouvert et des pertes subies.

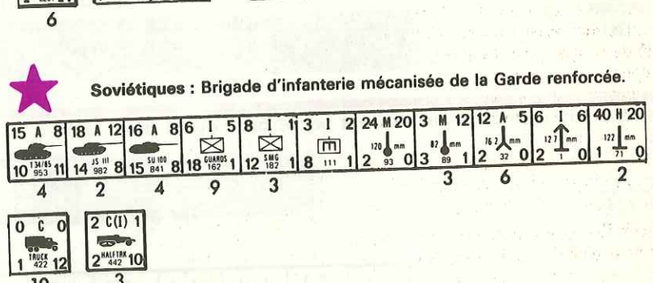
Unités en jeu :

US : Deux unités de combat comprennant chacune ce qui suit :



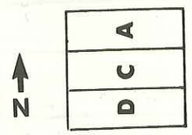
Une seule unité de reconnaissance aérienne pour les deux colonnes US.

Soviétiques : Brigade d'infanterie mécanisée de la Garde renforcée.



Note : Si le joueur US ne dispose pas de suffisamment de pions pour jouer ce scénario il pourra re-combiner ses forces pour atteindre le même total. Les mortiers soviétiques ne peuvent pas faire feu en tirs indirects.

Cartes :
La frontière entre les zones US et Russes court le long de la ligne U de la carte A jusqu'à la rivière, puis le long de la rivière jusqu'au Sud de la carte D.



Mise en place :
—Le joueur soviétique s'installe n'importe où à l'Est de la frontière.
—Le joueur US s'installe en second à l'Ouest de la frontière et bouge en premier. Chaque colonne doit s'installer sur une carte différente et n'a pas d'autres restrictions de mouvement ou de tirs.

Longueur de jeu : 15 tours.

Conditions de victoire :
La victoire est déterminée par le nombre d'hexagones de route de sortie de la carte du coté Est que le joueur US contrôle à la fin du jeu. Pour contrôler un hexagone de route de sortie, le joueur doit être le dernier a y être passé et il ne doit pas avoir d'unités soviétiques — Infanterie ou autres que halftracks — dans un rayon de deux hexagones autour de l'hexagone de sortie.

Nombres d'hexagones contrôlés par le joueur US	Niveaux de victoire
0	Décisive Soviétique
1	Tactique Soviétique
2	Marginale Soviétique
3	Nul
4	Marginale US
5	Tactique US
6	Décisive US

On peut empiler jusqu'à 3 unités soviétiques dans le même hexagone, sauf pour l'infanterie soviétique qui ne peut être empilée qu'avec une autre unité d'un autre type.

2 —Tir indirect :
Les Soviétiques ne peuvent pas utiliser les tirs indirects.
Les unités alliées de type M & (H) peuvent utiliser les tirs indirects.

3 —Portée :
Les unités d'infanterie soviétique ont une portée de 2 hexagones.

4 —Véhicule blindé du Génie :
Le scénario XXV introduit deux nouveaux types de AVREs (Armored Vehicule Royal Engineers, Véhicule blindé du génie Royal). Les règles qui suivent régissent leur usage.
a) Les unités AVRE-F représentent des porteurs de fascines (rouleaux ou fagots). Lorsqu'un de ces AVREs entre dans un hexagone de ravin il peut larguer sa fascine en dépensant des points de mouvement en plus ; un pion « fascine » est alors placé dans l'hex pour indiquer qu'une fascine a été placée sur le ravin. Tous les véhicules chenillés et demi-chenillés peuvent alors franchir le ravin en dépensant 3 points de mouvement en plus. On ne peut faire passer qu'un maximum de deux unités de ce type par tour et par fascine. On peut placer jusqu'à trois fascines dans un même hexagone et les unités suivantes peuvent passer le ravin dans le même tour que la pose des fascines. Chaque AVRE transporte 1 fascine.
b) Les unités de AVRE-B représentent les véhicules équipés de lames de bulldozers. Une unité de ce type peut dégager un hexagone occupé par une épave en restant « non dispersée » pendant un tour complet dans cet hexagone. A la fin de la phase le pion «Epave » est retiré de la carte.
On suivra la même procédure pour retirer les épaves en forêt sauf qu'à la fin de la phase le pion « Epave » est remplacé par un pion « Wreck R » (Epave dégagée) qui comptera comme une unité pour les règles sur l'empilement mais qui ne bloquera pas les mouvements dans cet hexagone (comme le long d'une route).
c) Un AVRE-B peut détruire une barricade en restant dans cet hex, non dispersé, pendant deux phases de mouvement. A la fin de la deuxième phase le pion « Block » est retiré de la carte.
Deux unités de AVRE-Bs opérant ensemble dans un même hexagone peuvent détruire une barricade en une seule phase de mouvement.
d) Une unité de AVRE-B, ou plus, peut dégager un coté d'hexagone vert (bocage) si elle reste adjacente à ce coté pendant trois phases de mouvement complètes. A la fin de la troisième phase on placera un pion « Green Side Cleared » (Coté vert dégagé), sa flèche pointant à travers le coté. Tous les véhicules chenillés pourront passer à travers ce coté en dépensant trois points de mouvement en plus.
e) Les AVRE-Bs peuvent dégager les champs de mines en utilisant la même procédure décrite pour les épaves.

Scénario Roy Easton. Traduction JP Pecau.
Copyright the Avallon Hill General vol13 nº 5
janv/fév. 1977.

SCENARIO XXIV

Allemagne 1948 : Alors que l'armée US fonce sur Berlin, les Soviétiques contre-attaquent en zone anglaise. Un groupe de combat du premier bataillon des Coldstream Guards est chargé de retarder l'avance des chars russes.

Anglais



Soviétiques

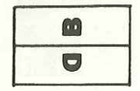




Longueur de jeu : 15 tours

Note : on utilisera les pions Sherman et M4 pour figurer les Comets et les pions M10 et Achilles pour figurer les Archers.

Cartes



Mise en place :
les Anglais s'installent en premier sur la carte et bougent en second. Les Russes bougent en premier en entrant par n'importe quel hexagone du bord Est des cartes. Toutes les unités russes doivent être sur la carte à la fin du tour nº 3.
Le joueur anglais peut utiliser les règles sur les tirs d'opportunité dès le premier tour.

Règles spéciales :
Les attaques anglaises au corps à corps ont leur rapport de forces augmenté d'une colonne au lieu de 1 contre 1 on aura 2 contre 1.

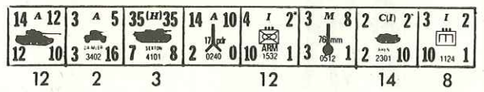
Conditions de victoire :
La victoire est déterminée par le nombre d'unités de chars soviétiques (T34/85, JSIII, SU152, SV100) sortant par le bord Ouest des cartes au Sud de la ligne B.GG6. Chaque unité sortant doit utiliser un point de mouvement pour sortir et ne peut revenir sur la carte.

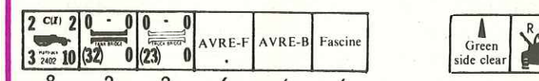
Nombre d'unités sorties	niveau de victoire
0/2	Décisive Anglaise
3/5	Tactique Anglaise
6/8	Nul
9/11	Marginale Soviétique
12/15	Tactique Soviétique
16/24	Décisive Soviétique

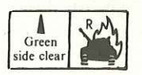
SCENARIO XXV

Allemagne 1948 : Alors que la contre-attaque soviétique menace la zone anglaise, on construit rapidement une force autour du Régiment Royal du Génie et on ordonne qu'elle attaque la base du saillant russe.

Anglais



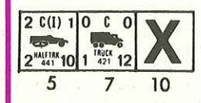




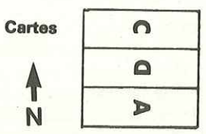
A utiliser avec les AVREs

Soviétiques :





Cartes



Longueur de jeu : 12 tours.
Mise en place :
Les Russes s'installent en premier n'importe où sur la carte.
Les Anglais bougent en premier en entrant par le bord Sud des cartes.
Conditions de victoire :
Les Soviétiques gagnent si à la fin du jeu ils peuvent tracer une ligne ininterrrompue d'hexagones de routes du bord Est au bord Ouest de la carte. Tous ces hexagones doivent être libres d'unités anglaises (sauf les Brens et les Halftracks) dans un rayon de deux hexagones. Le joueur anglais gagne en s'opposant aux conditions de victoire russes.

La sauvegarde du









St Graal

A l'heure où Cry Havoc et bientôt Siège paraissent en version française, voici un scénario qui a servi au championnat de Cry Havoc organisé en juin à Nancy par la Cour des Miracles et Excalibur.
La sauvegarde du St Graal

Contexte

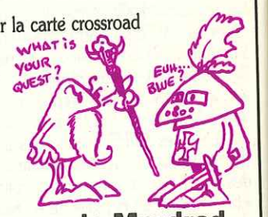
A l'aube d'un hiver qui verrait sans doute les armées de Mordred marcher sur le château d'or et d'argent, le mythique Camelot, siège de la table ronde, Arthur se demandait s'il n'avait pas gâché la grâce qui l'avait fait Roi. Quand, par un matin, on annonce à la porte un pauvre misèreux qui, dit-on, revenait des territoires maudits. Il criait qu'un chevalier avait trouvé le Graal, et qu'il se trouvait exténué, mais heureusement recueilli par un honnête marchand d'un village tout proche. Fort aise de la nouvelle, Arthur retombait aussitôt dans la déconvenue en apprenant que Piers, fidèle lieutenant de Mordred s'apprête à investir le village pour s'emparer du précieux objet.

Les faits

Sir Richard, croyait avoir reconnu le Graal en une coupe en argent qui figurait sur l'autel d'un temple dont l'histoire n'a pas retenu le nom. Son Saint butin sur le dos d'une mule, il s'en retrourne de sa quête accompagné de son fidèle écuyer, et d'un soldat dont les talents d'arbalétrier sont utiles à la chair, et à écarter les malandrins. C'est alors, pratiquement à la fin de son périple, que l'infâme Piers décide de le débusquer dans l'abri que lui a offert un bourgeois. A la pointe de l'aube, les hommes de Mordred s'avancent, quand 7 chevaliers en armures étincellantes, et toutes banières déployées, s'élancent à la rescousse du pauvre Sir qui se repose de ses meurtrissures.

Les Chevaliers de la Table Ronde :

(à cheval)
Ils entrent par la carte crossroad
Sir Gaston
Sir Cluesgny
Sir Roland
Sir Gilbert
Sir Conrad
Sir Roger
Sir James



Les troupes de Mordred

Elles entrent par la carte crossroad côté 7 et 5 à moins de 5 hex du côté 8.
Sir Piers à cheval
Sir Gunther à pied
Sir Thomas à pied
Sgt Tyler
Sgt Amin
Lanciers : Wat, Odo, Bertin, Hal, Perkin, Crispin.
Archers : Fletcher, Aylward.
Hallebardes : Fréderick, Otto, Watkin, Winken.

Dans le village

Carte village accouplée par le côté 4 au côté 8 de la carte crossroad.
Immeuble :
1 : Farmer et Godemar
2 : Edith
3 : Godin et Sgt Wood
4 : Sir Richard, Leopold, Cheval et Mule
5 : Audrey et Philipp
Les gens placés dans le village sont profondément endormis. Aussi, il est impossible de les jouer tant qu'il y aura pas au moins un marqueur chevalier ou homme de Mordred, dans un hexagone adjacent à un bâtiment du village. Toutefois, si au 6ème tour, l'alerte n'est toujours pas donnée, elle le sera automatiquement à cause des rumeurs de la bataille.
En cas de combat, fanatisées par la prestance de Sir Richard, les femmes peuvent s'y engager.

Jeu limité à 10 tours, ou 1 heure de temps réel.

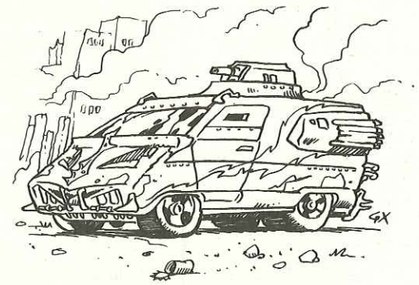
Conditions de victoire

En faveur de Mordred : 10 pts par chevalier mort, 20 pts pour sir Richard à pied et blessé, 50 pts pour sa mort, et seulement 10 pts s'il est blessé à cheval, 100 pts si la mule est capturée.
En faveur des chevaliers : 10 pts par chevalier mort, 50 pts pour la mort de Sir Piers, 50 pts pour la conservation de la mule, 50 pts pour la sortie de la mule du village.

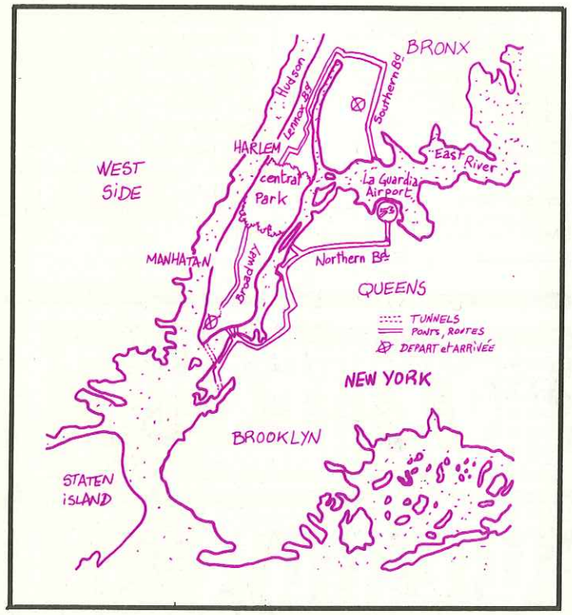
Scénario original de *Ph. Bourat*, et *J. M. Delorme*

Car Wars

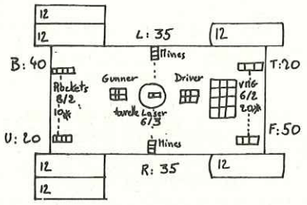
ManhattaN VaN



Ah qu'il est doux de faire une ballade en solitaire dans les rues de New York, avec leurs ruines émouvantes et leurs parterres de carcasses tordues...



Ce scénario solitaire pour Car Wars se déroule dans New-York. Les personnages disposent du van ci-joint, ou d'un véhicule équivalent à 25 000 $.
Les personnages ont les compétences suivantes :
Conducteur : Driver 2, Trucker 1, Gunner 1, Mécano 0, Moto 0.
Mitrailleur : Driver 0, Trucker 0, Gunner 2, Moto 0, Mécano 3.
Soit tout couple de personnages se répartissant 8 points de skills.
Les plans de Sunday Driver ou du Kit nº 3 peuvent servir de base sinon, on considérera un ensemble de rues et d'avenues perpendiculaires, bordées de trottoirs (D2), encombrées de débris (D1) et d'obstables (D3) hétéroclites. Certains sols particuliers interviendront au cours du jeu, ils seront alors présentés avec leurs caractéristiques.
Les ponts et les tunnels sont des routes droites à 3 voies, sans accotements. Les voies de passage sont à sens unique : après une rencontre avec un gang local, il est probable que la zone sera surveillée...
Au cours du jeu, les personnages peuvent échanger leur véhicule contre un de ceux qu'ils ont combattu victorieusement.
Assez parlé. En route !

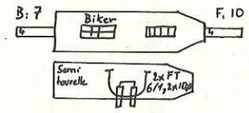


Votre van...
Acc : 5, Poids : 7000, DM : 1, HC : 2.

Vous êtes un groupe de joyeux lurons du Bronx. Dans un bunker de l'armée, vous avez découvert un terminal d'ordinateur, à l'aide duquel vous avez repéré l'emplacement d'un dépôt militaire, au cœur de Manhattan. Pour y accéder, il vous faut traverser les zones dangereuses, infestées de bandes rivales de qui vous n'attendez aucune pitié. Vous avez chargé les batteries de votre van, le sas extérieur s'ouvre sur un jour glauque et sale. Votre véhicule bondit dans la rue encombrée de débris et de gravas. Vous engagez la disquette dans le lecteur de carte. Vous obtenez le plan suivant, montrant les diverses voies d'accès viables vers Manhattan.
On vous propose 3 itinéraires, quelle route choisissez-vous ?
— Bronx — Harlem — Central Park — le Marécage — Broadway (1).
— Bronx — East River — Aéroport — Queens — Broadway (5).
— Bronx — East River — Aéroport — Queens — Brooklyn (5).

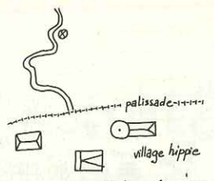
1. Vous vous engagez dans les rues encombrées d'immondices du Bronx. Alors que vous suivez le Southern Boulevard, vous remarquez que vous êtes suivis par un véhicule non identifié.
— vous ne modifiez pas votre allure (40).
— vous tentez de le semer (15).

2. Vous pénétrez dans Harlem, la ville noire. Une moto se dessine sur votre écran de contrôle, à 20' devant vous.
— vous cherchez à l'abattre (52).
— vous l'ignorez (50).



Acc : 10, HC : 2, DM : 1/3, Poids : 1200.

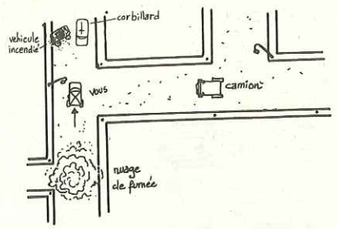
3. Vous abordez la partie émergée de Central Park. Après les bombardements chimiques, la végétation a été prise de folie, et les abords du parc sont impraticables — vous devez donc le traverser. Devant vous des champs de céréales entourent un petit village entouré d'une palissade de bois. C'est le camp des hippies-fermiers. Un chemin de terre (HC-2) traverse les champs et amène à la palissade qui coupe le parc en deux. Vous suivez le chemin de terre lorsqu'un groupe de hippies à cheval, accompagné de chiens féroces vous arrête.

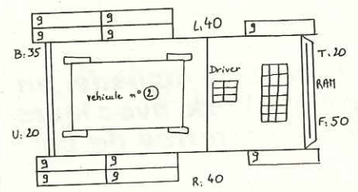


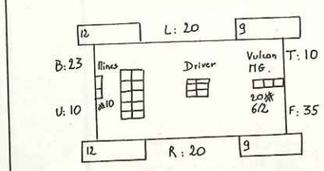
— vous foncez, avec l'idée de percuter la palissade et de traverser le village en trombe (37).
— vous vous arrêtez pour discuter (16).

4. Vous vous retrouvez aux premiers abords du Marécage, de violents raz-de-marée ont transformé cette partie de Central Park en bourbier et en chaos. Des tronçons épars de buildings s'élèvent ça et là, le sol est spongieux, recouvert de 30 à 50 cm d'eau fangeuse.
Un sentier boueux serpente dans ce cloaque (chemin de terre, largeur : 2', adhérence : HC = 0.) Pour la table des crashes n° 1, ignorer les résultats de « tonneaux », et ajouter 1' aux dérapages qui se prolongent donc sur 2 déplacements. Allure générale : droite, avec de nombreux décrochements pour éviter des gravas, des mares, des fosses... sur les côtés !
— vous vous engagez prudemment lorsque... (38).

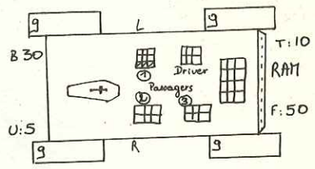
5. Le Bronx. Vous vous engagez sur Whitestone Parkway, quelques lambeaux d'asphalte entourés de ruines lorsque vous vous rendez compte que les Skins du coin vous attendaient... Une voiture incendiée vous bloque la route à 25'. A ses côtés, un corbillard de combat modifié pour le stock-car. Vous entendez rugir le moteur d'un camion sur la droite.
— vous foncez, pour vous frayer un passage à la force des pare-chocs (45).
— vous ouvrez le feu sur le véhicule incendié, dans l'espoir de le faire exploser (41).







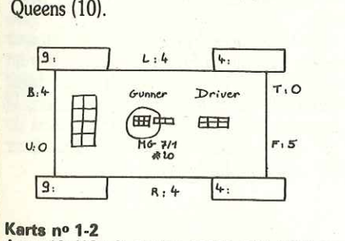
Le camion des Skins
Acc : 2,5 → 25 mph, 5 au-delà. HC : 1, Poids : 14000, DM : 3. Lors des rencontres, il arrive dans une rue face à la barricade, à 40 mph. Il tente de heurter le véhicule adverse. Si le van arrive à passer, il libère le véhicule n° 2 de sa benne : Acc : 10, Poids : 3700, HC : 3, DM : 2/3.
Compact. Combat jusqu'à l'élimination.



Le corbillard de stock-car
Station wagon. Acc : 5 mph, Poids : 5600, DM : 1, HC : 2.

6. Vous avez rejoint Broadway et vous slalomez entre des carcasses rouillées, des buildings écroulés... les débris de la société de consommation sur lesquels s'est bâtie l'ère de Destruction... vous longez les ruines de l'Empire State Buildings au ralenti pour passer une crevasse, lorsque vous remarquez un piéton (peuh...)
Son comportement est étrange : il vous observe, penché sur le sol, puis il se met à cogner sur les plaques d'égoût alentour. Intrigué mais sur vos gardes vous suivez son manège, quand soudain, de toutes les plaques d'égoût jaillissent des hordes de loques humaines, armées qui d'une batte cloutée, qui d'une hache, qui d'un parcmétre... Ce sont les Dingues, les junkies les plus flippés de cette ville monstrueuse !
— vous restez sur place pour parlementer (21).
— vous foncez, écrasant cette racaille sans pitié (29).

7. Vous arrivez bientôt en vue de la base, dans les jardins du building de N.Y Stock Exchange, la bourse de Wall Street (enfin ce qu'il en reste depuis que les terroristes l'ont fait sauter). Le dépôt semble intact. Les installations sont entourées par une grille,
— vous forcez le passage avec le van (14).
— vous sortez du van pour manipuler le système électronique d'ouverture (24).

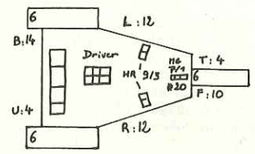


La base
AVSS : non mentionné dans le texte : système de sécurité anti-véhicules. base en béton : Dp 20.
Cône : tourelle 2 × RR 7/2, munitions à volonté.
Comme votre véhicule n'est pas reconnu autorisé par l'ordinateur de la base, l'AVSS se met à tirer sur vous 3 secondes après votre entrée.
Vous devez l'éliminer, ainsi que le hors-bord.

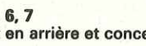
8. Sur ces faits, vous atteignez l'East River. Les ports n'ayant pas résisté aux raz de marée, seul le bac des pécheurs peut vous permettre de traverser... mais le prix du service est élevé : vos bottes et la disquette du plan du Queens.
— vous optempérez sans faire d'histoire (30).
— vous décidez de tenter le coup de force à l'arrivée du bac de l'autre côté. Vous récupérez vos affaires et vous foncez (44).

9. Les ruines de la Guardia Airport. Vous roulez à bonne allure le long des pistes de béton lisse quand surgissent 5 assaillants de derrière la carcasse d'un Boeing 747.
— vous tentez de les semer (+ 10' d'écart) (54).
— vous les combattez. Si vous survivez, vous pouvez aller vers l'East River (8) ou vers le Queens (10).

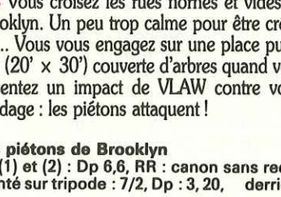
Karts n° 1-2
Acc : 10, HC : 3, Poids : 28000, DM : 2/3. La mitrailleuse est montée sur le toit. Elle est actionnée manuellement par le gunner. Compact.
Option : remplacer la MG et le gunner par 3 Heavy Rockets (9/3) (F, R, L) + 6 points de blindage (kart n° 3).



Trikes n° 4-5 : les 3 roues attaquent !
Acc : 10, HC : 2, Poids : 1300, DM : 1/3. Table de tir : de l'avant : — 3, de côté : — 1. Les tirs venant de l'avant touchent le blindage avant.
Zone d'efficacité des armes

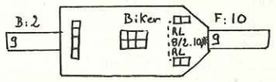


10. Les cheminées et usines du Queens défilent le long du Northern Boulevard. Vous jetez un œil à vos rétro heureusement, car vous repérez les Cuirs, cette terrible bande de motards si organisés ! Pas moyen de les semer, il vous faut les combattre. Si vous en réchappez, vous pourrez aller vers : L'aéroport de la Guardia (9), Queens boro bridge (55), le Queens Midtown Tunnel (44), Brooklyn (13).



Moto n° 1
Elle cherche à passer en tête... Acc : 10, HC : 3, Poids : 1600. DM : 1/3.

Motos n° 2, 3, 4
Elles cherchent à se rapprocher pour tirer, puis elles fuient. Acc : 15, HC : 2, Poids : 1000, DM : 1/3.



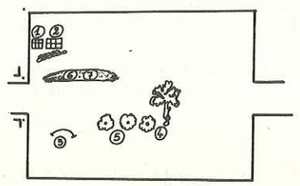
Motos n° 5, 6, 7
Elles restent en arrière et concentrent leurs feux.

11. Vous rentrez dans un mur de Dp6, sans risque de tout faire écrouler. Une fois que vous êtes rentrés (60).

12. Vous voilà de retour au bercail ! Que de dangers vous avez bravé pour — au fond — un matériel pas indispensable ! Mais quand même, ça fait plaisir de se dire que c'est FINI. Bravo ! Comme dirait Tolkien *« There and back again »*

13. Vous croisez les rues nornes et vides de Brooklyn. Un peu trop calme pour être crédible... Vous vous engagez sur une place publique (20' × 30') couverte d'arbres quand vous ressentez un impact de VLAW contre votre blindage : les piétons attaquent !

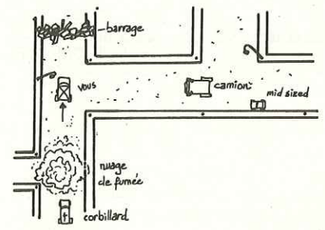
Les piétons de Brooklyn
— (1) et (2) : Dp 6,6, RR : canon sans recul, monté sur tripode : 7/2, Dp : 3, 20, derrière des sacs de sable : — 2 to hit, Dp 6.
— (3) : Dp 6, mitrailleuse : 7/1, Dp 3, 40, derrière une plaque de blindage : — 2 to hit, Dp 10.
— (4) : Dp 3, armé d'une tronçonneuse : contact, 1D de dommage sur les pneus, tente de faire tomber un arbre sur le van (dommage 2D, probabilité : 9) sinon, il empêche le recul.
— (5) : Dp 6, mitraillette 6/1, 20 ,arbres : — 1 to hit, Dp 15.
— (6) et (7) dans une tranchée dissimulée, Dp 6,6, LAW 8/2, VLAW 8/1. Ils visent les pneus, puis se cachent. Tranchée : — 2 to hit.



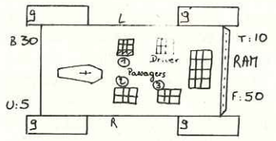
Si vous survivez, vous pouvez aller vers le Queens (10), vers le Brooklyn Battery Tunnel (53), vers le Manhattan Bridge et Brooklyn Bridge (57).

14. Les grilles supportent un champ de force impassable, vous recevez un impact équivalent à celui d'un laser (3D6) sur le personnage ou le véhicule (7).

15. Au débouché d'une nappe de fumée, vous arrivez à 80 mph sur une barricade inévitable Dp 12.



— vous passez à travers et vous continuez vers Harlem (2), vers votre home (12).
— vous vous crashez et restez immobilisés, vos poursuivants vous emboutissent à 60 mph. Si vous pouvez continuer : vers Harlem (2), vers votre home (12).



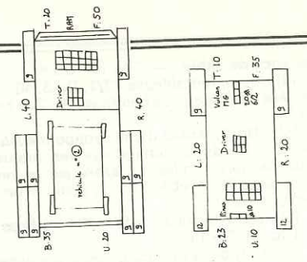
Le corbillard de stock-car
Station wagon. Acc : 5 mph, Poids : 5600, DM : 1. HC : 2.

16. Les cavaliers s'approchent, ils sont méfiants mais pas hostiles. C'était une surprise :
— vous résistez en tentant de les hacher menu et de foncer à travers le village une fois la barricade passée (37).
— vous leur proposez de payer en amphet' votre droit de passage à travers leur camp(27).

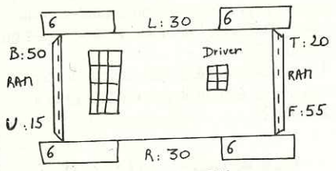
17. Destroy ! vous les hachez menu, et vous foncez sur le village, la palissade vole en éclat... et vous vous plantez lamentablement dans la tranchée qu'elle cachait. Ils vous hachent menu...

18. Vous vous retrouvez nez à nez avec le camion du terrible gang des Skins, le Bronx Skin Beat, surnommé les Bousilleurs. Ils ne sont pas armés, mais ils aiment le stock car... ils vont réduire votre van à l'état de ferraille ! Si vous arrivez à les distancer de 10', vous pouvez continuer vers Harlem (2), vers votre home (12).

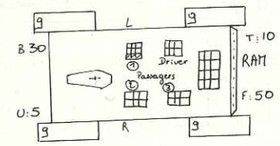
Jeux de rôle
Figurines
WARGAMES
METRO : VAVIN ou RASPAIL
OUVERT LUNDI APRES MIDI
LUDUS
120 Boulevard du Montparnasse
75014 PARIS tel: 322 8250
VENTE PAR CORRESPONDANCE



Le camion des Skins
Acc : 2,5 → 25 mph, 5 au-delà. HC : 1, Poids : 14000, DM : 3. Lors des rencontres, il arrive dans une rue face à la barricade, à 40 mph. Il tente de heurter le véhicule adverse. Si le van arrive à passer, il libère le véhicule nº 2 de sa benne : Acc : 10, Poids : 3700, HC : 3, DM : 2/3.
Compact. Combat jusqu'à l'élimination.



Quatrième véhicule des Skins
Midsized Acc : 10, Poids : 5000, DM : 1, HC : 3. 1 seule tactique : le stock-car.



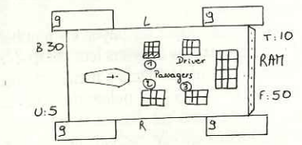
Le corbillard de stock-car
Station wagon. Acc : 5 mph, Poids : 5600, DM : 1, HC : 2.

19. Il ne fallait pas sortir de route. Votre moteur est noyé, vous êtes à leur merci... la fin est proche !

20. Trop lent ! alors que vous sortez d'immersion, vos roues ne peuvent trouver l'adhérence nécessaire pour remonter... vous glissez en arrière... les eaux de l'East River se referment sur vous comme un cercueil.

21. C'est vous que les Dingues veulent manger ! vos pneus sont crevés, vos blindages arrachés par cette masse grouillante... tant pis.

22. Barricade : Dp10.
— si vous passez, vous continuez vers Harlem (2) ou vers votre home (12).
— si vous restez bloqué, vous sentez vos poursuivants vous emboutir à 60 mph. Si vous en sortez vous pouvez continuer vers Harlem (2), ou votre home (12).



Le corbillard de stock-car
Station wagon. Acc : 5 mph, Poids : 5600, DM : 1, HC : 2.

23. Vous n'auriez pas dû. Votre van s'encastre dans la barricade *« you're just another brick in a wall. »* Too bad.

24. Grâce au code confidentiel donné par l'ordinateur, vous ouvrez les grilles (36).

25. Ça passe ! mais les suspensions en ont pris un rude coup. HC-1 1 point de dommage aux pneus, D5 à l'arrivée. Vous continuez vers Central Park (4), vers le pont du Queens (55), vers Manhattan (7), vers le tunnel du Queens (54).

26. Les chiens portaient des colliers minés. Vous devez résoudre l'effet de l'explosion de 2 mines sous vos roues avant.
— si vous pouvez continuer (17).
— si vous êtes immobilisé, la route s'achève ici pour vous.

27. Ils échangent votre passage contre vos amphet puis vous ouvrent les portes du village. Passée la palissade, vous remarquez une tranchée de protection, comblée par endroit par des carcasses écrasées. Vous auriez eu tord de foncer... Après un dernier *« Love, Brother »* vous vous dirigez vers Harlem (2), vers le fond immergé de Central Park (4).

28. Trop rapide. Vous percutez la partie ascendante du pont. C'en est trop pour cette vieille construction vermoulue : le tronçon s'écroule, vous entraînant dans les flots.

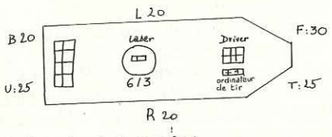
29. Le long de Broadway, vous rencontrez de plus en plus de ces malades. Alignés au bord de la route ils martèlent votre van de mille projectiles... Ça devient intenable. Vous débouchez finalement sur des piles de voitures éditifiées en barricade. Cependant vous remarquez un plan incliné pouvant vous servir de tremplin.
— vous foncez, en tentant de briser le barrage (23).
— vous faites demi-tour, pour chercher malgré les Dingues une autre voie de passage (42).
— vous tentez de décoller sur le tremplin pour sauter au dessus du barrage. Votre vitesse est de 40-60 (34), 60-80 (39), 80-100 (25).

30. No problem, vous partez vers la Guardia Airport (9), vers le Bronx (5).

31. Rien. Hé, Hé, Hé... (33).

32. C'était miné ! 2 mines explosent. Vous reprenez le combat, Victoire (35).

33. A peine êtes-vous entrés dans la base qu'un hors-bord gicle hors du bunker d'entrée, et vous donne la chasse.
— vous sortez de route (32).
— vous l'éliminez (35).



Le hors-bord de combat
Compact (— 1 to hit). A considérer en tous points comme un véhicule : Acc : 10 mph, HC : 2, Poids : 2800, DM : 2/3. Manœuvres : pas de bootlegger reverse, pas de marche arrière. En cas de dommages en Underbody (— 2 to hit) : 10 points : vitesse — 20, 5 points : vitesse — 10, et comme la vitesse maximum n'est que de 50 mph... visez l'Underbody !

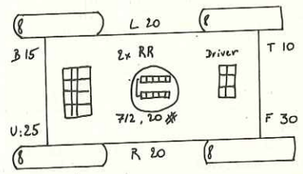
34. Vous avez été très prudent. Vous n'avez pas décollé du tout, et votre van s'est encastré dans la barricade. *« Just another brick in a wall... »*

35. Vous accédez à l'entrepôt.
— vous enfoncez la porte ou un mur avec votre van (11).
— vous sortez du van pour trifouiller les serrures électroniques (47).

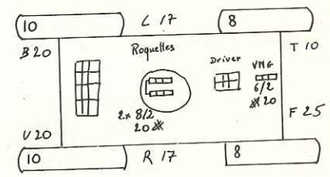
36. Vous lancez ID6. Vous devez faire moins que votre compétence de mécano : réussite (49), échec (31).

37. Les chiens sont lachés. Ils entourent votre véhicule momentanément embourbé.
— vous les écrasez (26).
— vous restez immobile (16).

38. Deux moteurs rugissent derrière vous. Dans de fantastiques gerbes de boue, 2 araignées des marais passent à l'attaque. Ces véhicules équipés de roues de tracteur ne sont nullement génés par le marécage... Ils tentent de vous faire sortir du chemin, ou si c'est trop dangereux, de vous mitrailler...
— vous quittez le droit chemin (19).
— vous sortez du Marais vers Central Park (3), vers Broadway (6).



Araignée nº 1
Pick-up, Acc : 10, HC : 2, Poids : 5000, DM : 1. — 1 to Hit, laisse derrière lui un sillage de boue équivalent à un nuage de fumée.

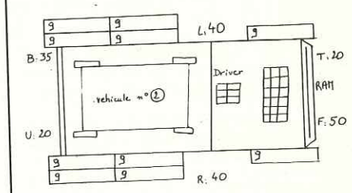


Araignée nº 2
Pick-up, Acc : 10, HC : 2, Poids : 5200, DM : 1. Mêmes remarques. les roues viennent d'anciens tracteurs...

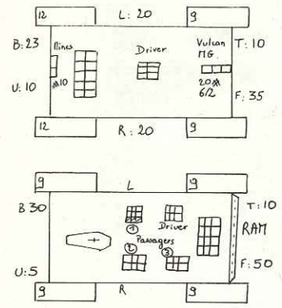
39. Un peu juste. Vous décollez, mais vous percutez le faîte de la barricade. 2D6 de dégâts Underbody, ID6 par pneu, et D7 à l'arrivée. Vous continuez vers Central Park (4), vers la base (7).

40. Après être passé dans un nuage de fumée, vous arrivez en vue d'un barrage.
— vous essayez de passer à travers (22).
— vous prenez la rue de droite (seule issue) (18).

41. La voiture explose après que vous lui ayez infligé plus de 15 Points de dégâts, libérant ainsi le passage. En attendant, vous devez combattre les Skins à leur sport favori, le stock-car. Si vous parvenez à les distancer de 10', vous pouvez continuer vers l'East River (8), vers votre home (12).



Le camion des Skins
Acc : 2,5 → 25 mph, 5 au-delà. HC : 1, Poids : 14000, DM : 3. Lors des rencontres, il arrive dans une rue face à la barricade, à 40 mph. Il tente de heurter le véhicule adverse. Si le van arrive à passer, il libère le véhicule nº 2 de sa benne : Acc : 10, Poids : 3700, HC : 3, DM : 2/3.
Compact. Combat jusqu'à l'élimination.

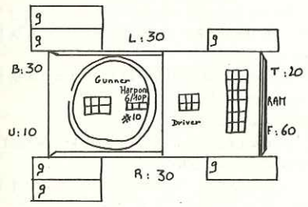


Le corbillard de stock-car
Station wagon. Acc : 5 mph, Poids : 5600, DM : 1, HC : 2.

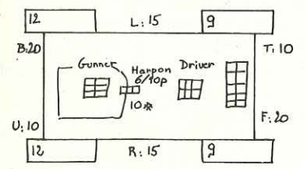
42. Entre temps, les Dingues se sont mieux armés : vous perdez votre train avant sur des mines, vos blindages exploseront sous les impact de VLAW... il ne faut jamais regretter.

43. Vous passez sur la nappe d'eau en aquaplaning, vous grimpez sur l'autre versant... vous êtes passés.
— vous continuez vers Manhattan (7), vers Brooklyn (13).

44. Dix secondes après votre départ, les pécheurs partent à votre poursuite avec leurs véhicules de chasse équipés de canons harpons. S'ils vous touchent, ils arrachent 10 points de blindage sur le côté touché, ou le composant (arme, moteur, roue, personne...) Ils visent principalement les roues. Ils vous poursuivent 20 secondes. Si vous en réchappez, vous continuez vers la Guardia Airport (9), vers le Bronx (5).



Pick-up des pêcheurs
Grâce à leurs talents de mécaniciens, ils ont fait tenir dessus une coupole de 4 espaces. Acc : 5, HC : 3, Poids : 78000, DM : 1. RAM. plate à l'avant : dégâts infligés × 2, dommages reçus : 2.



2ème intercepteur des pêcheurs
Acc : 10, HC : 3, Poids : 5000, DM : 1. Midsized. Le gunner n'est pas protégé lorsqu'il manipule le harpon.

45. Mais c'est du Stock-Car... leur technique de combat favorite. Ils tentent de vous écraser. Vous engagez le combat. Si vous les distancez de 10', vous continuez vers L'East River (8) ou vers votre home (12).

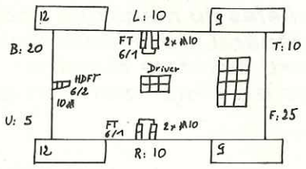
46. Eurêka. Le métro New Yorkais passe par là. Alors que vous progressez sur les rails, vous remarquez des silhouettes.... de plus en plus nombreuses : les Dingues. Ils attaquent votre van avec des armes hétéroclites : des masses, des barres de fer, des arcs...
— vous ouvrez le feu, et vous quittez cet endroit déplaisant (48).
— vous essayez de parlementer (42).

47. Une caméra vous dévisage, un haut parleur vous demande un code que vous ne possédez pas, un laser vous tire dessus (3D6).
— si vous survivez (35).

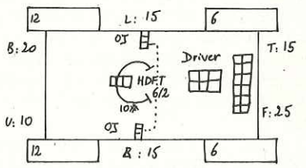
48. Heureusement. Vous trouvez rapidement une sortie, et vous débouchez à l'air libre. Dans Manhattan (7), dans Brooklyn (13).

49. Vous détectez l'existence de systèmes de défense opérationnels (une caméra couplée avec un laser et un champ de force) entre autres (33).

50. Vous croisez le long de Lennox Avenue, de doux rêves plein la tête... 3 silhouettes sur l'écran-vide vous tirent de votre torpeur... Vous leur échappez.
— vers Central Park (3).
— vers le Bronx (1).



Dragon nº1
Acc : 10, HC : 3, Poids : 5200, DM : 1. HDFT : Heavy-Duty Flame Thrower. Luxury (lance-flamme à grande puissance). Portée : 15'. Dp3, 3 espaces. Ne pas oublier les nuages de fumée...



Dragons nº 2-3
Acc : 10, HC : 2, Poids : 5200, DM : 1. OJ : Oil Jet (jet d'huile).

51. Vous percutez 3 fûts. Lancer 3 × ID6 pour savoir ce qu'ils contenaient :
1,2 : de l'air, D1.
3 : de l'eau, c'est lourd ID6 de dommage, D3.
4 : du pétrole, c'est chaud, ID6, feu, D4
5 : du béton, c'est dur, 3D, D5
6 : un explosif. Trop tard pour dire lequel...
Vous continuez vers Broadway (6), vers le Queens (10).

52. Si vous l'abattez dans les 5 secondes (63) sinon (50).

53. Vous allez tenter de passer l'East River par le Brooklyn Battery Tunnel. Vous avancez à la lumière des projecteurs du van, jusqu'à ce qu'ils éclairent un mur, apparemment peu résistant.
— vous foncez dessus dans l'espoir de le traverser, fixez votre vitesse (61).
— vous rebroussez chemin et tentez de passer par les ponts (57).

54. Un long boyau sombre s'enfonce sous l'East River : c'est le Queens Midtown Tunnel. Vous cherchez une sortie, après quelques kilomètres vous arrivez face à un éboulis, la voie semble irrémédiablement bouchée...
— vous testez la solidité du barrage (avec vos armes ou votre véhicule) (56).
— vous rebroussez chemin, cherchant une voie latérale qui vous aurait échappé (46).

55. Le pont est intact, mais obstrué en son milieu par des fûts non identifiés
— comme d'habitude, vous foncez (51).
— vous slalomez entre les fûts (58).
— vous rebroussez chemin, préférant prendre le tunnel (54).

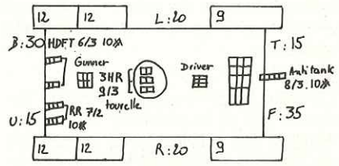
56. Il était très solide... mais pas le plafond. Vous êtes ensevelis sous les décombres du tunnel.

57. Il apparaît que Manhattan Bridge et Brooklyn Bridge sont intacts... enfin presque : le premier penche dans l'eau en son milieu ; vous le prenez (62), le second semble surveillé par un véhicule de police... (59).

58. No problem, vous pousuivez vers Manhattan (7), vers le Queens (10).

59. C'était un leurre, la voiture est en carton-pâte. Mais les obus qui pleuvent sont bien réels, eux. Vous essuyez 3 tirs de mortier en provenance des forces de police basées sur Liberty Island (probalité : 9, dégâts : 4).
Si vous parvenez de l'autre côté, vous partez vers : Manhattan (7), Brooklyn (13).

60 Vous pénétrez dans le dépôt. Vous y trouvez un van intact, une interface ordinateur de tir + 1, un cyberlink (casque de tir + 3), un laser portatif (6/2), un lance flamme portatif (6/1), une caisse de grenades à fragmentation (12 × 2D6), un atelier de réparation, des recharges pour les batteries et pour les armes, des médicaments, de la nourriture deshydratée, une disquette carte routière (plan des voies praticables de Brooklyn avec implantation des supermarchés). Vous pouvez vous reposer, modifier votre véhicule. Pour repartir : vers Broadway (6), vers le Brooklyn Battery Tunnel (53), vers les 2 ponts (Manhattan et Brooklyn Bridges) (57).



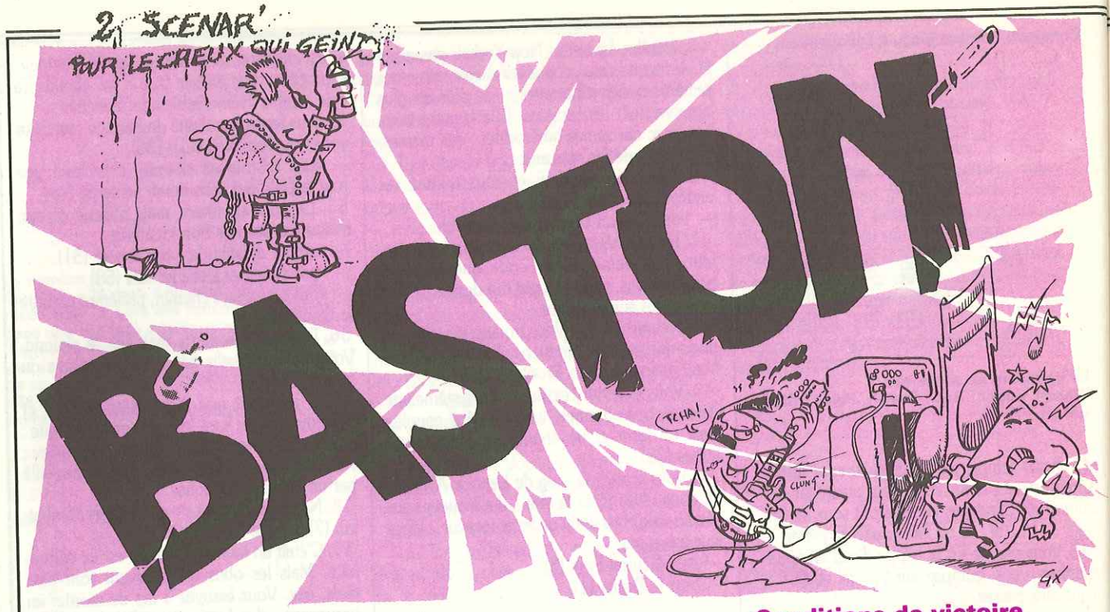
Le van que vous trouvez dans la base
Acc : 5, HC : 2, Poids : 7000, DM : 1. HDFT : lance-flamme à grande puissance (portée : 15') RR : canon sans recul HR: roquettes en tourelle.

61. Vous percutez un mur de Dp6. Si vous passez, vous continuez vers Manhattan (7), vers Brooklyn (13). Si vous restez immobilisé, le tunnel s'écroule.

62. Vous décidez de passer la partie immergée du pont, vous fixez votre vitesse : 60. 70 mph (20), 70. 90 mph (43), 90. 100 mph (28).

63. Vous poursuivez votre route après cette escarmouche. Quand 2 dragons (véhicules nº 1-2, référence 50, feuille de véhicule nº 6) surgissent à 20 m devant vous, vous les combattez. Vous poursuivez vers Central Park (3) vers le Bronx (1). □

Jérôme Boileau



Compte tenu des retards parallèles du magazine et de l'édition de jeu en France en général, il est hautement probable que BASTON soit sorti avant ce numéro. A moins bien sûr qu'une bagarre à l'imprimerie en ait retardé la publication...

SCENARIO N°1 :

LE CERCON
« Le rock qui craint »

Ce scénario de BASTON peut se jouer à 2 ou plus. Chaque joueur contrôle une bande de 3 ou 4 personnages. On désigne d'un commun accord ou par tirage au sort celui qui jouera les musicos.

Thème

Les « Blue Suede Shoes » jouent ce soir dans l'arrière salle de chez Maurice, en avant première de leur grande tournée internationale qui doit les conduire jusqu'à Malakoff, Garches les Gonzesses et Puteaux. Les keums du quartier veulent leur rabattre un peu le caquet car le succès leur monte à la tête. Aussi, ce soir, toute la cité des mimosas se retrouve chez Maumau, et certains ont bien l'intention de foutre la merde. Les musicos sont gonflés à bloc et espèrent jouer le plus longtemps possible.

But du jeu

Les « Blues Suede Shoes » doivent jouer le plus longtemps possible et sauver leur matos. Pour les autres bandes, le but est simplement de foutre le plus de merde possible dans le troquet et de perturber le concert. Ces bandes jouent séparément et ne sont normalement pas alliées.

Mise en place

Des jetons supplémentaires, à découper, sont nécessaires pour jouer ce scénario. Ils représentent une guitare, une basse, deux amplis, une batterie et un extincteur. La batterie se compose de trois éléments : une grosse caisse, une caisse claire et des cymbales.
Meubles et accessoires sont placés dans la salle selon les règles habituelles. Cependant, il est interdit de placer des tables ou chaises sur la scène ou à moins de 6 espaces de celle-ci.
Exceptionnellement, il est possible d'empiler jusqu'à 6 chaises sur le même point, contre un mur.
Le joueur qui contrôle les « Blues Suede Shoes » place, où il le souhaite sur la scène, les deux amplis et la batterie. Des canettes peuvent éventuellement être posées sur les amplis.

Préparation des personnages

Les personnages de chaque bande, sauf les musiciens, démarrent avec une canette en poche en plus de leur équipement normal.
Les musicos qui possèdent un casque, une matraque ou une chaîne de mob ne pourront pas les avoir sur eux au début du concert et devront les avoir posés dans un coin de la scène. En plus de leur équipement normal, deux des musiciens disposent d'une guitare.

Positionnement des personnages

Tous les personnages, sauf les musiciens, sont placés selon les règles habituelles. Cependant, aucun d'entre eux ne pourra se trouver sur l'estrade au début de la baston.
Ensuite, le joueur qui les contrôle place les musiciens où il le souhaite sur l'estrade.
Enfin, l'un des autres joueurs place l'extincteur sur la scène, sur un point de son choix à l'exception des points situés immédiatement en haut des escaliers.

Conditions de victoire

Au fur et à mesure de la partie, les joueurs devront noter sur une feuille de papier les points marqués par leur équipe en se référant au barème ci-dessous. Si aucun joueur ne parvient à éliminer tous les autres, le gagnant est celui qui aura marqué le plus de points lorsque la baston se terminera.
Les musicos qui sont encore dans le bar lors de l'arrivée de la police ne se font pas embarquer car ils étaient en état de légitime défense.
Musiciens :
— Réussir à jouer pendant un tour : 5
— Mettre hors de combat un perturbateur : 2
— Conserver une gratte intacte jusqu'à la fin de la partie : 3
— Conserver la batterie entière jusqu'à la fin de la partie : 3
Autres bandes :
— A 3 joueurs ou plus : être le premier à interrompre le concert : 3
— A 2 joueurs : interrompre le concert au premier tour : 3
— Casser une chaise : 1/2
— Casser une fenêtre : 1
— Renverser une table : 1/2
— Détruire un instrument (gratte ou batterie) : 1
— Se tirer avec un instrument (gratte ou élément de la batterie) : 3
— Se faire embarquer par les cognes : — 1

La musique

On considère que les musiciens réussissent à jouer pendant un tour si tous, ou tous sauf 1, sont sur la scène.
Pour être pris en compte, le batteur doit être derrière sa batterie. Le guitariste et le bassiste doivent avoir leur gratte en main.
Aucun de leurs instruments ne doit être endommagé.
Aucun des musiciens qui jouent ne peut donner de coups, excepté des coups de satiags.
Un musicien qui reçoit un coup n'est plus considéré comme « en train de jouer ». Un musicien qui reçoit un objet lancé peut continuer à jouer si cela n'entraine pas d'étourdissement.

SCENARIO N° 2 :

FIN DE BAL

Ce scénario peut se jouer à 2, 4 ou 6 joueurs. A 2, chaque joueur contrôle un groupe formé de 3 ou 4 personnages. A 4 ou 6, chacun ne contrôlera qu'1 ou 2 membres d'un groupe. Les joueurs contrôlant des membres d'un même groupe sont automatiquement alliés, mais programment leurs personnages sans se consulter.

Thème

Le concert des « Banana Skins » a mal tourné. Normal. Les « Rock'n'Roll Mops » ne pouvaient pas permettre qu'on vienne les narguer sur leur territoire. Une demi plombe après le début du concert, ils sont intervenus pour remettre à leur place ces enfoirés de Bananas. Accoudés au bar, ils s'enfilent quelques canettes. Ils se speedent pas trop, sachant que les cognes ne débouleront pas avant un quart de plombe. Ça tombe bien, il fallait remplacer le matos qu'ils se sont fait chourrer dans la tire à Jeannot. Nerveux, les « Bananas skins » sont aller s'équiper et reviennent protéger leur matos.

But du jeu

Les « Rock'n'Roll Mops » doivent quitter la salle en embarquant le plus possible de matos et en détruisant le reste.
Les « Bananas Skins » doivent protéger le matos jusqu'à l'arrivée des cognes, à la fin du 15ème tour.

Mise en place

Les jetons représentant le matos (grattes, batterie et emplis) sont placés sur la scène par le(s) joueurs(s) qui contrôle(nt) les « Bananas skins ».
Meubles et accessoires sont placés selon la règle habituelle, mais aucune table ou chaise ne doit se trouver sur la scène. L'extincteur n'est pas utilisé dans ce scénario.
Les « Rock'n'Roll Mops » ont fêté leur victoire en buvant moultes bières. Le joueur qui les contrôle les place sur des points de position de son choix, à côté du bar.
Les « Bananas Skins » ont quitté la salle pour aller chercher leurs armes. Le joueur qui les contrôle les place ensuite sur des points de son choix, à l'extérieur du troquet.

Conditions de victoire

La comptabilisation se fait en fin de partie. Les « Rock'n'roll Mops » gagnent des points pour le matos qu'ils ont emporté intact. Les « Bananas Skins » en remportent pour le matos qu'ils sont parvenus à sauver et qui se trouve encore dans la salle lorsque la police intervient.
Barème :

- guitare : 3	- grosse caisse : 2
- basse : 3	- caisse claire : 1
- ampli : 2	- cymbale : 1

De plus, les « Rock'n'Roll Mops » perdent 1 point pour chaque personnage embarqué par les flics.

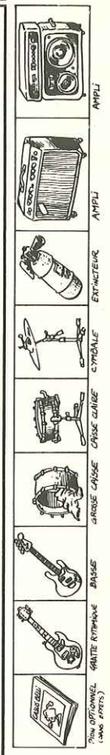
Règle particulière

Un personnage du groupe des « Rock'n'Roll Mops » peut quitter le plateau de jeu avec un instrument pour aller le mettre en lieu sûr. Il peut revenir sur le plateau six fréquences plus tard, par un point quelconque situé à moins de cinq espaces de celui par où il est sorti.

Règles Optionnelles Supplémentaires

1) Piles de chaises
Il est possible d'empiler jusqu'à 6 chaises sur un même point lorsque celui-ci est contigu à un mur. Cette règle entraîne une modification par rapport aux règles de base : un personnage ne peut pas se trouver sur le même point qu'une pile de chaises, quelle que soit sa hauteur.
Une pile de 2 ou 3 chaises peut être POUssée comme une chaise normale. Une pile de plus de 3 chaises ne peut être poussée. Lorsqu'une action ou un déplacement devrait normalement pousser la pile, celle-ci est simplement renversée dans le sens de la poussée.
Une pile de chaises, quelle que soit sa hauteur, peut être renversée. Cela peut être délibéré (ordre REN), mais cela peut être la conséquence d'une action ou d'un mouvement entrainant une poussée sur une pile de plus de 3 chaises.
Un personnage qui a une pile de chaises devant lui peut la RENverser dans la direction libre de son choix (voir croquis). Si la pile est de 2 ou 3 chaises, cela ne fait effet que sur le premier point après la chaise. Si la pile comprenait 4 ou 6 chaises, cela affecte les deux premiers points dans la direction du renversement. L'effet est semblable à celui d'un renversement de table et se répète éventuellement sur les deux points affectés. Toutes les chaises de la pile sont détruites.
2) Extincteur
En début de partie, l'extincteur est placé sur un point, comme une chaise. Un personnage peut se trouver sur le même point que l'extincteur.
On peut PREndre l'extincteur, dans les mêmes conditions qu'une chaise. Un personnage qui transporte un extincteur est soumis aux mêmes restrictions que s'il transportait une chaise.
L'extincteur, vide ou plein, peut être lancé à une distance maximum de 3 espaces. Il fait alors les mêmes dégâts qu'une chaise. L'extincteur ne peut pas être utilisé comme arme de poing.
L'extincteur plein peut devenir une arme redoutable. Un personnage qui a l'extincteur en main peut utiliser l'ordre « JET ». Cela signifie qu'il le dégoupille et le braque dans l'une des trois directions devant lui.
Le jet fait effet sur les six premiers points de la direction choisie. Tous les personnages qui s'y trouvent sont poussés d'un espace dans la direction du jet, avec toutes les conséquences habituelles (bousculades, incidents...). De plus, même s'il n'est pas rentré dans un obstacle, ce personnage doit réussir un jet sous la dextérité ou tomber. Si plusieurs personnages sont sur la ligne de tir, le plus proche de l'extincteur est poussé en premier.
De plus, le premier personnage recevant le jet, s'il se trouve sur l'un des trois premiers points devant l'extincteur, va être étourdi. Le joueur lance un dé et consulte la table d'étourdissements, en se référant à la ligne C si le personnage est sur le premier point devant l'extincteur, à la ligne B s'il est sur le deuxième et à la ligne A s'il est sur le premier.
Une fois mis en marche, l'extincteur fonctionne sans interruption pendant 6 séquences. Le personnage qui l'a en main peut donc se déplacer en continuant à l'utiliser (ordre JET). Il ne peut effectuer aucun autre coup ou action, à moins de poser l'extincteur sur place. Un extincteur abandonné est supposé continuer à se vider vers le ciel et n'a donc plus aucun effet. Il ne peut pas être récupéré avant qu'il ait fini de se vider.
3) Grattes (guitare et basse)
Dans le scénario n° 1, elles font partie de l'équipement initial des musicos. Dans le deuxième, elles sont placées sur des points de position, comme des chaises. Un personnage peut se trouver sur le même point de position qu'une gratte.
On peut PREndre une gratte dans les mêmes conditions qu'une chaise. Un personnage qui transporte une gratte ne peut exécuter les ordres suivants que s'il dépose sa gratte sur le point où il se trouve : PREndre, LANcer, BRIser, RENverser, TAXer, METtre, Franchir, CeinTurer, Coup de Poing avec une autre arme que sa gratte.
Lorsqu'un personnage tente de DEStroyer une porte ou fenêtre, ou de donner un Coup de Poing, avec sa gratte, et quelque soit le résultat du coup, le joueur qui le contrôle lance un dé. Si le résultat est 6, 7 ou 8, la gratte est détruite et hors d'usage. Au combat, les grattes sont traitées comme des matraques.
4) Amplis
Un personnage peut se trouver sur le même point de position qu'un ampli. On peut PREndre un ampli dans les mêmes conditions qu'une chaise.
Un personnage qui transporte un ampli peut seulement Marcher (Mx) et pivoter d'1/8 de tour (G ou D). Il ne peut excécuter un autre ordre que s'il dépose son ampli sur le point où il se trouve.
On peut POUsser un ampli de la même manière qu'une chaise;
5) Batterie
La batterie se compose de trois éléments : la grosse caisse, la caisse claire et la cymbale. Au début de la partie, la batterie est montée et les jetons représentant les trois éléments sont empilés sur un même point de position. Il est impossible à un personnage de se trouver sur ce point. Dans la suite de la partie, un personnage pourra être sur un point où se trouve un ou deux de ces éléments, démontés.
Pour prendre l'un des éléments sur la batterie, il faut d'abord le désolidariser du reste, et donc dévisser quelques boulons. Cela demande deux séquences. On utilisera donc l'ordre TAXer, avec sa syntaxe habituelle, et non l'ordre PREndre.
Un personnage qui transporte la grosse caisse ou la caisse claire est soumis aux mêmes restrictions que s'il portait une chaise. Le transport de la cymbale n'entraine pas de restrictions particulières.
La batterie entière montée peut être POUssée dans les mêmes conditions qu'une petite table. La grosse caisse, démontée, peut être POUssée comme une chaise.
La caisse claire peut être lancée comme une chaise, la cymbale comme une canette. Dans les deux cas, le joueur qui contrôle le lanceur jette un dé. Un résultat de 6, 7 ou 8 indique que l'élément est détruit et hors d'usage. □

Pierre Cléquin



Ludotique

Sang froid



Une valse entrainante s'échappait du bal musette annuel de Mortepierre sur Goulue. Les rires et les applaudissements venaient par fraiches bouffées tinter à mes oreilles. Un doux soleil de printemps se couchait à l'horizon, annonçant une nuit fraiche, douce et sereine. Monsieur Caulard me parle de son récent voyage en Hongrie, des chateaux magnifiques... Mais mon esprit est ailleurs : je repense à tout ce qui m'est arrivé aujourd'hui.

Pourtant cette journée s'annonçait plutôt de façon banale : malgré l'aboutissement de mes recherches, quelque chose n'allait pas. J'étais alors allé acheter mon pain au chocolat de trois heures, lorsqu'à la boulangerie j'ai rencontré Marie Ange et son petit frère, qui achetaient une baguette. J'ai invité Marie Ange à boire un verre, nous avons sympathisé, et je l'ai raccompagnée chez elle pour qu'elle se change afin qu'elle soit éblouissante au bal de ce soir. Car Marie Ange est vraiment éblouissante : belle, gaie, intelligente, légère, un sourire adorable. Je l'ai entrainé danser, et elle m'a présenté à son père, monsieur Caulard.

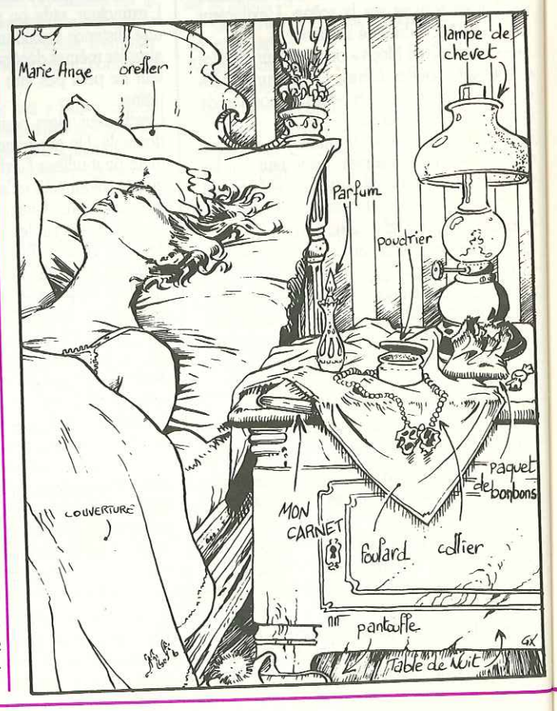
Maintenant, je suis face à lui, en buvant un petit verre de vin. Ce doit être un connaisseur, il a amené sa bouteille personnelle. Sa conversation est intéressante, enrichissante, et fournie ; mais son teint pâle le rend légèrement distant. De nouveau, mes recherches me reviennent à l'esprit : j'ai découvert la formule de la crème solaire universelle pour teints blafards, et pourtant je ne l'obtiens que sous forme solide : et en la dissolvant dans l'eau, elle prend une couleur verte peu appétissante. De toutes façons, j'ai un petit carnet où sont consignées toutes mes formules, que je garde toujours dans la poche de mon pantalon. Et sentir son contact rassur... *Enfer* ! Je ne l'ai plus sur moi !! Moi qui ne m'en sépare jamais ! La réflexion fait vite place à la panique : il est dans la même poche que mon porte-monnaie, et... Ça y est : j'ai du l'oublier dans la chambre de Marie Ange, je l'avais sorti pour noter son numéro de téléphone. Mais celle-ci, fatiguée, s'est fait raccompagnée par le domestique au chateau de son père. L'allégresse qui m'étreignait tout à l'heure à la pensée du rendez-vous avec elle, demain, fait place à la crainte : et si mon invention tombait dans des mains mal intentionnées ? De plus, j'en ai absolument besoin pour aller présenter mon invention à l'université, et mon train part demain matin à quatre heures. Hors de question de la réveiller !

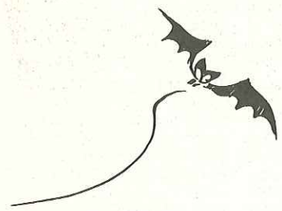
Pour dissimuler mon émoi, je feins de m'intéresser à la bouteille de M. Caulard qui sirote avec délectation son verre. *« Vous gouterez bien un peu de mon nectar »* me dit celui-ci avec un sourire énigmatique, tout en m'en versant une rasade dans mon verre vide. Mon regard se fige sur l'étiquette : *« 0,8 g/litre » !* Du sang ! Ce type est un vampire ! S'il met la main sur mon invention, il pourra sortir en plein jour accomplir ses maccabres forfaits ! Une seule solution : m'introduire dans la chambre de Marie Ange, récupérer le carnet sans la réveiller. Mais auparavant, me débarasser de ce Monsieur Caulard. Bon sang ! Caulard est un anagramme de Dracula ! La partie va être serrée !!

Il ne vous reste plus qu'à vous armer de patience et entrer le programme. Rien de bien spécial à dire : le vocabulaire est codé pour que vous ne découvriez pas tout de suite la subtantifique moelle du scénario. Il vous faut recopier les « A$ = « 004336432 » » avec soin, sinon les messages seront plus que bizarres. Si vous voulez rire un peu (en plus du programme), supprimez ou ajoutez un mot au début des DATA, en le séparant des autres par une virgule, et relancez le jeu. Ce jeu a été écrit sur Apple, et n'utilise que très peu d'instructions spécifiques à cette machine (juste pour le tirage du dé).

Amusez vous bien, et surtout ne faites pas de bruit, Marie Ange a le sommeil si léger...

Olivier Tubach





```
0  REM ************************
1  REM *                      *
2  REM *       SANG  FROID    *
3  REM *                      *
4  REM *    PAR OLIVIER TUBACH *
5  REM *                      *
6  REM *        SCENARIO      *
7  REM *   GUISERACH ET TUBIX  *
8  REM *     CASUS BELLI      *
9  REM ************************
10  GOTO 100
20  GOSUB 21: PRINT : RETURN
21  FOR I1 = 1 TO  LEN (A$) / 3: PRINT
     T$( VAL ( MID$ (A$,3 * (I1 -
     1) + 1,3)))" ";: NEXT : RETURN

25  GET Z$: IF Z$ = "0" AND R = 2
     3 AND RD > 6 THEN Z = 0: RETURN

26  IF Z$ < "1" OR Z$ >  STR$ (Z1
    ) THEN 25
27 Z =  VAL (Z$): RETURN
30  GET Z$: RETURN
31  REM ATTENDS UNE TOUCHE...
35  PRINT : PRINT : RETURN
40  GOSUB 35: IF R < 4 THEN A$ =
    "417": GOTO 895
50 A$ = "407": GOTO 895
100  HOME : REM EFFACE L'ECRAN
102  PRINT "UN INSTANT, JE M'ECHA
    UFFE...."
105 PP = 26
120  DEF  FN R(I) =  INT ( RND (1
    ) * I) + 1
200 TR$ = "----------
    ----------"
210  FOR I = 1 TO 9: READ TT$(I):
     NEXT
220 QC$ = "UITE, QUE FAIRE ?"
233  DIM TA$(5,PP)
236  FOR I = 1 TO PP
239  READ K
242  FOR J = 0 TO K: READ TA$(J,I
    ): NEXT
245  NEXT
250 NM = 417
255  DIM T$(NM)
260  FOR I = 1 TO NM: READ T$(I):
     NEXT
890 R = 1
892  GOTO 900
895  GOSUB 20: GOSUB 30
898  REM ----------
899  REM   AFFICHAGE OPTIONS
900  SPEED= 255
904  IF R = 17 THEN  GOSUB 970: PRINT
     TR$: GOTO 910
905  HOME : PRINT TR$:A$ = TA$(0,
     R): GOSUB 20: PRINT TR$
906  IF R = 23 THEN  GOSUB 960: GOTO
     925
910 Z = 0: FOR J = 1 TO 5:A$ = TA
    $(J,R)
915  IF A$ < > "" THEN  PRINT J"
     -> ";: GOSUB 20:Z = Z + 1
920  NEXT
925  PRINT TR$
930  PRINT QC$;:Z1 = Z: GOSUB 25
935  PRINT Z$: PRINT TR$
945  GOSUB 35
950  ON R GOTO 1000,1100,1300,140
    0,1500,1600,1700,1800,1900
952  ON R - 9 GOTO 2000,2100,2200
    ,2300,2400,2500,2600,2700,28
    00,2900
954  ON R - 19 GOTO 3000,3100,320
    0,3300,3400,3500,3600
957  RETURN
960 RD = RD + 1: FOR J = 1 TO 9: PRINT
    J" -> ";:A$ = TT$(J): GOSUB
    20: NEXT :Z = 9
965  IF RD > 6 THEN  PRINT "0 ->
    ";:A$ = "160298219062014": GOSUB
    20
966  RETURN
970  HOME : PRINT TR$:A$ = "21006
    8061269": GOSUB 20
971 A$ = "389111081095": GOSUB 20

972 A$ = "334032327100": GOSUB 20

973 A$ = "215278367073": GOSUB 20

974 A$ = "396052": GOSUB 20
975  RETURN
998  REM ----------
999  REM EFFET POUR CHAQUE PIECE
1000  ON Z GOTO 1010,1040,1070
1010 A$ = "042388":R = 2: GOTO 40

1040 R = 2: GOTO 40
1070 A$ = "0202242793701": GOSUB 2
    0
1075 A$ = "2900241192520643853152
    82": GOSUB 20
1077 A$ = "1943870633273752891": GOSUB
    20: GOTO 30000
1100  ON Z GOTO 1110,1140,1170
1110 A$ = "0441473773493171411": GOSUB
    20:R = 4: GOSUB 20000: GOTO
    40
1140 R = 3: GOTO 40
1170  GOTO 1070
1300 A$ = "1421541342711192730261"
    : GOSUB 20
1310  GOTO 30000
1400  ON Z GOTO 1410,1440,1470
1410 A$ = "1332532913050551": GOTO
    895
1440 A$ = "3840191961":R = 24: GOSUB
    20: GOTO 40
1470 R = 5: GOTO 40
1500 R = 6: GOTO 40
1600  ON Z GOTO 1610,1640
1610 R = 7: GOTO 40
1640 A$ = "1971260561":R = 4: GOSUB
    20: GOTO 40
1700  ON Z GOTO 1710,1740
1710 R = 8: GOTO 40
1740 R = 10: GOTO 40
1800  ON Z GOTO 1810,1840
1810 R = 9: GOTO 40
1840 R = 7: GOTO 40
1900 ES = ES + 1: IF ES < 4 THEN
    A$ = "414": GOTO 895
1910 A$ = "3863952701": GOSUB 20
1920 A$ = "025258": GOSUB 20
1930 A$ = "2103642682182721": GOSUB
    20: GOTO 30100
2000  ON Z GOTO 2010,2040
2010  IF BD = 0 THEN 2030
2015 A$ = "2332873250363811": GOSUB
    20
2020 A$ = "144119312379": GOSUB 2
    0: GOTO 35000
2030 BD = 1:A$ = "2333553511": GOTO
    895
2040  IF BD <  > 0 THEN 2070
2050 A$ = "2331183330362971": GOSUB
    20
2055 A$ = "1432143260361": GOSUB 2
    0: GOTO 35000
2070 R = 11: GOTO 40
2100 R = 12: GOTO 40
2200  ON Z GOTO 2210,2240,2270
2210 R = 14: GOTO 40
2240 R = 13: GOTO 40
2270 R = 25: GOTO 40
2300  ON Z GOTO 2310,2340,2370
2310 R = 15: GOTO 40
2340 A$ = "1610332653570471": GOSUB
    20: GOTO 35000
2370 R = 12: GOTO 40
2400  ON Z GOTO 2410,2440
2410 A$ = "02121129940827606 9": GOTO
    895
2440 R = 12: GOTO 40
2500  ON Z GOTO 2510,2540
2510 A$ = "101029135": GOSUB 20: GOTO
    35000
2540  GOSUB 27000
2550 R = 16: GOTO 40
2600  ON Z GOTO 2610,2640
2610  GOSUB 27000
2620 R = 15: GOTO 40
2640 SA = SA + 1: IF SA > 1 THEN
    A$ = "099364254350":R = 13: GOSUB
    20: GOTO 40
2650  GOTO 2510
2700  ON Z GOTO 2710,2730,2750,27
    70
2710 A$ = "3821253460830 94": GOSUB
    20
2715 A$ = "077392352015": GOSUB 2
    0
2720 A$ = "383138354": GOSUB 20
2725 A$ = "1254091384100 38": GOSUB
    20: GOTO 30100
2730 A$ = "267206220155": GOSUB 2
    0:R = 18: GOTO 40
2750 A$ = "148322158306": GOSUB 2
    0: GOTO 35000
2770 A$ = "308119153": GOSUB 20:R
     = 19: GOTO 40
2800  ON Z GOTO 2810,2840,2870
2810 A$ = "296198343": GOSUB 20
2815 A$ = "259376117": GOSUB 20: GOTO
    35000
2840  GOTO 37000
2870 A$ = "363397": GOSUB 20
2880 A$ = "191411030": GOSUB 20: GOTO
    35000
2900  ON Z GOTO 2910,2940,2970
2910 A$ = "1021202320911193 53": GOSUB
    20
2915 A$ = "321040": GOSUB 20
2920 A$ = "022166332330": GOSUB 2
    0: GOTO 35000
2940 A$ = "043064229": GOSUB 20:R
     = 20: GOTO 40
2970  GOTO 2730
3000  ON Z GOTO 3010,3010,3030,30
    50,3070
3010 A$ = "043064229": GOSUB 20
3015  IF Z = 1 THEN D1 = 1
3017  IF Z = 2 THEN D2 = 1
3020  IF D1 AND D2 THEN R = 21: GOTO
    40
3025  GOSUB 30: GOTO 900
3030 A$ = "267243374": GOSUB 20:R
     = 18: GOTO 40
3050 A$ = "046157247283": GOTO 89
    5
3070 A$ = "157278266275": GOSUB 2
    0
3075 A$ = "850131371003": GOSUB 2
    0
3080 A$ = "2610531161030 09350": GOSUB
    20
3085 A$ = "1222783680482101 29": GOSUB
    20
3090  GOSUB 30: GOTO 900
3100  ON Z GOTO 3110,3150
3110 A$ = "2962392740753345": GOSUB
    20
3120 A$ = "049234096402": GOSUB 2
    0
3130 A$ = "004": GOSUB 20:R = 23:
     GOTO 40
3150 A$ = "043064229": GOSUB 20:R
     = 22: GOTO 40
3200  ON Z GOTO 3210,3250
3210 A$ = "004096402": GOSUB 20
3215 A$ = "109054278": GOSUB 20:R
     = 23: GOTO 40
3250 A$ = "2444020163823453 68": GOSUB
    20
```

```
3255 A$ = "004": GOSUB 20
3260 A$ = "156140067": GOSUB 20: GOTO
     30100
3300  IF Z = 0 THEN A$ = "413": GOSUB
     20: GOSUB 30: GOTO 37000
3310 A$ = "29420441205731408 4104"
     : GOSUB 20
3320  PRINT : PRINT "PHASE : "Z"
     DU JEU DE MOT": GOSUB 30: GOTO
     900
3400  ON Z GOTO 3410,3440,3470
3410 A$ = "403166324307072": GOSUB
     20: GOTO 35000
3440 A$ = "028182149": GOSUB 20: GOTO
     30100
3470 A$ = "151":R = 4: GOSUB 20: GOTO
     40
3500 R = 17: GOTO 40
3600  HOME : PRINT TR$:A$ = "2032
     36": GOSUB 20
3605 A$ = "162310365344337301": GOSUB
     20
3610 A$ = "123080": GOSUB 20
3620 A$ = "264285251124074271": GOSUB
     20
3625 A$ = "0923423481150 76": GOSUB
     20
3630  PRINT TR$: PRINT "C'EST VRA
     I QUE J'AURAIS PAS DU L'ACHE
     TER";
3635  PRINT "EN TCHECOSLOVAQUIE,
     CE CARNET, CAR"
3640  PRINT "MAINTENANT, TOUT LE
     MONDE VEUT ME VOLER"
3645 A$ = "278415003": GOSUB 20
3647  PRINT TR$
3650 A$ = "039157416": GOSUB 20
3652  PRINT TR$
3653  GOSUB 30: HOME : PRINT TR$
3655 A$ = "001": GOSUB 20
3660  PRINT TR$: PRINT "VOILA, C'
     EST FINI..."
3665  PRINT "ENVOYEZ TOUS VOS COM
     MENTAIRES ET"
3670  PRINT "REMARQUES SUR CE PRO
     GRAMME A :"
3675  PRINT : PRINT  TAB( 17)"CAS
     US BELLI"
3680  PRINT  TAB( 14)"RUBRIUE LUD
     OTIQUE"
3685  PRINT  TAB( 14)"5 RUE DE LA
     BAUME"
3690  PRINT  TAB( 16)"75008 PARIS
     "
3699  END
20000  GOSUB 30: HOME : PRINT TR$

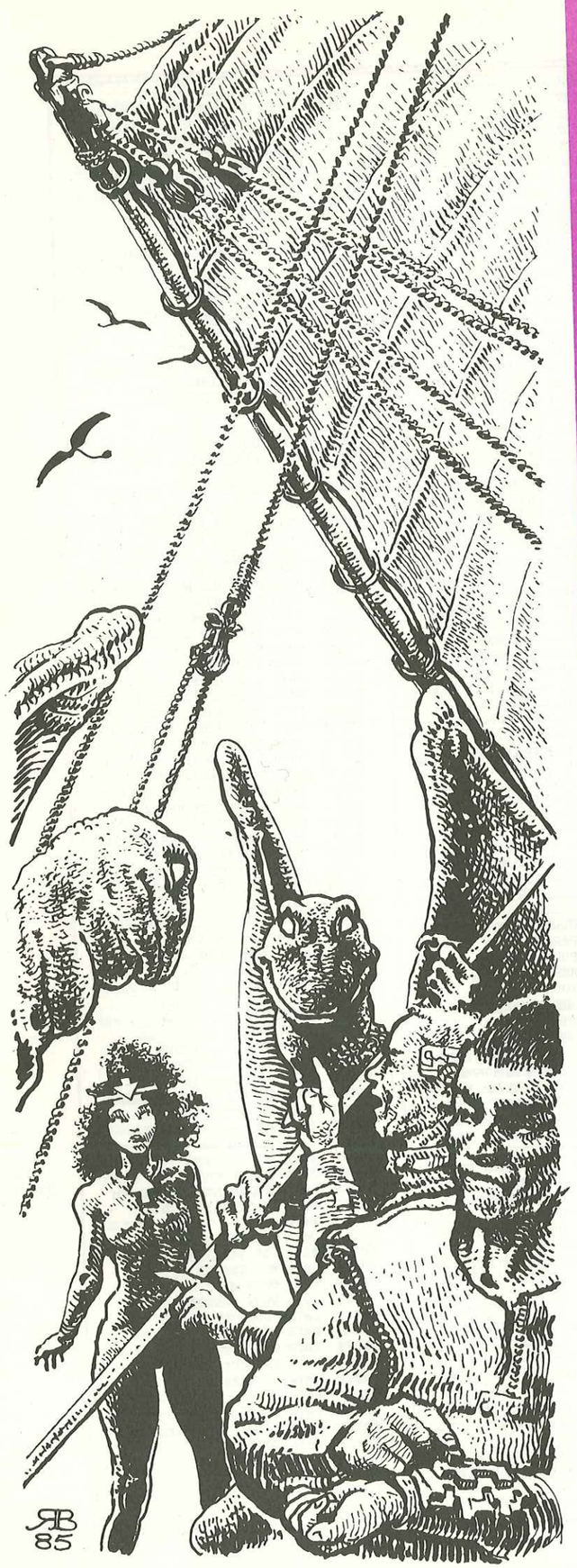
20005  PRINT "OUF JE ME SUIS DEBA
     RASSE DE CE CAULARD"
20010  PRINT "J'AI UN PEU LA NAUS
     EE, MAIS CA VA."
20015  PRINT "JE M'AVANCE DONC"
20020  PRINT "VERS LE CHATEAU. OH
     ZUT, J'AI MARCHE"
20030  PRINT "DANS UNE FLAQUE D'E
     AU. J'AI LES"
20040  PRINT "CHAUSSURES MOUILLEE
     S....": PRINT TR$
20050  GOSUB 30:R = 4: GOTO 40
25000  HOME : PRINT TR$: PRINT "B
     RAVO, VOUS DETERREZ EXCALIBU
     R !!!"
25010  PRINT "VOUS ETES SACRE ROI
     D'ANGLETERRE"
25020  PRINT "LES CHEVALIERS DE L
     A TABLE RONDE VOUS"
25030  PRINT "PRETENT SERMENT. EN
     CORE BRAVO....": GOSUB 30
25035  HOME : GOTO 3660
27000  PRINT :A =  FN R(20)
27010  PRINT "VOUS DEVEZ JOUER VO
     TRE AGILETE, ET"
27015  PRINT "REUSSIR UN JET EN D
     ESSOUS DE "A
27017  PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOU
     CHE POUR LANCER LE DE": GOSUB
     30
27020  FOR I = 1 TO ( FN R(30) +
     5) * 4
27030  PRINT  FN R(20)"  ";: HTAB
     1
27035  REM MET LE CURSEUR A LA
27037  REM POSITION 1 (POUR
27038  REM DONNER L'ILLUSION QUE
27040  REM LE DE ROULE), EN
27042  REM IMPRIMANT LE RESULTAT
27043  REM A LA MEME PLACE.
27050  NEXT :B =  FN R(A): PRINT
     B" "
27060  IF A < B THEN  PRINT "RATE
     !!": GOTO 30000
27070  PRINT "REUSSI !!! DE JUSTE
     SSE": GOSUB 30: RETURN
30000  GOSUB 30: HOME : PRINT TR$

30010  PRINT "JE ME SUIS FAIT MOR
     DRE !!!"
30020  PRINT "MON AVENTURE LAMENT
     ABLE S'ARRETE LA..."
30030  PRINT "MAIS J'AI DROIT A U
     NE SECONDE CHANCE...": GOSUB
     30: RUN
30100  GOSUB 30: HOME : PRINT TR$

30110  PRINT "JE SUIS MORT, MAIS
     J'AI TOUT DE MEME"
30120  PRINT "DROIT A UNE AUTRE C
     HANCE POUR CONTINUER"
30130  PRINT "A M'AMUSER, HEURESE
     MENT...": GOSUB 30: RUN
35000  GOSUB 30: HOME : PRINT TR$
     : PRINT "J'AI FAIT DU BOUCAN
     : TOUT LE MONDE"
35010  PRINT "EST REVEILLE. C'EST
     MALIN"
35020  PRINT "JE PEUX NEANMOINS R
     ECOMMENCER, EN"
35030  PRINT "PROMETTANT DE FAIRE
     MOINS DE BRUIT..."
35040  GOSUB 30: RUN
37000  HOME : PRINT TR$
37010 A$ = "03500516927818129 5013
     ": GOSUB 20
37015 A$ = "328340269119358": GOSUB
     20
37020 A$ = "045335": GOSUB 20
37025 A$ = "049310323221003": GOSUB
     20
37030 A$ = "260362": GOSUB 20
37040  GOSUB 30:R = 26: GOTO 40
39998  REM ------------------
39999  REM DESCRIPTION PIECES
40000  DATA 204,201,199,200
40001  DATA 172,171,139
40002  DATA 170250006338
40003  DATA 057
50000  DATA 3
50002  DATA 2100882852811133 11007

50004  DATA 1773990310102124 00
50006  DATA 176225366
50008  DATA 179105
50010  DATA 3
50012  DATA 146359120041011
50014  DATA 195008
50016  DATA 213281303
50018  DATA 179
50020  DATA 2
50022  DATA 152136398302401
50024  DATA 193
50026  DATA 188
50028  DATA 3
50030  DATA 145210126056
50032  DATA 208012313
50034  DATA 164228
50036  DATA 178245
50037  DATA 1
50038  DATA 383344023331128
50040  DATA 393065356
50042  DATA 2
50044  DATA 210082
50046  DATA 164227
50048  DATA 178245
50050  DATA 2
50052  DATA 210106364227
50054  DATA 164
50056  DATA 163304130
50058  DATA 2
50060  DATA 210106364227
50062  DATA 164
50064  DATA 175
50066  DATA 1
50068  DATA 210106364227
50070  DATA 164
50071  DATA 2
50072  DATA 210066037
50074  DATA 174
50076  DATA 159
50078  DATA 1
50080  DATA 383344090168065331128

50082  DATA 051097058
50084  DATA 3
50086  DATA 210064238
50088  DATA 167224320313
50090  DATA 167224087313
50092  DATA 167224380313
50094  DATA 3
50096  DATA 210064230
50098  DATA 202231
50100  DATA 202390
50102  DATA 209
50103  DATA 2
50104  DATA 210064226
50106  DATA 178059
50108  DATA 209
50110  DATA 2
50112  DATA 098284119347256
50114  DATA 185373
50116  DATA 186029257
50118  DATA 2
50120  DATA 186262347257
50122  DATA 186029256
50124  DATA 185373
50126  DATA 4
50128  DATA 269
50130  DATA 207239300121
50132  DATA 207089278
50134  DATA 180079
50136  DATA 202240071
50138  DATA 3
50140  DATA 378
50142  DATA 192248
50144  DATA 180309
50146  DATA 173319
50147  DATA 3
50148  DATA 210068061269100108
50150  DATA 205269
50152  DATA 202237
50154  DATA 202278029246
50156  DATA 5
50158  DATA 210068061269150241242
     239367
50160  DATA 202241
50162  DATA 202242
50164  DATA 202239
50166  DATA 202280
50168  DATA 202278318372
50170  DATA 2
50172  DATA 210068061269150239119
     278
50174  DATA 202278
50176  DATA 202239
50178  DATA 2
50180  DATA 110278113017
50182  DATA 165278
50184  DATA 202278
50186  DATA 1
50188  DATA 210286293278
50190  DATA 204
50191  DATA 3
50192  DATA 210127336086078
50194  DATA 180027
50196  DATA 182
50198  DATA 189018
50200  DATA 1
50202  DATA 217344114
50204  DATA 112404394405216406
50206  DATA 1
50208  DATA 210064235119214361
50212  DATA 209
60000  DATA A SUIVRE..,(AH AH !)
60001  DATA (AH AH AH !!!)
60002  DATA 'CORRESPONDANCES SCIE
     NTIFIQUES'
60003  DATA (EH EH !),(A
60004  DATA A 0.8 G/LITRE
60005  DATA A BOIRE
60006  DATA A COTE,A FAIRE
60007  DATA A L'AVENIR,A LA
60008  DATA A LA BOULANGERIE
60009  DATA A LA CON,A LA POUDRE
60010  DATA A MIS
60011  DATA A PORTE DE MAIN
60012  DATA A SA NICHE,ABOIEMENT
60013  DATA A C'EST BIEN
60014  DATA AH J'AVAIS FAIM .
60015  DATA AH OUI
60016  DATA APPARAIT,APRES
60017  DATA ARRETEZ D'ESCALADER
60018  DATA AU COU,AU SECOURS
60019  DATA AVANT QUE,AVEC
60020  DATA AVEC FRACAS,BEAUCOUP
60021  DATA BELLE,BESOIN,BEURK
60022  DATA BON SANG,BOUDE
60023  DATA BOUDOIR,BOUM,BRAVO
60024  DATA BRUSQUEMENT ET HURLE
60025  DATA BUVONS
60026  DATA BUVONS D'ABORD
60027  DATA C'EST,C'EST DUR
60028  DATA C'EST LUI
60029  DATA C'EST MALIN
60030  DATA C'EST PAS CA,CAR
60031  DATA CAR C'EST LE
60032  DATA CAR LE CARNET
60033  DATA CASSES TOI
60034  DATA CASUS BELLI 26)
60035  DATA CE JEU DE MOTS
60036  DATA CE N'EST PAS
60037  DATA CETTE HEURE,CHATEAU
60038  DATA CIMENT,CON
60039  DATA CUIRE UN STEAK,DES
60040  DATA DE,D'CES JEU D'MOTS
60041  DATA D'ENCRE,DANS
60042  DATA DANS CB 25,DANS LE
60043  DATA DANS L'INCONSCIENCE
60044  DATA DANS LA CHAMBRE
60045  DATA DANS LE FRIGO
60046  DATA DANS UNE VIE
60047  DATA DE BONBONS,DE BRUIT
60048  DATA DE CHEVET,DE FIRMIN
60049  DATA DE LA,DE MOI
60050  DATA DE PLUS,DE SA NICHE
60051  DATA DEBOUT,DEHORS
60052  DATA DEPASSE,DERRIERE
60053  DATA DES DEUX SILEX
60054  DATA DES RAISONNEMENTS
60055  DATA DESCRIPTION,DETACHE
60056  DATA DEUXIEME,DEVANT
60057  DATA DIRECTEMENT,DIT
60058  DATA DORMIR,DOUX,DROITE
60059  DATA DU COLLIER
60060  DATA DU DRAP DE SOIE
60061  DATA DU SAGE,EH PETIT
60062  DATA ELLE EST
60063  DATA ELLE ATTERIT
60064  DATA ELLE DORT
60065  DATA ELLE S'ECRASE
60066  DATA ELLE SE REVEILLE
60067  DATA ELLE TOMBE
60068  DATA EN BETON ARME
60069  DATA EN COURANT
60070  DATA EN EQUILIBRE
60071  DATA EN SACHANT,ENCORE
60072  DATA ENFER,ENFIN,EPAULES
60073  DATA ESPECE DE PETIT,EST
60074  DATA EST ENCORE LA
60075  DATA EST FAIT,EST NUL
60076  DATA EST REVEILLE
60077  DATA EST VEXE,ET,ET DIT
60078  DATA ET JE LE SOULEVE
60079  DATA ET JE REMETS
60080  DATA ET ME VOILA
60081  DATA ET SES DENTS
60082  DATA ETINCELLE.FACE AU
60083  DATA FACE AU CHIEN,FAIRE
60084  DATA FAIR-PLAY,FENETRE
60085  DATA FERRE,FIN,FIRMIN
60086  DATA FORT,FRACAS,FURIEUX
60087  DATA FUTURE,GAZ,GITAN
60088  DATA GLYPHE,GRIMACER
60089  DATA IL EST,IL CRIE
60090  DATA IL EST MALHEUREUX
60091  DATA IL FAIT NUIT,IL LEVE
60092  DATA IL ME FAUT
60093  DATA IL ME SEMBLE
60094  DATA IL ME SONNE,IL RESTE
60095  DATA IL SE LAISSE FAIRE !
60096  DATA IL SE LEVE
60097  DATA ILS SONT BONS
60098  DATA INCROYABLEMENT
60099  DATA INSTABLE,JE,J'AI
60100  DATA J'AURAI,J'AVANCE
60101  DATA J'EN AI,J'EN AVAIS
60102  DATA J'EN PROFITE,J'ENTRE
60103  DATA J'ESCALADE
60104  DATA J'EXAMINE,J'OUBLIAIS
60105  DATA J'OUVRE,J'Y ETAIS
60106  DATA J'Y SUIS,J'Y
60107  DATA J'ATTENDS,JAPAN
60108  DATA JE BONDIS,JE BOUDE
60109  DATA JE DESCENDS
60110  DATA JE DETOURNE,JE DIS
60111  DATA JE FAIS,JE FUIS
60112  DATA JE HURLE,JE L'AI
60113  DATA JE L'ASSOMME
60114  DATA JE L'ETEINDS,JE LA
60115  DATA JE LA LAISSE
60116  DATA JE LA RATRAPPE
60117  DATA JE LA FOUDROIE
60118  DATA JE LE FRAPPE
60119  DATA JE LE RATTACHE
60120  DATA JE LE RETROUVERAI
60121  DATA JE M'ECRASE
60122  DATA JE ME BOUCHE
60123  DATA JE ME DEGAGE
60124  DATA JE ME FAIS
60125  DATA JE ME FORCE
60126  DATA JE ME RETOURNE
60127  DATA JE ME RETROUVE
60128  DATA JE N'ENTENDS
60129  DATA JE PANSE
60130  DATA JE PENDS,JE PENSE
60131  DATA JE PRENDS,JE REFAIS
60132  DATA JE REFLECHIS
60133  DATA JE REVEILLE,JE ROMPS
60134  DATA JE SAISIS,JE SONNE
60135  DATA JE SORS,JE SUIS
60136  DATA JE TROUVE,JE VAIS
60137  DATA JE VERSE,JE VEUX
60138  DATA JE VOIS,LES,LE,L'AIR
60139  DATA L'DOS,L'EQUILIBRE
60140  DATA L'PAIN,L'HISTOIRE
60141  DATA L'ORDINATEUR,LA
60142  DATA LA CONVERSATION
60143  DATA LA CUISINE,LA FACADE
60144  DATA LA FENETRE,LA POCHE
60145  DATA LA SALLE DE BAIN
60146  DATA LA SAVONETTE
60147  DATA LAISSE MOI
60148  DATA LE BOUDOIR
60149  DATA LE CARNET,LE CHATEAU
60150  DATA LE CHEMIN INVERSE
60151  DATA LE COLLIER
60152  DATA LE COULOIR
60153  DATA LE FOULARD,LE PAQUET
60154  DATA LE PARFUM
60155  DATA LE POUDRIER
60156  DATA LE RESTE,LE SAGE
60157  DATA LE TOUR
60158  DATA LES DEUX MAINS
60159  DATA LES MAINS
60160  DATA LES OREILLES
60161  DATA LIEUX,MENS,M'ATTENDS
60162  DATA M'ENTRAINE,M'OUVRE
60163  DATA MA CHAUSSURE,MA MAIN
60164  DATA MA MAIN DROITE
60165  DATA MA MAIN GAUCHE
60166  DATA MA MAISON,MAIS
60167  DATA MAINTENANT
60168  DATA MAIS COMME,MAIS ELLE
60169  DATA MAIS JE MEURS
60170  DATA MAIS OH SURPRISE
60171  DATA MAIS QUESTION
60172  DATA MAIS UNE PYRAMIDE
60173  DATA MALHEUR,MARS !!!
60174  DATA MARIE ANGE,ME DIT
60175  DATA ME MAITRISE
60176  DATA ME MANQUE
60177  DATA ME MORS,ME PROTEGE
60178  DATA ME TOMBE DESSUS
60179  DATA MEGACREDITS
60180  DATA MES CHAUSSURES
60181  DATA MON CARNET
60182  DATA MON COURAGE
60183  DATA MON PIED,MON VERRE
60184  DATA MORDRE,MOUILLEES
60185  DATA MOUILLEE
60186  DATA MR CAULARD,MYSTIFIE
60187  DATA N'AIME PAS,NEANMOINS
60188  DATA NOIR,OH IL ME COURT
60189  DATA ON NE RECOIT
60190  DATA OPTIONS,OU EST
60191  DATA OU COMMENT ALLER DE
60192  DATA OUBLIE,OUF,PAS,PAIN
60193  DATA PAR AILLEURS
60194  DATA PAR DEUX BOUTS
60195  DATA PAR LA,PAR LA VESTE
60196  DATA PAR TERRE,PAR UNE
60197  DATA PAS A,PAS DU
60198  DATA PAS FAIRE
60199  DATA PAS UN BRUIT
60200  DATA PEINHOCHOKO'LAAA
60201  DATA PETIT,PLEIN DE SANG
60202  DATA PLEURE,PORTE
60203  DATA POUR FAIRE,POUR ME
60204  DATA POUR ME DEFOULER
60205  DATA POUR NE PAS
60206  DATA POUR PECHER
60207  DATA POUR TOUT RATRAPPER
60208  DATA PREMIERE
60209  DATA PUIS SE RELEVE
60210  DATA QUE,QU'A
60211  DATA QU'IL FALLAIT
60212  DATA QU'ON LE,QU'ON ME
60213  DATA QUAND,QUAND J'AI
60214  DATA QUAND MEME
60215  DATA QUAND ON ME REVEILLE
60216  DATA QUE DOIS-JE
60217  DATA QUE JE CRIE
60218  DATA QUE JE NE
60219  DATA QU'ELLE EST,QUI L'A
60220  DATA QUI S'EST
60221  DATA QUI TRAINAIT
60222  DATA L'ARRET)
60223  DATA RATTRAPPE,RENCONTRE
60224  DATA REPONSES,RHESUS,RIEN
60225  DATA ROBOT-TUEUR
60226  DATA RUNE EXPLOSIVE
60227  DATA S'ECHAPPE
60228  DATA S'ECHAPPE DE
60229  DATA SANG,SANG FROID
60230  DATA SANS BRUIT,SATISFAIT
60231  DATA SE MELANGE
60232  DATA SE RENDORT
60233  DATA SE REPAND,SEMBLE
60234  DATA SI TU Y ES,SILENCE
60235  DATA SON PETIT FRERE
60236  DATA SON VERRE
60237  DATA SONT TREMPEES,SORTIR
60238  DATA SORTIR D'ICI
60239  DATA SUPERBE,SUR,SUR LE
60240  DATA SUR LA HONGRIE
60241  DATA SUR LA TABLE
60242  DATA SUR LA TABLE DE NUIT
60243  DATA SUR SON CARNET
60244  DATA TEMERAIRE,TITI
60245  DATA TITI ET GROS MINET
60246  DATA TOMBER,TOMBE
60247  DATA TOUT DEVIENT
60248  DATA TOUT LE MONDE
60249  DATA TOUT MON
60250  DATA TOUT VA TOMBER
60251  DATA TRES FORT,TROISIEME
60252  DATA TROP,UNE,UN
60253  DATA UN FAIBLE,UN FOURRE
60254  DATA UN PETIT HOMME
60255  DATA UN SANG,UN VERRE
60256  DATA UNE DE SES
60257  DATA UNE DOUCHE
60258  DATA UNE FLAQUE D'EAU
60259  DATA UNE GOUTTE DE PARFUM
60260  DATA VA VOIR,VAS TU ME
60261  DATA VERT
60262  DATA (VOIR DESSIN DANS
60263  DATA VOL PLANE !
60264  DATA M'ATTRAPPE
60265  DATA VOUS AVEZ
60266  DATA VOUS LAISSER
60267  DATA 'VOUS OSEZ' ?
60268  DATA ZORMILIUS,ZUT
60269  DATA #$%@&,&%*@#,%$#&?* ?
60270  DATA SPLAOUCH PLOCH TAP
60271  DATA 3215479635,+,=
60272  DATA NEZ EN MOINS,A
60273  DATA C'EST VRAI QUOI !!
60274  DATA HUMPFF SPLAOUCH
60275  DATA TCHEQUE
60276  DATA FINI CE JEU
60277  DATA D'ACCORD....
```



Scratch sur Aquima

UN SCENARIO pour EMPIRE galactique CASUS BELLI

Prologue

Dans le système solaire nº 1248, la barge Pepita achève son passage dans l'orbite d'Aquima, dernière planète avant celle de sa destination : Wrizza.
Tendu, le navyborg humain remarque soudain tout en assurant le pilotage que le voyant danger correspondant à la salle des machines se met à clignoter sur son tableau de commandes.
Les deux techniciens, interrompant leur partie de dé, s'y précipitent pour connaître la cause de ce qu'ils prennent encore pour un incident.
Dans la salle commune, les trois passagers ne se doutent de rien et continuent à deviser tranquillement : une charmante jeune fille, aux vêtements lourdement brodés et parée de nombreux bijoux valant leur pesant de cuivre et de pierres précieuses décrit sa planète natale à un malachite, probablement marchand. Pendant qu'elle la compare à Aquima, visible par le hublot, un humain les écoute poliment sans parvenir à masquer complètement son expression inquiète.
Une énorme explosion interrompt brusquement leur conversation tandis que la barge commence à piquer du nez. Ils se retrouvent plaqués aux parois ou au sol, le souffle coupé par la vitesse vertigineuse de la chute...
La princesse Laïe et Muska, le taciturne, reprirent conscience peu de temps après Phu San Do, le marchand malachite. Ce dernier résuma brièvement ses découvertes : *« Nous nous sommes écrasés sur la planète liquide. La navyborg et les techniciens ne sont plus. Le premier a rendu son dernier souffle dans mes bras après m'avoir assuré qu'un SOS a bien été envoyé. Les deux autres humains ont été touchés lors de l'explosion dans la salle des machines. Je n'ai malheureusement pu aller les examiner. En effet, nous sommes sous l'eau. La cabine de pilotage, cette salle et nos cabines restent étanches. Il nous faut cependant monter à la surface afin de trouver du secours. Savez-vous nager ? Oui, OK. Enfilons les combistilles °, préparons le pneumaplast ° et sortons. J'espère que nous pourrons revenir plus tard chercher nos bagages... »*
Ainsi se retrouvèrent-ils tous trois, au milieu d'un océan mauve, espérant...

La mission

Les Personnages Joueurs (PJ) ont été invités par le baron Larmin Minwood sur la planète Wrizza. Celui-ci, après les avoir accueillis dans son palais, leur soumet sa proposition :
« Mon fils, Verdor, doit se marier dans un mois avec la princesse Laïe. Après l'avoir vue en enregistrement Tri D, il en est tombé éperduement amoureux. Elle possède, il est vrai, une beauté étrange et envoûtante. Cette alliance renforcera nos liens d'amitié avec la planète de ses pairs et aidera à affirmer notre position dans l'Empire. Je serais donc le plus heureux des hommes si je ne craignais pas, comme il est malheureusement fréquent en de pareilles circonstances, que des jaloux n'essaient de créer des problèmes. J'aimerais donc vous garder au palais afin que vous assuriez la sécurité de la princesse jusqu'à la date du mariage. En tant qu'invités, nul ne soupçonnera votre mission. Vous serez en retour grassement récompensés de vos peines (1 000 C chacun, à ne dire que si les joueurs insistent !), *et, évidemment, logés et nourris...* Si les PJ acceptent, une soubrette les conduit à leurs appartements situés, bien entendu, dans la même aile du palais que celui prévu pour la noble fiancée. Ils sont installés au palais depuis à peine 48 heures lorsque le baron, affolé, fait irruption dans le jardin où ils lisent, discutent et se rafraichissent, attendant l'arrivée de la princesse.
« Nous venons de capter un SOS de la barge amenant ma future belle-fille... Un horrible sabotage dans les machines... La barge s'est écrasée sur Aquima... Mon fils est désespéré, pouvez-vous essayer de la retrouver ? Je vous en prie !... (etc). Vous acceptez ? ! (il leur baise les mains dans son fol enthousiasme, tant sa confiance dans les PJ est grande !). *Je fais préparer immédiatement un antigrav. Rendez-vous à la base navyborg dans un quart d'heure ».* Il repart, légèrement apaisé.
Son fils Verdor peut éventuellement accompagner les PJ. Tout dépend de ton envie (ou de ta non-envie) Maitre de Jeu de faire évoluer un PNJ ainsi que des compétences dont il peut faire profiter le groupe. Le baron fournit bien sûr aux PJ le matériel qu'ils demandent, dans la limite de ses possibilités (NT 4).
Dans l'antigrav, le navyborg leur donne éventuellement quelques indications minimes sur la planète. Il les dépose ensuite à une base d'études installée depuis peu par des chercheurs étrangers (au système solaire, bien entendu). Il descend avec eux. Deux teknos vivent ici, effectuant analyses et recherches... Leur radar a indiqué la chute d'un objet non identifié, effectivement, mais de l'autre côté de la planète. La distance étant importante, ils ne peuvent indiquer qu'une zone de 500 kilomètres de rayon (avec certitude cependant). Ils informent alors les PJ sur les particularités d'Aquima, certaines mortelles, sa faune, sa flore et... ses habitants (cf annexe). De plus, ils leur prêtent un glisseur pouvant contenir 7 à 8 personnes ainsi qu'une bulle à 2 places et un communicateur interplanétaire (si les PJ n'en possèdent pas).
Une fois ce matériel chargé, le navyborg les emmène jusqu'au centre approximatif de la zone concernée et les dépose sur une île avec les véhicules : *« Je vais maintenant me mettre en orbite géostationnaire. Je dois vous laisser mais ne perdons pas le contact. A bientôt et... bonne chance ! ».*

Sur Aquima

Les PJ se trouvent alors à environ 400 mètres de la mer, visible cependant entre les dunes et la maigre végétation. Le spectacle d'une planète inconnue est toujours merveilleux : le sable, fin et orangé comme une sanguine, qui s'étale paresseusement jusqu'à la mer, du mauve le plus pâle au violet le plus profond... Le soleil énorme, rougeoyant, dardant ses rayons brûlants sur les broussailles dispersées et les arbres, gigantesques... Des dunes et des rochers oranges, partout autour d'eux... Si les PJ partent à la découverte de ce déconcertant décor (c'est tout de même la moindre des choses !), ils rencontreront, au bout d'environ une demi-heure, un troupeau de paisibles sablivores bruns, à huit pattes et deux têtes qui, malgré leur aspect déroutant, les gratifieront d'un regard aussi pénétrant que celui des vaches terriennes... Le troupeau compte une vingtaine de têtes (pardon, une quarantaine !) et n'accorde aucun intérêt aux PJ (vexant !).
Ils peuvent remarquer, à 200 mètres à peu près, d'étranges rochers, étranges non par leur couleur (orange), mais par les nombreuses cavités qui semblent être creusées avec une rigueur artificielle. En s'en approchant, ils constatent que ces « ouvertures » s'étagent sur toute la hauteur des rochers, formant en fait des fenêtres par lesquelles ils peuvent entrer. Chacune d'elles donne sur un boyau débouchant sur une ou plusieurs cavernes sommairement meublées de paillasses. Certaines petites niches creusées à l'intérieur des pièces doivent servir de garde-manger, vides, d'autres abritent de curieux objets sculptés dans le bois, les racines ou modelés en sable compact. Les habitants, absents pour le moment, ont un sens artistique bien développé, ce qui ne doit pas manquer d'étonner les PJ car les teknos avaient apparenté les indigènes à de vulgaires animaux. Seules, les sculptures en bois peuvent être déplacées sans risque, celles en sable s'effritant souvent dès qu'elles sont manipulées. Etant donné la disposition des ouvertures et le manque de correspondance entre les cavernes, les PJ peuvent aisément comprendre que leurs habitants doivent posséder des ailes...Si un des PJ surveille la mer, soit en gardant les véhicules, soit d'une « fenêtre », il remarque, à un moment quelconque, une voile à l'horizon. Le navire semble se diriger vers l'île. Quelques formes volantes, trop éloignées pour être identifiées, tournent autour. Si le guetteur quitte le navire des yeux et reprend son observation quelques instants après, le vaisseau est en feu et nettement plus près. La proue s'enfonce ensuite lentement dans les eaux mauves.
Si, par contre, le PJ l'observe en permanence, il peut discerner une bulle survolant le navire, entendre une explosion assourdie et voir peu de temps après les flammes commencer leur danse mortelle et le navire entamer se descente aux abysses.
Des formes volantes s'approchent de l'île alors que la mer porte déjà sa charge de naufragés, accrochés à des débris de bois, nageant, etc... Les PJ se rendent rapidement compte qu'ils s'agit d'hommes-lézards volants, appelés Ralksa's par les teknos. Si les PJ se portent à la rencontre des premiers arrivants, ils sont automatiquement attaqués : les Ralksa's les prennent pour les attaquants du vaisseau. S'ils se dissimulent, ils pourront les voir arriver et s'installer tant bien que mal au bord du rivage. Par contre, lorsque les premiers mâles Ralksa's découvriront la bulle et le glisseur, leur excitation tournera à la folie meurtrière s'ils trouvent les PJ. Si ces derniers restent dissimulés, 4 hommes-lézards monteront la garde près des véhicules.
Dans un premier temps, seuls les hommes Ralkas's combattront. S'ils sont tous éliminés (une trentaine), les femmes n'attaqueront pas, sauf si les PJ continuent le massacre, auquel cas elles défendront leurs petits jusqu'à la mort. Elles sont une vingtaine avec une quarantaine d'enfants.

Confidences au M.J.

Il est temps maintenant de t'expliquer, ô Maître de Jeu, le pourquoi du comment. Si la barge Pepita a été sabotée, ce n'est absolument pas pour la princesse Laïe mais pour Muska, le tekno accompagnateur du malachite. Espion au service de l'Empire, il possède actuellement des informations, implantées dans le cerveau, tout à fait compromettantes pour un système solaire nommé Phodus et nourrissant des plans de rébellion. Les émissaires de ce système, des Phodiens implacables ayant déjà fait disparaître les autres « antennes » impériales, espéraient se débarasser de Muska lors de son voyage. Malheureusement, restés à proximité d'Aquima pour être sûrs de la réussite de leur mission, ils ont également capté le SOS. Ils ont décidé de s'assurer de la mort de Muska et sont descendus en bulle survoler la zone de la chute pour retrouver les restes de la barge et les corps. Ils quadrillent donc la région concernée. N'ayant pas encore repéré de traces de l'accident mais apercevant le navire des ralksa's, ils l'ont détruit : si par hasard Muska avait été recueilli à bord, il serait ainsi éliminé. Ils poursuivent cependant leurs recherches, selon le plan ci-joint. (voir page 31)
Ils risquent de rencontrer donc tôt ou tard les PJ... Leur bulle est munie d'une dizaine de petits missiles ; un seul a été employé pour couler le vaisseau.
Si les PJ ont aperçu la bulle des Phodiens, ils ont éventuellement pu la prendre en chasse. S'ils les rattrapent, ils seront automatiquement attaqués. Les PJ n'ont d'autre ressource, lors d'un combat aérien, que la fuite. Par contre, au sol, les Phodiens n'attaqueront pas imémdiatement et raconteront qu'ils se sont crûs menacés par le vaisseau des ralksa's et n'ont envoyé le missile que pour sauver leurs vies !
Ils se feront alors passer pour des sauveteurs ayant reçu le SOS et demanderont aux PJ des renseignements. Ils leur proposeront ensuite de poursuivre leurs recherches ensemble. Si les PJ refusent, les Phodiens chercheront à les éliminer.
Si les PJ n'ont pas vu la bulle attaquer le vaisseau et rencontrent les Phodiens par hasard, l'action se déroulera exactement de la même manière : en vol, les Phodiens attaquent et au sol, ils parlementent avant, éventuellement, d'attaquer.
Selon l'itinéraire choisi par les PJ, ils peuvent rencontrer 5 points importants, autres que les îlots de terre :
1º) la barge au fond de l'eau, discernable lorsque la bulle ou le glisseur la survolent. La mer mauve est limpide mais la flore marine extrêmement vivace commence déjà à la recouvrir partiellement. Si les PJ s'enfoncent dans la mer en bulle, ils la trouveront telle que l'ont laissée les rescapés.
2º) une ville détruite. Les constructions rappellent celles de l'île sur laquelle les PJ ont été débarqués. Cependant, les bâtiments, maintenant en ruine ou partiellement écroulés, gardent les marques d'une civilisation raffinée, bien que primitive. Des bassins de marbre blanc remplis d'une eau du même mauve que la mer, agrémentés de fontaines maintenant brisées, décorent d'anciens jardinets. La végétation, très virulente, commence à recouvrir ces ruines et d'énormes fleurs blanches aux feuilles orangées couvrent presque entièrement les plans d'eau. Dans les ruines, les PJ peuvent découvrir des lanbeaux de tentures merveilleusement tissées, aux dessins colorés et enfantins. Des débris de vase ou de vaisselle agrémentés de motifs peints jonchent le sol des habitations. La ville a visiblement été pillée.
Durant toute leur visite, les PJ auront d'ailleurs du mal à évoluer au milieu des pierres brammantes et de la végétation envahissante...
3º) Une ville, ressemblant à ce qu'a du être la précédente avant sa destruction. Les habitations élèvent encore fièrement leurs tours vers le ciel. Toutes circulaires et réparties en cercles concentriques, elles confèrent à la ville un charme original.
Cependant, une vive agitation parmi les habitants trouble la paix de cet endroit. Des hommes-oiseaux courent et volent en tous sens, visiblement effrayés et tenant de préparer la défense de leur cité du mieux possible. Amicaux envers les PJ, ils déplorent de n'avoir pas de temps à consacrer à des visiteurs si étranges et leur déconseillent de rester ici. Les

nombreuses voiles couvrant la mer représentent un danger inéluctable et infimes sont leurs chances de s'en sortir vivants. Les Ralksa's, leurs ennemis héréditaires, s'apprêtent à lancer une attaque gigantesque. Leur surprise à la vue des PJ ne peut être feinte et prouve, s'ils avaient des doutes, que les Vorkin's, n'ont encore jamais vu d'humains...

4°) Une flottille de diversion, de quelques vaisseaux seulement. Si les PJ décident d'aborder, le capitaine ralksa's ne pourra leur fournir aucune information quant à leurs recherches. Il les prévient cependant qu'ils sont en guerre avec ces faibles vorkin's qu'ils ne vont pas tarder à écraser et leur conseille de quitter la région sur le champ. Il ne leur parle absolument pas de la grande flotte. Le capitaine, intéressé par leurs armes (éventuelles) tentera de leur échanger contre des provisions et même contre des esclaves vorkin's, enfermés dans les cales. Il n'essaiera cependant pas de leur prendre par la force et les laissera quitter le navire sans encombre.

5°) La grande flotte. Les PJ peuvent également poser leur bulle sur un vaisseau quelconque. Les hommes-lézards, surpris de l'apparence des intrus, acceptent d'emmener l'un des PJ sur le vaisseau-amiral (ou l'obligent !). Leur mode de déplacement le plus rapide étant de voler jusque là, 2 Ralksa's le prennent chacun sous un bras et s'élancent dans les airs. Par contre, si la bulle essaie de se poser directement sur le vaisseau-amiral, des centaines d'hommes-lézards s'interposent dans le ciel, entourant la bulle. Si les PJ ne s'éloignent pas rapidement, les Ralksa's commencent à la « détruire » avec des épieux.

Dès que le porte-parole est déposé sur le vaisseau-amiral, l'amiral en personne se porte à sa rencontre. Les PJ pourra éventuellement se rendre compte que ni lui, ni les hommes-lézards présents sur le pont ne semblent très surpris de voir un humain... Immédiatement, l'amiral parait vivement intéressé par d'éventuelles armes. Il prétend n'avoir jamais vu de « gens comme lui » auparavant mais se doute, d'après les vêtements, les « engins volants », etc, que le niveau de développement de son pays est supérieur à celui d'Aquima. Il raconte qu'il a absolument besoin « d'armes étranges », non pas pour s'assurer la victoire sur les Vorkin's (ce nom amène un large sourire sur son visage écailleux, laissant entrevoir une double rangée de crocs acérés et brillants), elle ne fait aucun doute, mais plutôt pour se conforter dans sa position de chef suprême des armées. Son insistance quant à ces armes et certaines de ses allusions peuvent mettre la puce à l'oreille du PJ. S'il est habile, il arrivera sans trop de problèmes à confondre l'amiral et à apprendre que d'autres humains se trouvent à bord... L'amiral commencera alors un chantage bien compréhensible : des armes contre les prisonniers. Si les PJ acceptent, il respectera sa parole et Phu San Do, la princesse Laïe et Muska seront ammenés sur le pont. Des Ralksa's les reconduiront par les airs jusqu'au vaisseau où les attendent les autres PJ.

Cependant, si le porte-parole a bien jugé l'amiral, il pourra présumer que n'importe quel objet peut passer pour une arme auprès d'un interlocuteur si crédule...

Attention : si les Phodiens accompagnent les PJ, dès qu'ils apprendront la présence des naufragés à bord du vaisseau-amiral, ils l'attaqueront et ne lésineront pas sur les missiles ! Le navire risque de couler avec ses occupants...

Si le porte-parole refuse le compromis avec l'amiral, ce dernier commandera à des hommes de s'emparer de lui par la force. S'ils y parviennent, il sera jeté dans la cale après avoir été dépouillé de tout ce qu'il possède. Il y trouvera... la princesse, le malachite et le tekno.

Si une attaque est tentée par le PJ ou si les Phodiens s'en chargent, le combat sera rude, des milliers de ralksa's pouvant y participer. Ils sont néanmoins fortement impressionnés par les armes et n'ont pas des tendances suicidodébiles ! L'instinct de survie n'est pas l'apanage des races intelligentes !...

Bien entendu, selon le moment où les PJ rencontreront la grande flotte ou la ville attaquée, la situation pourra être différente (cf plan ci-joint). Si la bataille est commencée, des centaines de ralksa's et de vorkin's combattent dans le ciel, dans la mer, sur les navires, spectacle impressionnant. L'amiral sera moins patient, bien que la joie de la victoire imminente le rende assez enjoué. En cas d'attaque des Phodiens et/ou des PJ, les prisonniers seront plus faciles à délivrer.

Evidemment, si les PJ arrivent à récupérer les prisonniers de l'amiral, tout est pour le mieux. Ces derniers pourront prendre leurs affaires dans la barge. Puis le navyborg en orbite les ramènera au comptoir tekno. Si les PJ leur fournissent de nombreux détails sur la vie de l'autre côté du globe, les teknos leur donneront 20 000 C en remerciement. Puis les PJ et les rescapés regagneront Wrizza où le baron, larmes aux yeux les accueillera par des embrassades, des accolades et des « cajoladés » sans fin... Les PJ pourront alors commencer leur mission : surveiller la princesse jusqu'au mariage.

Epilogue

Après environ un mois de réjouissances ininterrompues, les noces eurent lieu, Verdor et Laïe se marièrent, furent très heureux et eurent beaucoup d'enfants. Et mon histoire finit là... NON, j'ai oublié un détail : le baron Larmin Minwood donna en récompense 15 000 C à chacun...

FICHES TECHNIQUES

AQUIMA
Système solaire : n° 1248
Taille : 9, diamètre 19 437 km
Gravité : 0,8 g
Océanographie : 8, 83 % d'eau
Atmosphère : normale
Satellites : néant
Intelligence : une race connue, les ralksa's
Caractéristique : système protéinique incompatible avec l'organisme humain. Rien ne doit être absorbé, ni par voie orale, ni par voie cutanée sous peine d'empoisonnement.
Description générale : Aquima ne possède qu'un seul grand continent. Par contre, ses millions d'îles disséminées sur un océan mauve sont pour la plupart volcaniques. Un énorme soleil rouge éclaire Aquima, environ 18 heures par jour à l'endroit de l'aventure.
Le système solaire n° 1248 étant parmi les moins importants, peu de recherches y ont été effectuées pour le moment. Les ralksa's semblent les seuls habitants d'Aquima. Cependant, une seconde race inconnue, les vorkin's subsiste encore sur quelques îles. La supériorité militaire ainsi que la barbarie et le besoin d'anéantir une race paisible et artiste poussent les ralksa's à détruire toute trace des vorkin's sur Aquima. Cet holocauste dure depuis plusieurs siècles et seule la région découverte par les PJ en conserve la trace.
La faune est assez variée et encore mal connue. La flore quant à elle se caractérise principalement par le contraste existant entre des arbres gigantesques, certains atteignant plusieurs centaines de mètres de hauteur et des buissons nains. La plupart des fleurs sont immortelles, petites, aux formes et aux couleurs innombrables.

WRIZZA
L'aventure ne se déroulant pas sur cette planète, sa description est laissée à l'imagination du MJ s'il fait jouer une équipe curieuse. Sa seule particularité importante tient au fait qu'elle ne possède aucun grand pays mais plutôt des régions gouvernées chacune par un baron, comte ou duc local. Leur envie commune de développer leur ouverture commerciale dans l'Empire a permis de faire cesser toutes les petites guerres frontalières. Une vingtaine de dirigeants à l'échelle planétaire prennent toutes les décisions importantes. Ils sont régulièrement renouvelés afin que chacun puisse prétendre à cette haute responsabilité. La baron Larmin Minwood espère être choisi dans les 5 années à venir.

LES RALKSA'S : hommes-lézards volants.
Le continent est peuplé de ralksa's vivant en tribus, de niveau technologique 1. Par contre, dans la région où évoluent les PJ, ces hommes-lézards sont des « nomades de la mer ». C'est la raison pour laquelle femmes et enfants se trouvent également à bord des vaisseaux. Eux seuls parmi les ralksa's connaissent l'existence des vorkin's autrement que par des légendes... mais plus pour longtemps encore !
Hommes : V 4 à 6, I 5 à 8, C 2 à 4, H 9 à 12, E 7 à 10, F 7 à 10.
Femmes : V 6 à 8, I 5 à 8, C 2 à 4, H 9 à 12, E 7 à 10, F 6 à 8.
Ils combattent avec des arcs, des épieux, leurs griffes et leurs dents.

LES VORKIN'S : hommes-oiseaux
Certainement la race la plus ancienne d'Aquima, cultivée et raffinée. Pacifiques de nature, les Vorkin's n'ont aucun esprit d'organisation militaire, préférant leurs oeuvres artistiques : peintures, sculptures, tissages, bijoux poteries... Etant donné le peu de survivants de cette race, il est fort probanble qu'elle s'éteindra avant la fin du siècle (à moins que les PJ n'en avisent la planète impériale qui pourra éventuellement tenter d'en sauver quelques spécimens.... mais c'est peut être une hautre histoire !. Ils ont atteint le NT 2.
Hommes et femmes : V 7 à 10, 17 à 10, C 4 à 8, H 9 à 12, E 3 à 7, F 3 à 7.

LES PHODIENS
(3 humains, âge moyen 35 ans)
V 5, I 9, C 10, H 7, E 8, F 10.
Conduite bulle (15) niv. 2, Combat mains nues (32) niv. 2, Combat au contact (34) niv. 2, Séduction (43) niv.2, Prothèse arme (53) niv. 2 (laser).
Un vaisseau interstellaire les attend en orbite. Il les récupèrera après l'accomplissement de leur mission ou quittera le système solaire après 72 heures sans nouvelles.

PHU SAN DO
Marchand malachite, grade 3, 187 ans.
V 6, I 10, C 10, H 4, E 5, F 7.
Combat au contact (34) niveau 2, Langage ET (42) niveau 3, Séduction (43) niveau 2, Marchandage (44) niveau 4, Estimation (46) niveau 2.
Phu San Do possède dans la barge de nombreuses marchandises, principalement étoffes et bijoux, perles et accessoires de mode qu'il comptait vendre au palais de Larmin Minwood pour le mariage de son fils. Il vient du même endroit que la princesse. Il est énergique et débrouillard.

PRINCESSE LAÏE
Humaine, 17 ans.
V 4, I 9, C 9, H 5, E 5, F 6.
Déguisement (24) niveau 1, Médecine (26) niveau 2, Langage ET (42) niveau 3, Séduction (43) niveau 2.
Aussi intelligente que belle, elle a reçu une éducation complète et raffinée. Nostalgique de sa planète, elle est un peu inquiète de la vie qui l'attend sur Wrizza. Elle a néanmoins beaucoup de sang-froid et un courage remarquable.

MUSKA
Tekno humain, grade 3, 32 ans.
V 6, I 10, C 7, H 5, E 6, F 9.
Conduite antigrav (16) niveau 3, Médecine (26) niveau 1, Combat à mains nues (32) niveau 4, Langage ET (42) niveau 2, Prothèse armure (52) niveau 1, Administration (62) niveau 2, Electronique (63) niveau 1, Informatique (65) niveau 2, Robotique (66) niveau 3.
Muska est en fait beaucoup plus qu'un tekno. Il a reçu un entraînement spécial et espionne un peu partout dans l'intérêt de l'Empire. Sa loge, après avoir passé des accords avec les services impériaux l'envoie dans les endroits « chauds » sous couvert de recherches techniques. Sa couverture actuelle est d'accompagner PHU SAN DO afin de l'aider dans l'analyse de certaines pierres précieuses etc.

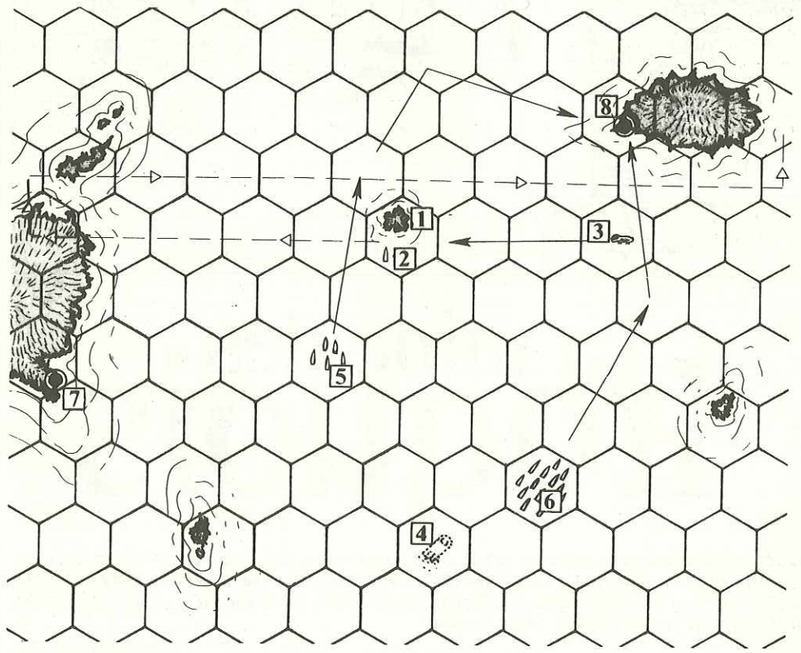
VERDOR
Humain, 19 ans.
V 5, I 8, C 7, H 6, E 6, F 10.
Conduite glisseur (14) niveau 3, Médecine (26) niveau 2, Embuscade (31) niveau 1, Combat au contact (34) niveau 2, Mécanique (63) niveau 2, Electronique (64) niveau 3.
Fils de Larmin Minwood, son destin est de succéder à son père.
Amoureux fou de la princesse Laïe, il se porte volontaire pour accompagner les PJ dans leurs recherches. Sympathique et décidé, il s'avèrera éventuellement un compagnon très agréable. Il emportera un laser qu'il sait manier à la perfection.

Empoisonnement par absorption de protéines sur Aquima
Si un étranger à la planète absorbe par voie buccale un produit de AQUIMA, il risque un empoisonnement. S'il n'a reçu aucun soin, au bout d'une heure environ il commence à sentir des démangeaisons sur tout le corps. Au bout de 2 heures, il est couvert de plaques rouges qui le font atrocement souffrir. Il ressent également des brûlures internes. 3 heures après, il est mort et commence à se dessécher.
Les seuls moyens d'éviter celà sont, soit de provoquer des vomissements dans les 5 minutes qui suivent l'absorption, soit le lavage d'estomac dans un délai maximum de une heure.
S'il se blesse (griffure, chute etc) ou s'il reçoit un projectile (flèche, pierre etc), la plaie doit immédiatement être brûlée afin d'éliminer toute trace de résidus étrangers. Il subit autrement les mêmes conséquences que ci-dessus.

*** Combistille**
Le combistille est aux vaisseaux transgalactiques ce que le gilet de sauvetage est aux avions de notre époque. Il s'agit d'une combinaison souple de double épaisseur. Entre ces 2 épaisseurs de nombreux et complexes appareils miniaturisés permettent à la fois le recyclage de l'air et de l'eau. Une cagoule et des gants transparents peuvent être éventuellement attachés magnétiquement afin de permettre une isolation complète. Le combistille permet de supporter des températures s'échelonnant de — 200° à + 200°, des atmosphères polluées ou inexistantes. Seul inconvénient, sa couleur métallisée qui peut faire repérer facilement le porteur sur un terrain découvert (ou avantage si ceux qui le découvrent sont amicaux).
Son prix de revient, assez coûteux, l'empêche cependant d'être à la portée de tous. Seuls les personnages importants ou riches peuvent se le procurer. Il est fourni dans les vaisseaux transgalactiques, mais non dans les interplanétaires ou interstellaires... Evidemment, le prix du billet s'en ressent.

*** Pneumaplast**
Esquivalent NT 6 du bateau pneumatique, il suffit de le déplier pour qu'il se gongle automatiquement (plié, il prend environ la place d'un livre de poche). Indestructible, il ne peut ni être percé, ni brûlé et de plus, ne se retourne jamais...

Sylvie et
Jean-Charles Rodriguez



Légende du plan
1 — île de départ
2 — navire coulé par les Phodiens
3 — bulle des Phodiens
4 — barge coulée
5 — flottille de diversion
6 — grande flotte
7 — ville en ruines
8 — ville attaquée

Vitesses de déplacement
1 hexagone = 50 km
— la bulle des Phodiens avance à 200 km/h (en recherche)
— les vaisseaux Ralksa's avancent à 50 km/h

L'ECLECTIQUE

Un magasin dont vous êtes le héros

•

Wargames - jeux de rôles
figurines - puzzles
stratégie et tactique.
Tous jeux de société
traditionnels et électroniques.

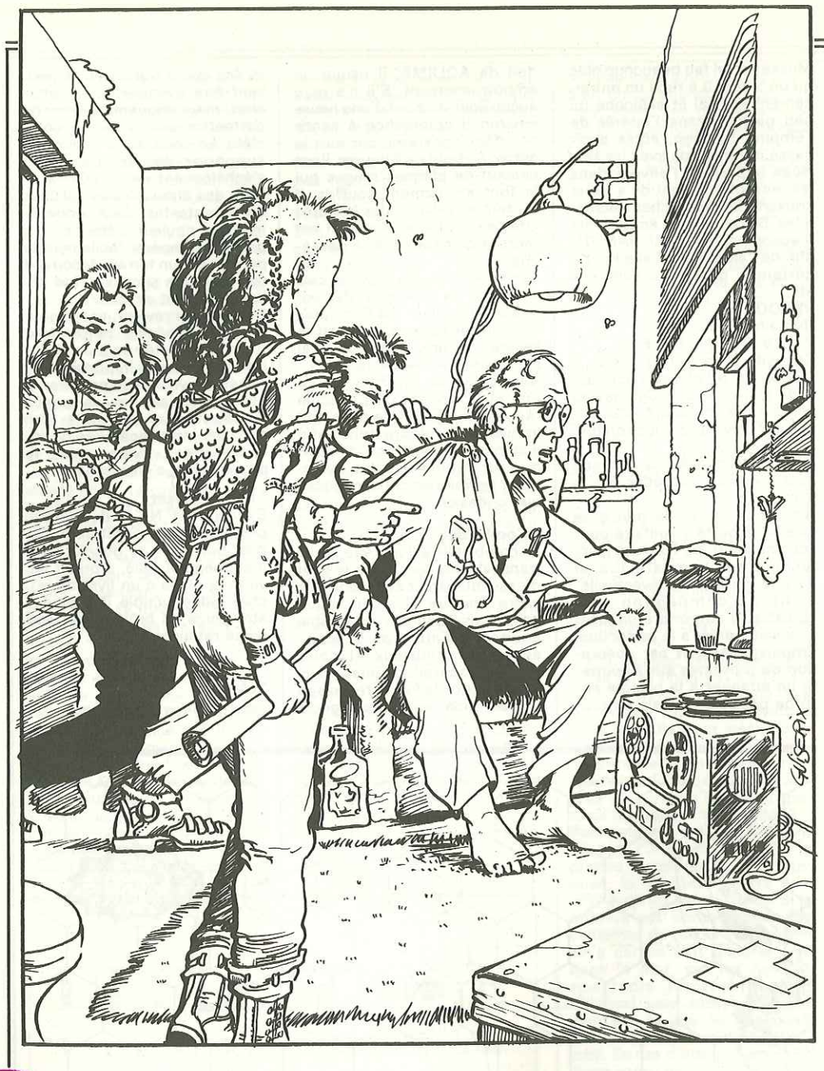
•

Librairie Générale
Spécialiste S.F. et B.D.

•

GALERIE ST HILAIRE
93, Ave du Bac 94210 La Varenne St Hilaire
Tél.: 283.52.23

RER La Varenne - Chennevières
Ouvert toute la semaine du Mardi au Dimanche 13 H



UN SCENARIO pour Aftermath CASUS BELLI

La mine des Iroquois

Cette aventure est prévue pour être joué avec les règles d'Aftermath. La localisation est laissée au choix du maitre de jeu, car ce scénario peut être placé dans n'importe quelle région tempérée, pourvu qu'il y ait une petite ville, et un relief assez bien formé.

Introduction pour les joueurs

Au début de l'aventure, les personnages sont dans la communauté de Morok. Elle comprend 300 personnes, en comptant les fermes environnantes, et ne vit pratiquement que de ses produits agricoles.
Ici, l'usage de la technologie n'est pas très poussé, et le mécanisme le plus sophistiqué qui soit entretenu dans le village est l'éolienne, qui fournit un point d'eau supplémentaire au village.
Il y a peu de temps, le seul médecin de la communauté est mort de vieillesse, et les personnages sont chargés d'en trouver un autre et de le convaincre de venir s'installer dans la région.
La seule indication qu'on ait pu leur donner vient du marchand qui passe régulierement dans le village, pour échanger des objet divers contre de la nourriture. Cette indication leur signale qu'à une cinquantaine de kilomètres vers l'ouest en suivant l'Autoroute, se trouve la ville noire. Elle est aux mains de pillards, et il y aurait là bas, au moins 2 médecins. Leur besogne est de soigner les blessures dues aux violents accrochages entre pillards, aussi il se peut qu'une autres vie puisse d'avantage leur plaire.

LA VILLE NOIRE

Son nom d'origine a été oublié, et le nom qu'elle porte actuellement est dû à la couleur de ses bâtiments. En effet, ceux qui n'ont pas brûlé sont recouverts d'une couche de suie, depuis l'incendie qui a ravagé une partie de la forêt avoisinante.
Dans cette ville qui s'étend sur environ 3 km de large, la plupart des bâtiments sont en ruine partiellement écroulés, et il n'en reste plus un seul de plus de 3 étages qui soit encore debout.
Pour les personnes peu habituées aux villes en ruines, celle-ci est particulièrement dangereuses. Ces dangers sont de 2 types. D'abord les constructions qui risquent de s'écrouler lorsqu'elles sont explorées. Ensuite le risque d'être repéré et massacré, sinon volé, par l'une des nombreuses bandes qui en ont fait leur territoire.
Si celles-ci sont si nombreuses, et si virulentes c'est simplement parce-qu'une légende court sur la ville, disant que, à l'époque de la civilisation, un grand nombre d'abris ont été construits, et qu'ils recélent un trésor fabuleux en matériel de tout genre.
Or, depuis de nombreuses années, malgré les tonnes de débris qui ont été retournés, la seule découverte intéressante a été faite par Jérémy Dante et sa femme Laura. Il s'agissait d'un laboratoire, et comme ils savaient utiliser ce matériel, ils se sont installés là depuis, et échangent leurs services contre tout ce qui pourrait améliorer leur confort.
A leur arrivée à la ville noire, les aventuriers peuvent essayer de localiser les médecins de plusieurs maniéres différentes.
1) S'ils abordent un groupe d'individus et leur demandent ouvertement, le résultat dépend de leur apparence. S'ils exhibent du matériel intéressant à voler (surtout des armes à feu) ils seront traités en amis, et le chemin qu'on leur indiquera sera celui d'un endroit propice pour les voler (le quartier général des pillards par exemple).
S'ils semblent au contraire plutôt démunis, ils seront l'objet de plaisanteries douteuses et finalement on les chassera.
2) S'ils capturent un pillard celui-ci commencera par les envoyer dans un piège, de manière à ce que les aventuriers se fassent voler par sa bande, ou attaquer, par une bande rivale. Si un interrogatoire plus poussé est effectué, il donnera rapidement les renseignements demandés.
Dans tous les cas, si un des aventuriers défie le chef d'une bande, le défi est accepté, et le chef évitera d'utiliser des armes trop meurtriéres, mais plutôt des armes contondantes, ou même pas d'armes du tout. Quel que soit le résultat du combat, celui qui a lancé le défi sera admiré pour sa bravoure. Si de plus il gagne, il sera plutôt craint. En fait, cela peut permettre aux aventuriers s'ils le souhaitent de rejoindre momentanément la bande, et profiter de leur connaissance de la ville.

Lorsque les personnages arrivent à localiser les médecins, ils apprennent que l'un des deux, Jérémy Dante a disparu depuis environ 2 mois et demi.

Mortimer le sanglant

Installé ici depuis environ 5 ans, il n'a absolument pas envie d'en partir : auparavant il était dans un village de « bouseux », et là bas, on le payait avec des poules, des légumes, ou de menus services : alors qu'ici il a réussi à obtenir une protection assez certaine, de la part des gars qui ont besoin de lui. De plus, en 5 ans, il s'est procuré tout le confort qu'il pouvait désirer, il s'est procuré un magnétophone, quelques bandes, une boîte de piles, et même une bouteille de whisky.
Installé au 3ème étage du bâtiment le plus solide de la ville, il a amassé suffisement de matériel pour pouvoir effectuer des opérations simples, et préparer quelque médicaments lorsqu'on lui apporte des produits nécessaires. Pour arriver chez lui, il faut traverser une zone surveillée. En effet, 2 gangs ont établi leur quartier général de part et d'autre de l'immeuble de Mortimer, et des guetteurs veillent constemment à la sécurité du gang, et de Mortimer lui même. Les deux gangs ne laisseront passer que les personnes ayant manifestement besoin d'un médecin, et les escorteront. Une taxe sera demandée, en paiement de la sécurité du médecin.

Mortimer le sanglant : WT 33, WL 14, STR 28, DFT 26, SPD 14, HLH 17, DRT 38, MMA 4, BAP 7, PCA 1.
compétences : bagarre (17), lancer (16), couteau (17/4), fouilles (14), utilisation de technologie (15), médecine avancée (15), thérapie (15), chimie (12), pharmcacie (12).
Armes : couteau « boxie », couteau à lancer.

Laura et Jeremy Dante

Installés dans cette ville depuis 3 ans, ils étaient très appréciés, et ils ont découvert un abri, au sous sol d'une clinique, dans lequel était installé un petit bloc opératoire, du matériel d'analyse, et un laboratoire. La clinique est située dans un parc assez dégagé, ce qui permet une surveillance facile des alentours. En fait, contrairement à Mortimer, Jérémy ne comptait pas tellement sur la protection d'un éventuel gang, mais plutôt sur ses propres capacités, sur celles de sa femme Laura, et sur Gromph son razorback dressé pour monter la garde. Lorsque les aventuriers arrivent en ville, cela fait environ 2 mois et demi qu'il a disparu, ainsi que Laura et Gromph. Personne ici ne sait ce qu'il est devenu. Tout ce qu'on sait c'est que la partie de la clinique qui comprenait l'entrée de l'abri s'est écroulée.
Trois jours après l'arrivée des aventuriers en ville, la bande des « passe muraille » aura dégagé un accés à la porte de l'abri ; mais il faudra encore deux jours pour l'ouvrir, car il s'agit d'une porte blindée à combinaison (5 chiffres, complexté 7, barrier strengh 10) et il n'y a aucun expert à proximité.
Les « passe muraille » sont peu agressifs, et acceptent que des étrangers se joignent à leur groupe, pour peu qu'ils soient utiles. A l'interieur de l'abri, il est manifeste qu'il y a eu une lutte. Une grande prtie du matériel n'y est plus, ce qui reste a été détruit. Sur les murs des graffitis obscènes, et une note : « *avec les remerciements des Iroquois* ».

Laura Dante 41 ans : WT 36, WL 22, STR16, DFT16, SPD12, HLH 18, DRT 37, MNA 3, 15AP 6, PCA 2.
Compétences : couteau (14), lancer (12), Commerce (14), Littérature (16), utilisation de technologie (15), techniques labo (16), botanique (12), chimie (13), pharmacie (17), distillation (13), fermentation (14), explosif complexe (10).

Jérémy Dante : WT 28, WL 12, STR 20, DFT 16, SPD 18, HLH 28, DRT 44, MNA 3, BAP 9, PCA 3.
Compétences : 2 armes (19/4), bola (17/4), discrétion (14), littérature (16), techniques labo (16), utilisation de technologie (12), premiers soins (15), médecine avancée (14), thérapie (13), électricien (10).

Gromph :
Lorsqu'une partie de la clinique s'est écroulée, Gromph le razorback de Jérémy a repéré le coupable, et l'a suivi jusqu'à l'extérieur de la ville. Là il a été repéré, et blessé par ceux qui emmenaient son maître. Il a été obligé de fuir et a erré 2 mois environ autour du fortin avant de retrouver ses agresseurs. Depuis 15 jours, il passe une partie de son temps autour du fortin, et à attaquer les bandits qui s'éloignent seuls. Pour se nourrir, il va dans une plantation proche, où il terrorise le fermier et détruit ses cultures. Il est facilement reconnaissable, par le harnais de cuir clouté qu'il a autour du poitrail, qui servait lorsqu'on l'attachait, ou lorsqu'il fallait lui faire porter quelque chose. Il attaque toute personne qui maltraite ses maîtres, jusqu'à ce que Jérémy ou Laura lui ordonnent de s'arréter.
Gromph : BAP 16, MNA 3, PCA 5, BHA 1, AV 3, WDA 4, CDA 3, DRT 38, SF 15.
Attaque : défenses : BCS 17 (5) , WDM : 2.L plus « Bash », dés de dommage : 2D6, masse : 15.

Les bandes de pillards

Elles sont toutes à peu près équivalentes dans cette ville. Ce sont des groupes d'hommes et de femmes, qui arrivent dans la ville dans l'espoir d'y trouver du matériel, quel qu'il soit. En fait les fouilles s'avèrent rapidement peu productives, et ces gens rudes pensent alors plutôt à voler les inconnus, plutôt que de faire des fouilles pratiquement inutiles d'où des combats fréquents, et assez meurtriers (en moyenne un mort dans chaque bande tous les mois), qui les obligent à repartir assez rapidement, sauf pour quelques exceptions dont les capacités sont suffisantes pour s'installer sur place, pour plusieurs années.
Dans chaque groupe, il y a environ une vingtaine d'hommes et de femmes, généralement agés de 20 à 30 ans, et parfois quelques enfants qui subissent des entrainements assez rigoureux.
Le chef maintient sa position en général grâce à ses aptitudes au combat, et sa bonne santé. Mais assez souvent il a une réelle emprises sur ses hommes, et sait les commander. Pour cela, il n'est pas seul ; et si tout le monde a droit à la parole pour les affaires importantes, seuls le chef et deux ou trois autres ont le droit de prendre les décisions concernant l'ensemble du groupe. Ce sont aussi ceux-là qui ont le droit du premier choix dans le butin.
Les autres membres des bandes manient généralement assez bien au moins une arme, (BCS entre 11 et 14 selon l'âge), et pour ce qui est des autres compétences, ils ont des niveaux moyens en général, mais essayent de se compléter, les uns les autres, de manière à pouvoir faire face à un maximum de situations. Etant donné les pertes qu'ils subissent à l'intérieur de la ville, ils éviteront de rater une occasion de réaugmenter leurs effectifs. Pour se nourrir, ils ont plusieurs solutions ; les plus utilisées sont les suivantes : faire du troc avec les cultivateurs les plus proche (malheureusement ils sont peu nombreux, et leurs ressources ne permettent pas de nourrir tout la ville loin de là) ; faire du commerce avec les rares marchands qui se risquent à proximité de la ville ; envoyer des chasseurs dans la forêt, qui est assez giboyeuse. De ce fait, nombreux sont ceux qui ont pu entendre parler de cet énorme razorback (Gromph) qui ravage des plantations et qui semble s'être installé à une quinzaine de kilomètres de la ville, depuis une quinzaine de jours. Certains feront même le rapprochement entre les chasseurs qui disparaissent régulièrement depuis 4 mois, dans cette région, et ce razorback, dont la taille est exagérée à outrance.

LES IROQUOIS

Ce groupe, composé de 17 hommes, 14 femmes, et 6 enfants (de 1 à 15 ans) a découvert, il y a environ 6 mois une ancienne mine de fer. Profitant de l'aubaine, le Colonel Taylor, et le Lieutenant Eva Mc Miller ont décidé avec l'accord de tous, de s'installer là, de bâtir une place forte, et d'exploiter la mine. Mais rapidement, ils se sont rendu compte qui ce travail était harassant, monotone, et même dangereux. D'où leur idée, de faire travailler des prisonniers à leur place. L'idée était bonne et efficace, seulemen il y avait toujours le risque que les prisonniers se révoltent ; il fallait trouver autre chose. Parmi les livres que possédait Grégory Taylor, il y avait un ouvrage sur la neurochirurgie. Cela ouvrait de nouveaux horizons, il suffisait d'une petite opération, et les prisonniers étaient doux comme des agneaux. Mais il fallait d'abord trouver un médecin, du matériel, et espérer qu'il serait rapidement au point, pour pouvoir opérer tous les prisonniers, le plus tôt possible.
Après de courtes recherches, Jérémy Dante a été localisé, et l'idée du tunnel creusé à partir des égoûts est apparue. L'enlévement a été encore plus rapide que prévu, et Laura Dante a été un bon moyen de pression sur Jeremy, qui s'est plongé dans l'étude de la neurochirurgie.
Bien sur, à la première opération, il n'a pas du tout touché au système nerveux du prisonnier, mais il a vite changé d'avis, lorsque au repas du soir, il a trouvé 3 doigts de sa femme dans son potage.
Il n'est devenu opérationnel qu'au bout de 2 mois, et maintenant tout se passe à peu près bien. La cadence est assez lente, car Jérémy ne peut faire qu'une opération par jour, et il y a quand même un quart des prisonniers qui n'y survivent pas. Les premiers sortent juste de convalescence, mais ont l'air assez rentables à la mine.
Tout serait parfait s'il n'y avait pas ce razorback qui a déjà gravement blessé 2 hommes et une femme.

Colonel Grégory Taylor
C'est un homme d'environ 44 ans, d'une stature assez impressionnante. Il aime se promener torse nu, pour exhiber une énorme brûlure qui couvre la moitié de son dos et qu'il a reçue, il y a une vingtaine d'années, en essayant de prendre d'assaut une place forte, construite autour d'un puits de pétrole.
La seule arme qu'il porte sur lui est un pistolet long (livret 3, page 74, code p58, calibre 44 magnum, avec les options) pour lequel il a 5 cartouches. Au corps à corps, il se bat toujours à mains nues, et a sur l'avant bras gauche une protection double en acier de haute qualité (AV 20, enc 0,14) qui lui sert à la parade surtout, mais parfois aussi à l'attaque. Il a une bonne autorité sur ses hommes, qui en général l'apprécient.
En cas d'attaque, il ordonnera d'abord à ses hommes de se mettre à l'abri, et ensuite de riposter. Il surveillera plus spécialement Eva Mac Miller, et fera tout pour la sauver si elle est menacée. Si l'attaque est trop importante il ordonnera une retraite, et les survivants devront se retrouver à un point d'eau à 2 km au nord.
Lui même partira à cheval, mais essayera auparavant de faire un prisonnier qui pourrait servir de monnaie d'échange. Si c'est possible, il ordonnera aussi qu'on emmène Laura Dante.
WT 26, WL 18, STR 36, DFT 16, SPD 14, HLH 20, DRT 47, SF 14, MNA 3, BAP 7, PCA 2.
Compétences : combat sans armes (20/5, « Aim 1 »), pistolet moderne (18), arme d'hast (18), monter à cheval (18), pister (14), discrétion (15), interrogation (11), commerce (12), techniques labo (9), utilisation de technologie (13), tactique (16), commandement opérationnel (14),

Armes : pistolet, lance lorsqu'il est à cheval.

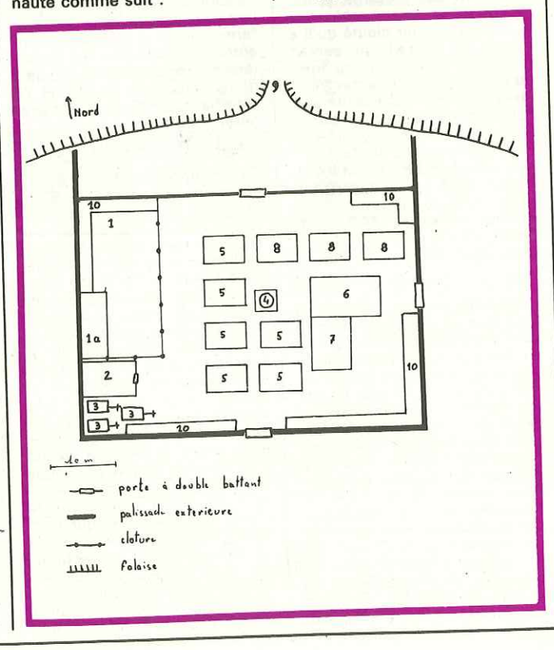
Eva Mac Miller
A 39 ans, elle a encore un certain charme, et sait l'utiliser. C'est entre autre grâce à cela, qu'elle occupe la position qu'elle a actuellement parmi les Iroquois.
Sa cruauté ne connait pas de limites, et si d'un côté cela renforce son autorité, d'un autre, cela éveille dans le groupe une certaine crainte à son égard, et même parfois un léger manque de confiance.
Elle préfère envoyer les autres se battre à sa place, plutôt que prendre part à un combat ; néanmoins lorsqu'on l'y oblige, elle sait très bien se défendre, et n'a aucune pitié pour ses agresseurs.
Elle ne se déplace jamais sans son pistolet, et une longue chaîne, à la ceinture.
En cas d'attaque, elle se contentera de se mettre dans un abri relativement sûr, et de faire feu sur toute personne tentant de s'approcher.
A priori elle obéira à Grégory, mais si la bataille tourne mal pour les Iroquois, elle sera la première à tenter de s'échapper. Pour celà, elle prendra un cheval si ce n'est pas trop risqué sinon elle s'enfuira à pied.
Si elle est poursuivie, elle essaiera d'entraîner ses poursuivants dans la mine, et de déclencher un éboulement sur eux.
Elle se rendra ensuite au lieu de rendez-vous fixé par Grégory sans tenter quoi que ce soit qui pourrait la retarder, ou mettre sa vie en danger.
WT 15, WL 20, STR 16, DFT 25, SPD 26, HLH 16, DRT 34, SF 13, MNA 4, BAP 13, PCA 3.
Compétences : armes flexibles (20/5), pistolet moderne (16), monter a cheval (14), discrétion (13), utilisation de technologie (11), démolition (14), chimie (8), techniques labo (10), explosifs simples (12), explosifs complexes (10).
Armes : chaîne longue, pistolet (livret 3, page 73, code P37) avec 10 cartouches.
Note : Eva Mc Miller se déplace souvent pour aller chercher du matériel pour l'exploitation de la mine ; notemment de quoi faire des explosifs. Elle est généralement seule, mais à le meilleur cheval.

Les autres adultes
Parmi les 29 autres adultes restant parmi les Iroquois, 3 sont blessés, et ne participeront à aucun combat les 2 semaines suivant l'arrivée des aventuriers à la ville. Les autres sont considérés comme des « Rabble » de qualité moyenne dont la force et l'adresse sont augmentées. Ils sont pour la plupart *vétérans* dans l'utilisation de l'arbalète, mais combattent tous à la masse et au bola, armes pour lesquelles ils ont le niveau d'*entrainés* (livret 3, p. 32). Pour ce qui est de leurs autres compétence elles sont pratiquement toutes « non techniques », et ils ont le niveau de *novices*.
Leur arrivé à la mine, si elle leur promettait une puissance que le groupe n'avait jamais eue avant, a rapidement été regrettée, étant donné qu'ils étaient obligés de s'occuper eux-mêmes de l'exploitation, et de prendre le risque de creuser les galeries. Mais la bonne humeur est revenue, avec l'arrivée des prisonniers utilisés comme esclaves ; et depuis que le « docteur » s'occupe d'eux, c'est encore mieux, vu qu'ils n'ont plus de soucis à se faire à propos d'une éventuelle rebellion. Ainsi, un léger laisser aller est-il apparu, surtout qu'il semblerait qu'aucune attaque venant de l'extérieur ne soit à craindre, si ce n'est des animaux sauvages.
La fête hebdomadaire s'est donc à nouveau transformée en beuverie générale, bien que cela ne plaise pas du tout ni au colonel, ni au lieutenant. En fait, ces hommes et ces femmes sont convaincus qu'en cas d'alerte, ils auront toujours le temps de se mettre sur le pied de guerre, et de faire face aux événements avec bravoure, comme ils l'ont toujours fait dans le temps.
Cette bonne humeur est superficielle, et derrière elle se cache un esprit combattif très poussé, dû au fait que le colonel a effectué un tri dans son groupe, et n'a accepté que des personnes de valeur. Si ces gens sentaient la moindre menace planer au dessus de leur tête ils s'en remettraient aux ordres de leur chef, et les appliqueraient à la lettre. En cas d'attaque massive, ils sont tous prêts à effectuer un repli en emmenant les enfants, les blessés, et un maximum d'objets utiles. Ils savent qu'une fuite, même prématurée leur est bénéfique, et permettra à leur chef de mettre au point une contre-offensive efficace.
Sinon, s'il n'y a aucun troube apparent, ils se répartissent les diverses tâches de la communauté comme suit :

Environ une dizaine emméne les prisonniers à la mine, et se charge de les surveiller. Un dizaine s'occupe de la nourriture (chasse et cueillette).
Le reste effectue les tâches diverses, notamment la fonte du métal, la surveillance du fortin, l'entretien ou les éventuelles réparations, parfois partir à la recherche d'un marchand pour écouler le fer, et obtenir du matériel divers etc... Grégory y participe comme les autres. Eva se charge généralement de confectionner des explosifs, de rechercher de quoi en faire, de surveiller Laura et Jérémy Dante.
Option : si les mutations ont une place importante dans votre campagne, il est possible de mettre parmi les Iroquois des mutants. Toutefois, si la mutation est voyante, il est souhaitable qu'elle ait une utilité flagrante, car il ne faut pas oublier que n'importe qui ne peut pas appartenir à cette communauté.

Le Fortin

1. Enclos à bestiaux : c'est là que sont les 5 chevaux et les 6 bœufs, lorsqu'on ne les a pas emmené paître à l'extérieur. La nuit ou lorsqu'il pleut, ils sont dans l'étable (10) dont le toit est environ à 1 m en dessous du sommet et de la palissade.
2. Remise : c'est là que sont entreposés les outils, et le fer extrait de la mine (il y a environ une tonne).
3. Ce sont les chariots utilisés auparavant lorsque les Iroquois se déplacaient. Actuellement, un seul des 3 est entretenu.
4. Tour de guêt. Il s'agit en fait d'un arbre, coupé à une dizaine de mètres du sol, au sommet duquel une petite cabane a été installé.
5. Habitations des Iroquois. Ce sont de simples cabanes en rondins.
6. Ancienne bâtisse en pierre. Elle a été reconstruite, et c'est là que se trouvent le matériel médical, ainsi que Laura et Jérémy Dante.
7. Habitation de Grégory Taylor et Eva Mc Miller. C'est une cabanne en rondin, qui communique avec l'ancienne bâtisse.
8. Prisons : tous les prisonniers qui travaillent à la mine sont enfermés ici. Ils sont enchaînés à l'intérieur., ceux qui ont été « opérés » sont séparés des autres. La nuit, des flambeaux sont allumés autour de ces baraques pour faciliter la surveillance.
9. Voie d'accès aménagée, pour sortir ou entrer facilement du fortin par le nord.
10. Postes de surveillance : ce sont de simples plate-formes aménagées à environ 2,50 m du sol.



La palissade qui entoure le fortin est en bois, et fait environ 3,50 mètres de haut.
Le fortin est situé à une vingtaine de kilomètres de la ville, dans une région très peu fréquentée, pour trois raisons.
D'abord, le relief des montagnes, car il y a rarement plus de 300 m de dénivelés ; mais les pentes sont souvent abruptes.
Ensuite, il y a une vingtaine d'années sont apparues de nombreuses histoires sur ces montagnes. La seule qui ait été vérifiée, est celle qui parle de grondements bizarres que l'on pouvait entendre une ou deux fois par semaine .
Pendant deux ans, on n'a plus rien entendu ; jusqu'à il y a 6 mois environ, où ces mêmes bruits sont apparus à nouveau, (il s'agit en fait des charges d'explosifs utilisés par ceux qui exploitent la mine).
La dernière raison est que cette région est très boisée ; ce qui a rendu ces histoires beaucoup plus effrayantes qu'elles ne l'étaient réellement, et a découragé tous ceux qui auraient voulu expliquer ce mystère. Le colonel a choisi l'emplacement, au sommet d'une colline, et a fait mettre à nu la falaise, afin que la place ne puisse pas être prise par le nord ; sinon une zone d'environ 50 m, autour du fortin a été complétement déboisée. Aucune autre disposition particulière n'a été prise.
La surveillance est assez lâche : Pendant la journée, il y a toujours plusieurs personnes à proximité du fortin (entre autre les enfants), mais 1 seule est chargée de faire le guêt. Tâche qui n'est prise au sérieux que lorsque Grégory ou Eva est là.
La nuit, il y a deux sentinelles dans la tour de guêt.
En fait, dès que tout le monde dort, elles allument une lampe (au risque de faire de très bonnes cibles pour des archers venant de l'extérieur) et jouent au dés. Les tours de garde durent 1 heure chacun, et au début de chaque tour de garde, l'une des sentinelles fait un tour à l'extérieur de la palissade. La deuxième sentinelle attend pendant ce temps dans la tour de guêt, et ne commencera à

(suite page 39)

UN SCENARIO pour Aftermath CASUS BELLI

s'inquiéter que si l'autre n'est pas de retour au bout de 20 mn ou une demi heure. Dans la tour de guêt, il y a deux arbalètes à treuil (90 livres de poussée) mais elles ne sont pas armées.
Ce sont les seules précautions que prennent les Iroquois à proximité du fortin. Pour s'en éloigner, en général, ils prennent le chemin qui part au nord, et qui mène à la mine ; ailleurs, les seules personnes qu'on peut trouver sont ceux qui surveillent les chevaux et le boeufs ; ou ceux qui font la cueillette.
Si un Iroquois qui n'était pas censé s'éloigner du Fortin disparait, tout le monde sera en alerte ; les gardes seront doublées, et des patrouilles de 4 personnes seront envoyées à la recherche du disparu.
La nuit, tous les prisonniers sont enchaînés. L'anneau qu'ils ont autour de la cheville s'ouvre avec une clef unique dont les 2 exemplaires sont conservés respectivement par Grégory et Eva. Ce sont des mécanismes simples (complexité : 0, force : 5) mais il faut un minimum de matériel pour les ouvrir. Lorsque les aventuriers arrivent en ville il y a 8 prisonniers « opérés », et 14 qui n'ont pas encore subit l'opération. Pour savoir combien il en reste lorsque les aventuriers arrivent au fortin, il suffit de compter que tous les 6 jours, il y a 4 opérations effectuées, et que seules 3 réussissent, le 4ème n'en réchappant pas.
Ceux qui ont subi l'opération, obéiront à tous les ordres simples, mais seront incapables de combattre.
Les autres sont considérés comme « Rabble » de qualité moyenne « entraînés » au maniement d'une arme, quelle qu'elle soit. Une fois libérés, leur principal souci sera de massacrer les Iroquois, sans réfléchir.

La mine

Elle comporte 2 entrées séparées d'une cinquantaine de mètres, toutes les deux munies d'une grille qui est fermée à l'aide d'un cadenas (complexité 5, force 10) lorsque personne ne s'y trouve. Pour chaque cadenas, il existe trois clefs. Grégory et Eva en ont chacun une, la troisième est en possession de l'un des Iroquois qui s'occupe des prisonniers à la mine.
Seule l'une des entrées est fréquemment utilisée. A une dizaine de mètres de cette entrée, à l'extérieur, une cabane a été construite, et s'y trouve entreposé le matériel nécessaire, pour obtenir le fer, une fois le minerai extrait de la mine.
Tous les outils nécessaires à l'exploitation de la mine sont remisés à l'intérieur des galeries, et est très rudimentaire, excepté la faible quantité d'explosifs qu'on peut constamment y trouver (du TNT : livret 2 , page 46, il y en a environ 5 bâtons en moyenne).
Les chariots ont été remis à neuf, et des rails ont été disposés dans les 5 galeries actuellement exploitées. Elles sont mal étayées, et toute détonation risque de déclencher un éboulement, là où elle a lieu. Les chances sur 100 d'avoir un éboulement sont le BDG de la munition utilisée divisé par 2 ; ou, s'il s'agit d'explosifs, elles sont égales au « blast rating ». Les effets d'un éboulement sont obtenus par un jet de d100, auquel on ajoute le pourcentage de chances d'avoir un éboulement. En se reportant à la table de réaction, on obtient une valeur (value number) qui donne les dégâts subis :

« value number »	
− 6	1d6
− 4	1d10
− 2	2d6
− 1	2d10
0	3d10
+ 1	4d10
+ 2	5d10
+ 4	6d10
+ 6	8d10

A priori l'éboulement ne peut pas être assez important pour ensevelir complétement quelqu'un. Néanmoin, pour se dégager, cela est considéré comme une tâche. La période est de 6 secondes, la valeur de la tâche est égale aux dégâts subis. Pour chaque période, toutes les personnes présentes (maximum 2 en plus de celle qui est ensevelie) accumulent les points de tâche obtenus par les dés d'effet de leur groupe de force.
La mine n'est pas suffisemment grande pour pouvoir s'y perdre, car il n'y a en fait guère plus de 300 mètres de galerie. Elles font environ 2 m de haut, et 1,5 m de large.
Si les aventuriers délivrent Jérémy Dante, il acceptera de lès suivre pour travailler dans leur village, si sa femme est avec lui ou si elle a été tuée. Par contre si Laura est aux mains des Iroquois, il fera tout pour qu'elle soit libérée. Les conditions que demanderont les Iroquois pour libérer Laura sont les suivantes :
— des soins pour leurs éventuels blessés.
— récupérer tout leur matériel, y compris les chevaux et les boeufs.
— éventuellement récupérer le matériel médical.
En fait, ces conditions ne seront posées que si les Iroquois sont en position faible. Sinon, ils monteront une expédition pour récupérer le médecin, et se venger.
Toutefois, ils ne le feront que s'il n'y a pas de trop gros risques, étant donné que une fois découverts, ils seront obligés de quitter la mine.
Si c'est possible, Jérémy Dante insistera pour emmener son matériel (environ 200 kg) et pour retrouver Groumph (qui se manifeste régulièrement autour du fortin).

Côme Raczy



L'OEUF CUBE
24, rue Linné — 75005 Paris — Tél. 587 28 83
JEUX THEMES
92, rue de Monceau — 75008 Paris — Tél. 522 50 29
LIBRAIRIE SANT-GERMAIN
140, Bd Saint-Germain — 75006 Paris — Tél. 325 15 78
TEMPS LIBRE
22, rue de Sévigné — 75004 Paris — Tél. 274 06 31
STRATEJEUX
13, rue Poirier de Narçay — 75014 Paris — Tél. 545 45 87

Ces boutiques contribuent à vous offrir un service d'information 24 h/24 h. Diffusion petites annonces GRATUITES.

Petites Annonces

VENTE, ACHAT MATERIEL

Achète ou échange (50 titres) **Tito** Spi - Ecrire à M. Ph. Buisson - 16, rue Georges Collier - 56100 Lorient.

Vends **K7 Atari** entre 70 et 120 F. Contacter J.M. Ravot - Tél. (86) 95 39 21, 89100 Sens.

Vends **Tunnels & Trolls** (neuf, français) règles plus 2 modules (1 solo) : 120 F. Paul Serre - 9, rue du Siège - 64700 Hendaye.Tél. (59) 20 17 26.

Vends **ZX81 + 64 K + carte sonore + interface pour manettes + jeux + manuels.** Prix : 1 200 F. - Jean-Benoît (75116) Tél. 504 72 16. après 19 h.

Vends **Légende + module Trèfle Noir - état neuf 130 F.** Tél 16 (21) 78 18 78. M. Ternynck - 22, rue Gabriel Péri - Eleu dit Leauwette 62300.

Appel de détresse : recherche à tout prix **Swords & Sorcery !** contacter Olivier Nave au 100, rue de Paris - 60200 Compiègne.

Vends **Commodore 64** Secam/péritel + lect. K7 + joystic + 700 prgs le tout pour 7 000 F à débattre. Jacques Viel - 54, rue Vercier - Paris 15e - Tél. 579 88 12.

Vends **Runequest** 150 F à débattre. Frédéric Berland - 14, rue des Marguerites - 17440 Aytré - Tél. (48) 44 14 69.

Pour **Apple II**, achète, Vends, échange tous logiciels et docs - P. Lubineau - 136, av. du Gal Leclerc - 78200 Viroflay - Tél. 571 77 27.

Vends ou échange **programmes pour Oric I/Atmos** (Aigle d'or, Mission Delta...) 30 programmes. Bruno Nerzic - St-Maixent/vie - 85220 Coex.

cherche **extensions Runequest** (Cult of Prax...) Ecrire à J.L. Bernard - Palante - 70200 Lure.

Vends **Expert Set** (bon état) + 3 modules (B2, B3, X1) le tout pour 180 F. au lieu de 290 F. Demander Christian au 16 (61) 24 29 53.

Vends **D & D, Expert Set** 50 F. Jérôme Forsans - 57, rue Moncade - 64300 Orthez.

Echange **programmes Oric I** (Styx, Ultra, Harrier, Zorgon, Jeep, Dambuster, Diamant Ile Maudite). Pascal Mauri - 24240 Sigoules.

cherche **figurines pas chères pour D & D, Empire Galactique ou Space Opéra** - M.A. Godillot - 15, rue E. Sola - 10000 Troyes - Tél. 73 13 59.

Vends **Légendes, Monster Manuel II, 2e DB Paris, Dungeons Floor Plans 1,2** - Tél. 16 (81) 88 24 15.

Vends boîte **Appel de Cthulhu** jamais servi 50 F J.M. Goussy - 2, rue de l'Ile de France - 6500 Tarbes.

cherche **modules TSR pour AD & D** - Gilles Koleda - 7, rue hoche - 92170 Vanves.

Vends ou échange contre **Légend & Lore, AD & D, T & T, Chroniques de Linais** - Prix à débattres - Tél. (56) 50 52 43. aux heures des repas. Gilles.

Vends **Pièges** 80 F. + **Casus Belli n° 3, 15, 19 et 20 :** 50 F. + 13 livres-jeux folio - 180 F. ou contre D & D Expert Set (F). M. Le Quéré - Tél. (53) 28 13 43.

Vends **Sorciers + Guerrien + Starforce + Dien-Bien-Phu + Velmy :** 250 F. le tout + port. Tél. 16 (91) 60 78 60 à Jean-Philippe. Salut !

Laurent vends **Légendes + accessoires, Chivalry, 50 figurines, 4 livres-jeux, J & S n° 1, Dungeon Floor Plans, 1 boîte de dés.** Tél. (93) 54 15 14.

Vends **figurines JdR** (25mm), femmes guerrières peintes, 15 F. pièce. Ecrire à Stéphane Igor - 3, rue de la Pointe - 29200 Brest.

Vends **Panzerleader + ext. France 40 + revue Général** 120 F. Stephane Césaréo - Cité Fleurie C6 - 1465 av. de Maurin - 34100 Montpellier.

Vends **D & D Expert Set, D & D Companion Set et World of Greyhawk :** 100 F. chacun - Tél. Stéphane au 264 02 11 Paris.

Vends 100 F **Ave Tenebrae,** très bon état. Contactez Eric Foulon au (1) 576 39 41 - 7, av. Maurice Ravel - 94430 Chennevières-S/M.

Vends **Monster Manual II** D & D état neuf bon prix - M. Vettorel - 6, rue Agriculture - Tarbes - Tél. (59) 81 94 47.

Recherche **figurines pour D & D** à bas prix (25 mm) en plomb ou en papier. Tél 16 (20) 57 04 29 - 14/6, rue de la Haloterie - Lille.

Vends **console Mattel** (Noël 84/85) encore sous garantie + 5 cassettes 1 000 F. Tél. (3) 962 42 95 - C. Clément - 15 L, av. Montaigne - 78600 Maisons-Laffitte.

Attention ! Brade wargames état neuf : **Seastrike, Samurai, Illiad, War & Peace**...contactez STéphane Racine - Tél. 16 (7) 852 47 05.

Vends ou éch. multiples **programmes pour oric 1 Atmos** (role-Arcade). D. Triplet - 91700 Ste-Geneviève-des-Bois - Tél. (6) 015 37 35.

Vends pour **AD & D module B3 :** 35 F, **B4 :** 40 F. J. Béruard - 16, rue Dedieu - Tél. 852 02 98. à Villeurbanne (69100).

Vends **Basic D & D français** (120 F) parf. état + **Carwars** (50 F) + **Expansion Set 3** (35 F) Tél. François Couka : 16 (22) 89 60 16. après 17 h.

Vends **Rommel** 120 F. **Kroll et Prumny** 100 F. **Bonaparte** 120 F. tous I.T. - E. Keil - 28, J.J. Rousseau - 67000 Strasbourg. Tél. (88) 36 66 63.

Cherche **Expert Set D & D** - échange modules D & D **(X4, S4)** contre autre (photocopies) - Eric Cipierre - 63100 Clermont Ferrand - Tél. 24 59 42.

Echanges ou vends **modules AD & D** 55F. + **Légio 7 :** 130 F. - Cherche modules AD & D en français - G. Drabble - 42000 St-Etienne - Tél. (77) 79 37 76.

Echanges **boite de base de Runequest** contre **Cthulhu ou D & D** en photocopies + échange mod. Cthulhu - Cipierre - 45, rue des Clos - 63000 Clermont-Ferrand.

Vends **ZX 81 + clavier mécanique + 2 K7 + raccord d'antenne** - Tél. 075 36 79. Essonne - Cherche joueur de D & J Raphaël - 91100.

Vends **Runes 2 et 3, Star Fleet Battle, Fief, Légio 7.** Cherche figurines SF en 25 mm Citadel ou autres. Tél. (66) 23 11 38.

Vends **nombreux modules AD & D.** Liste sur toute demande avec 2,10 F. Fabien Mulliez. 20, Rés. Knibbeler. 59880 St-Saulve. (presque neuf, 20 F. pièce).

Vends **Time Master** 100 F. + **Starfrontiers** 80 F. + **écran module pour SF** 50 F. (le tout 200 F.) Tél. 250 43 13. Frédéric Weil - 39-41, rue olivier de Serres - 75015 Paris.

Vends **Sorcellerie I** (pour Apple) 500 F. complet avec manuel (acheté en mars). Géraud Brun - 33, rue pasteur. 17100 Saintes. Tél. (46) 93 22 99.

Vends **War of the Ring, Starforce, Fief, Air Assault on Crete, C & S, Call of C.** et autres jeux. J.L. Chapeu - Tél. 842 34 22.

Vends **Légion 7 + Tablin** 50 F. chacun + **Empire Galactique** 50 F. + **QManual** 70 F. Eric Delamour - 162, rue Tahère - 92210 St-Cloud.

Vends **SL, COI, COD, AOV** trad. + scénarios suppl. prix à débattre. Tél. (1) 574.64.32 à Paris.

Vends **2 armées guerre sécession** (nord & sud), 900 fig. peintes plomb 15 mm. S'adresser à M. Lelu - 34, rue Pré Fleuri. 44000 Luce - Tél (40) 52 15 57.

Vends **Oric 1 48 K,** noir et blanc : 1 700 F. + **livres + K7.** Liste sur demande. Germain Nicolas - St-Nizier-le Bx - 01560 St-Trivier-de-Cts.

Echange contre **1941 + Waterloo** (IT) ou achète **Spartan, Alexander** avec/ou traduction. Nicolas. Tél. (28) 41 88 41 - Hazebrouk - 309, rue de Calais - 59190.

Vends **Aftermath,** FGU + 2 scénarios FGU : 300 F. Appelez au 580 01 16.

Echange **Appel du Cthulhu** (bon état) contre un **DMG.** Ecrire à W. Salvarrey - 1, rue du Nivernais - Appt 14-04 - 35000 Rennes.

Vends **B. Hunter** 145 F. + **Diplomacy** 75 F. + **Sic. 43** 105 F. + **Dung. Plan. Set 1** (50 F). Cherche aussi **SO.L.** (échang.) Eric. Tél. (99) 65 04 82.

Ech. ou vends nbrx **jeux pour Oric 1 Atmos.** (flippers, Doggy, Cheops, Bering, etc...). Pascal Mauri - 24240 Sigoulès - Tél. (53) 58 40 39.

Vends **Fief 90 F. + Battle Cars** 80 F. + **Battle Bikes** 60 F. très bon état. caridu B. 2, sa. Lamartine - Voisin-le-Bx. Tél. 16 (3) K043 75 37.

Vends **ZX 81 + 16 KO + imprimante + générattrice de caractères + 40 K7 + clavier mécanique + 8livres + livres + magnéto + TV.** Prix : 2 200 F. Tél. (3) 043 75 37.

Vds D & D : **DMG** 110 F. **PHB** 100 F. **Expert Set** 60 F. BE. Achète **Big Rubble** (RQ). Tél. (67) 86 64 21.

Vends **Anzio AH, Afrika Korps AH :** 100 F. chacun. Stéphane Viciana, Tél. (1) 848 81 39. 57, av ; Alsace Lorraine - 93130 Noisy-le-Sec.

Vends **Yom Kippour, Kroll & Prumni, Zargo's Lord, East & west,** chacun 99 F. + **Air War** 160 F. Yannick - 62-66, rue Danielle Casanova - 93200 St-Denis. Tél 820 34 96.

Vends JdR **Gamma World, Amiraulé** et wargame **Victory at Waterloo** (Attactix). Gilles - Tél. 993 59 71 - 95200 Sarcelles (Val-d'Oise), après 20 h.

Cherche les **Chroniques de Linais** ou **légende des Mille et Une Nuits.** Bon prix. J. B. Fortin (Nord) Tél. (20) 89 88 88 après 18 h. — Vends, prix raisonnable, ou échange contre JdR médiévaux, jeu **Civilisation** neuf AH. Robert - 5, rue Frontigny - 69390 Millery. Tél 16 (7) 846 25 88.

Cherche **Ambush + Move out** et **Squad Leader** (le tout en français et jeux peu servis SVP). S'adresser à M. Martin - 7, rue de Vincennes - 93100 Montreuil.

Vends C.B. n° 16, 18, 23, 24, et J & S n° 23, 24, 27, 29, 31, encart compris : 10 F.F. ou 100 F.B. pièce - R. Tourettes, 1 - 5650 Biesme - Belgique.

Vends TBE : **Middle Earth** 120 F. **Marvel Super Heroes** 100 F. **War of the Ring** 150 F. Philippe Touboul - 38, av. du Prd F. Roosevelt - 92330 Sceaux - Tél. 350 26 52.

Vends **Wohrom** 150 F. **East & West** 150 F. ou les deux 250 F. excellent état ou échange contre Cry havoc, Siege - Tl. José 258 53 86.

Vends **The Longuest Day** 300 F. J. François Coupel - Les Marinières Tanden - 22100 Dinan.

Vends **DMG** neuf 150 F. et 200 pièces expliqués 1 F l'une : 200 F. et **Legio 7** 100 F. et **l'Ultime Epreuve** 100 F. Appeler Chiche Ronic au (93) 32 60 22.

Vends **PZBLITX** (VF) TBE 150 F. ou échange contre **Thieve's Word, Big Rubble, Pavis** ou **Trollpack** ou **Bordelands. Vends Caverns of the Dead** 50 F. **Revolt on Antares** 50 F. Olivier Peeters - 26, rue Paul Gauguin - 40220 Tarnos - Tél. (59) 64 73 04.

Achète **CB n° 5 et 15** et échange **modules D & D.** Safe chez Ph. Morin - 4, rue de Geyter - Guyancourt - Tél (3) 044 05 23. après 20 h.

Echange **l'Appel de Cthulhu** contre **D & D base** en fr. ou contre **Légendes.** Fabrice Muccio - 1, Bd Kennedy - 06800 Cagnes-s/mer. Tél. (93) 20 53 15.

Echange **Légendes Celtiques + l'Oeil de Balor et le Trèfle Noir** contre **AD & D PH et DMG** - Tél. (6) 38 51 94.

Vends **DMG** 100 F. ou échange contre **D & D en français.** Guillaume Levasseur - 40, rue des Grands Reborts - Boissy-la-Rivière - 91690.

Vends **Micro-ordinateur commodore vic 20 :** 2 000 F. très bon état hervé Houdelindkx - 13, Bd Arago - 85100 Les Sables-d'Olonnes - Salut.

Vends module pour **Légendes : le Trèfle Noir + accessoires.** Le tout 120 F. Achète **Expert Set** à prix raisonnable. Daniel Sentenac. Tél. 907 56 96. Bures.

Cherche **caractéristiques pour AD & D :** Houri, moine... et **Deities & Demi-Gods.** Pierre-Emmanuel Bicharagi - 370, Verrières-le-Buisson. Tél. 920 20 03 après 19 h 30.

Vends ou échange **Diplomacy** et **Rommel** (neufs) contre jeux de rôle. Prix à débattre. Frédiric Thomas - Route de Pont Bas - 63300 Thiers.

Echange **Légendes** contres **boîte de base D & D + module B2** état neuf. Paulo Milicias - 14, rue Vicq d'Azir - 75010 Paris.

cherche **D & D modules B4 et manuel Companion et Expert Set.** Si possible bas prix. M. Savoie - 3, rue Perreyon - 92140 Clamart.

Cherche **MM2 et FF.** Fabice Ranson - 182, Cours du Centenaire - 06500 Menton - Tél (93) 28 22 73.

Vends **Panzerblitz** 70 F. + **Panzerleader** 110 F. + **la Guerre de l'Anneau** 120 F. Sylvain Euphrosine - 3, rue de Verviers - 544500 Vandœuvre.

Vends **Légendes et Légendes Celtiques** 120 F. Téléphoner à Philippe au 628 10 17. après 19 h.

Cherche **à louer ou échanger cassettes, oric 1.** Veuillez contacter Philippe tél. 942 90 16. Essone.

Urgent recherche **règle de Synthetia 80 sur TRS 80.** Ecrire à Pascal Ugon - 6, rue des Cépages - 88310 Maurepas. Frais remboursés.

Cherche règle Copter pour **Carwars** plus modes d'emploi de la Rampiate. Help ! Plus Duellistes à Mulhouse. Tél. (89) 44 34 04. (Théophile).

Cherche **doc. Reach for the Stars** (Apple II) retour ass. Ecrire à J. CL. Ducourant - Alis les Pian - Médoc. 33290 Blanquefort. Tél. (56) 35 00 38.

Micro EXL 100 ch. **prog. aventure/JdR** (échanges divers) - 9, rue des Tulipes - 29142 Le Faou (M. Bothorel 17 ans).

Cherche **programe pour Commordore 64,** particulièrement jeux de simulation et d'aventure. J'ai plus de 300 programmes que je suis disposé à échanger. Pietro Crémona - Via campi 48 - 41100 Modena - Italie.

Echange **wargame jeux d'aventures sur Apple II.** Mlasquix Raynald - 46, rue Molière - 51100 Reims.

Cherche **scénarios, résidents** (fiches) pour **MEGA** - Eric Pochon - 6, Impasse Claude Monet - Salaise - 38150 Roussillon.

Vends 1 boîte de **10 figurines 25 mm Citadel : 50 F. Iliad 70 F. 5 jeux sur Atari 600 : 500 F.** S. Robin - Tél 16 (1) 599 02 64.

Cherche **tous modules français de D & D.** Tous scénarios amateurs ou édités. Marc Charamathieu - 3, rue des Bastions - 50100 Cherbourg.

Vends **Appel de Cthulhu + sup. + Mal. Chthoniens** = 265 F. **Elfquest** = 165 F. Livres **AD & D : PH, DMG, MM,** 65 F. pièce. Tél (3) 021 13 78.

Vends **War & peace, Okinawa, Bonaparte.** Tél. 209 02 26.

Vends **boîte de base D & D + modules B2, B3, B4** en français. Brunet - 35, rue Gde Fontaine - 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. 973 15 75.

Vends **Oric 1 48 K + livres + 10 K7 + Péritel :** 1 750 F. ainsi qu'un **CBS Coleco + 2 K7 :** 1 250 F. Cauquil Philippe - Tél. 54 87 96. à Albi (81).

Désire acheter le **coffret de base pour Cthulhu** à moitié prix. Faire offre à Bocquenet Yann - 2 Le Petite Bosquet - 13109 Simiane.

Vends **Oric 148 K + cordon péritel + alimentation + livres + jeux : Aigle d'Or - Xenon - Invaders - Echecs + nbreux programmes.** Tél. (43) 94 55 82.

Vends **C of Cthulhu** 120 F. + **Shadows of Yog - Sothoth + Malédiction des Chthoniens** 60 F. l'un. Delattre P. - 3, allée Léonie Vanhoutte 59200 Tourcoing.

Vends **modules B2 et B4** état neuf : 70 F. chacun. Vends **Mayday** état neuf : 100 F. Bouscarle Jean-Pierre - 04400 Barcelonnette.

Vends **DMG, PHB, MML, FF :** 250 F. le lot ou 70 F. chaque. Tél. (27) 96 16 09. après 18 h.

Vends **Oric 1 + alim. + manuel + 30 prog. commerces + adapteur N/B Péritel** TBE : 1 350 F. **Cherche club AD & D sur Périgueux.** Tél. (53) 09 30 04.

Vends **DMG, MML & 2, FF, DDG, World of Greyhawk, modules AD & D, S1, 14, UK 1, UK 5, X1, X3, X4, UA, B2, DM Screen, RQ (gques trad.) T & T (français), Empire Galectique.** Philippe Noyeau (41) 36 18 57 - 7, Chemin des Petits Parures- 49000 Angers.

Vends pour **TI 99 modules :** Tombstonne City : 200 F. Parsec : 280 F. TI invaders : 180 F. Munchman : 280 F. ou le tout 800 F. Tél. (4) 451 93 09.

Cherche **programmes de jeux pour MO5.** Ecrire à Philippe Franck — 9, route des Thermes — 67250 Hoelschloch Soultz S/F.

Vends **Ordi Echecs** 500 F. + **Pzleader + B-17** ✪?? F. pièce + **Megikon Gangbuster, Snits Revenge** 50 F. pièce + **modules AD ★ D 40 F.**
Tél. : (37) 34.37.52.

Cherche **scénarios pour Méga.** Prends en charge frais. Christophe Hardy — 23, rue A. Paré — 26000 Valence.

Vends **Donjons & Dragons** neuf 150 F. Hestault Philippe — 1, rue de Verdun — 44110 Châteaubriant. Tél. (40) 81.00.17 poste 23.

Vends **Appel de Cthulhu** neuf 160 F. + **Dungeon Floor Plans 4** 35 F. P. Hestault — Tél. (40) 81.00.17 — poste 23 le week-end.

Vends **T07 + Basic + magneto + ext. 16 K + jeux + livres** 1850 F. **2 manettes** 250 F. **Clavier mécan.** 400 F. Tél. (3) 981.08.60.
Demandez François.

Cherche **Runé 1, 2, 5 + Thieve's World** occas. + **manuel Traps** (Flying buffalo). D. Le Brun — 3, rue de Macon — 67100 Strasbourg.

Cherche **scénari pour l'Appel de Cthulhu mettant en scène des « syndicats » du crime ;** échanges possibles. Nicolas. Tél. 205.66.69.

Cherche **carte de l'isthme de Carélie** (grde échelle) + **documents sur guerre de Finlande (39-40).** Emmanuel. Tél. 16 (3) 950.88.22.

Cherche partenaire **wargame par correspondance :** Eylau, Solférino, Borodino. Bertrand Jacquemart — 60 rue Saint-Hélier — 35100 Rennes.

May Day cherche Gulf Stikers **région Versaillaise.** Contacter François Million, 30, rue du Louvre — 78220 Viroflay.

15 ans, cherche adversaires pour longs samedis de **AD & D, E.G. C of C,** etc... dans la région de **Plaisir** (Yvelines). Ecrire à Nicolas Doussière — 11 rue de la Ferronnerie — 78370 Plaisir.

S.O.S. Partenaires

Cherche joueurs intéressés par un **tournoi fin août JdR** et wargames à **Tarbes.** Ecrire au 8, Impasse des Pervenches — 65310 Odos. Chez David Marsan.

Hénin-Beaumont : joueurs cherchent partenaires **AD & D, Diplomacy, Légendes, Appel de Cthulhu, wargames.** Rens. Jacques Mathot Tél. 16 (21) 75.80.55.

Cherche partenaires : **JdR, wargames, peut-être club ?** L. Masset — 15, rue de la Fontaine — 78450 **Chavenay** (près de Versailles). Tél. 056.40.57 le soir.

Cherche partenaire **Amirauté, Appel de Cthulhu,** etc... Férait déplacement. David Brun — Villiers en-Bois — 79360 **Beauvoir.** Tél. (49) 09.65.05.

S.O.S. PARTENAIRES (SUITE)

L. OTT cherche joueurs pour **SL COI + COD + GIAOV, Panzer Krieg Russian Campaing, White Death Kursk.** 10, Chemin de Provence, — 06600 Antibes.

Cherche partenaires pour tous **jeux de rôle** Mega D & D, Appel de Cthulhu.
Contactez Olivier Denoyelle à **Cambrai. Tél. 83.35.20.**

MD AD & D propose campagne début. niv. 1. Cherche adversaire pour **Amirauté** G. Schahl —64, av. P. Loti — 33 Cenon. Tél. (56) 40.56.90 le soir.

Cherche joueurs et aî bitres pour jouer à **Amirauté par correspondance** ou à **Longwy.** Hervé Henrion Tél. (8) 224.27.28.

Cherche joueurs pour les **Chroniques de Linais — Jean-Baptiste Fortin à Lille. Tél. (20) 89.86.88 après 18 heures.**

CBM 64 — échanges programmes catalog. de 300 titres — K7 & Disk — Ecrire à Gilles du Casse — 32, Gil Borel — 13100 Aix — Tél. (42) 27.93.37.

S.O.S. PARTENAIRES

Cherche aventuriers et M. J. pour **Tunnels & Troll ou Mega, ou Bushido,** ou tout **autre jeu de rôle.** Possibilité de recevoir dans les environs de **Sèvres, 92, ou Paris, ou 78.** Tél. : 626.10.17 et demander Philippe.

S.O.S. Possède **D & D. M. Cthulhu, 7e Légion, Légendes** mais pas d'adversaires. José Besse — 46, rue Haut du Fol — 88800 **Vittel.** Tél. (29) 08.34.17.

Cherche GA pour nous entraîner au plus profond du mythe de **Cthulhu** (environ 14 ans). Tél. 337.93.42. Demander Emmanuel.

Cherche adv; pour **Vietnam** ou autres W. pour **mois d'Aout.** Héberg. possible Vincent Descamps — 47, rue Villers St-Lucien Beauvais 60000.

Jérôme Langreney cherche joueu(se) pour **JdR** (D & D en particulier) de 13/14 ans à **Montauban** (82). Ecrire : 8, La Colline, La Ravinière — 95520 Osny. Merci.

Cherche partenaire pour **wargames** (Pzrldr) ou **D & D. Mulhouse et région.** Tél. Laemlin Serge. (89) 26.10.30. 68490 Ottmarsheim.

Chaotic Evil solitaire cherche partenaires à **Orange** (Vaucluse) pour massacres. Philippe Picart 154, avenue Foch — 82100 **Orange;**

Cherche partenaire ou associations pour **jeux par correspondance.** Vincent Marchaut — 6, rue Jean Moulin — 92400 Courbevoie.

Cherche adversaire + 21 ans pour scénario sur Vietnam de VG et par correspondance également. Tél 990.05.94 Laurent (95).

Sylvestre, 14 ans, cherche joueurs(ses), même âge, anti-Grosbill, passionnés(ées) d'**Elfquest,** mais aussi de **C of C.** Tél. 200.89.82. 75019 Paris.

Equipée cherche nouveaux contacts pour jouer à tous **JdR, Wargames.** près de **Bordeaux** — appeler David au 86.66.60 après 19 h.

DIVERS

A l'aide ! je joue à Return to the Pirate's Isle. **Comment stopper la sonnerie ?** Fabien Harter. Tél. (41) 77.18.24.

Help ! dans Sorcel. Il cherche solution dernière énigme. A. Desverite Route de Fourneuil — Verderel — 60112 Milly-sur-Thérain.

CLUBS

Cherche personnes intéressées par création **club D & D, Appel de Cthulhu,** dans **Etampes et environs.** Contacter Fabrice Girand. Tél. 080.91.13.

Cherche dingues de D & D ou C of C pour créer un club près de **Pontoise;** Téléphonez-moi après 18 H au 978.30.32 ou au 997.69.31.

Recherche joueurs sérieux et motivés pour club Asmogordon and Co, 15 ans environ, en **Yvelines :** écrire à Fabrice Arène — 11, rue de la ferronnerie — 78370 Plaisir.

Cherche joueurs de jeux de rôle et wargames pour fonder un club à **Lyon.** Demander Frédéric au 858.42.50 après 18 H.

Désolés...

Jusqu'à présent nous avions fermé les yeux sur les quelques « traductions » qui passaient, mais ces piratages devenant un véritable commerce, toutes les annonces proposant ou demandant des photocopies de règles seront éliminées d'office (afin de vous éviter d'être contraints de jouer à Justice & Condamnation, où l'on vous donnerait d'office le camp du perdant).

Petites Annonces

Avis aux lecteurs... annonceurs

Si vous désirez que votre annonce porte ses fruits, il est indispensable de rédiger votre texte de la façon suivante :
- en caractère d'imprimerie (1 case par lettre !)
- laisser une case vide entre chaque mot.

Et n'omettez surtout pas d'inscrire votre NOM et n° de tél. avec INDICATIF ou bien votre NOM et ADRESSE COMPLETE (CODE POSTAL COMPRIS !).
Respectez ces critères, vous serez que plus ravis du résultat.
Ne vous inquiétez pas si votre annonce n'est pas encore parue : vu le succès de cette rubrique « gratuite », et donc de l'affluence des annonces qui nous parviennent, celles-ci son publiées par ordre d'arrivée et en fonction de la place disponible.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

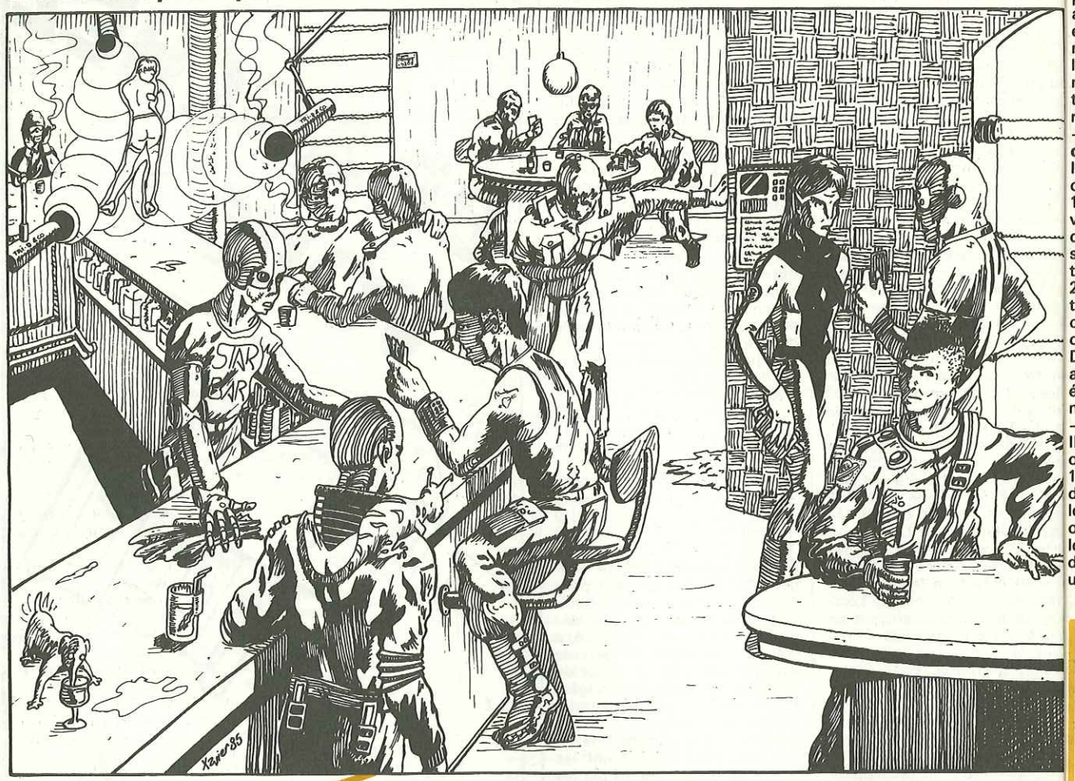
à découper ou photocopier

A envoyer à Casus Belli, Service Petites Annonces, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

TEXTE A INSÉRER (écrire en capitales)
Classement : ☐ vente, achat matériel ☐ divers ☐ club ☐ cherche adversaire


VINCENT. 85.

Pour jouer cette aventure, il faut avoir les règles de base de Traveller (book 1,2,3), le book 4, Mercenary, le book 5, High Guard, et le supplément 4, Citizen of Imperium. Le supplément 7, Trade and Gunboat pourra peut-être vous servir si vous voulez montrer les différents vaisseaux cités.



Vaisseau fantôme

UN SCENARIO pour Traveller CASUS BELLI

Près du système MOCKXY,un vaisseau marchand libre a été attaqué. Un simple acte de piratage me direz-vous, mais alors pourquoi, quand les secours arrivèrent, tous les êtres vivant à bord s'animèrent tels des zombies ?... Or l'histoire s'est reproduite sur un vaisseau de la très glorieuse TRANSPA, une compagnie marchande interstellaire, qui n'accepte pas ce genre d'affront et vous engage pour résoudre ce mystère au mieux de ses intérêts...

Les Faits
(meneur de jeu seulement)

Cela fait déjà quelque temps qu'un vaisseau interstellaire pirate attaque les marchands du sous-sector Pyro. Plusieurs dizaines de vaisseaux ont déjà péri sous ses coups,mais deux d'entre eux ont suscité une vive « animation », et pour cause : les équipages et les passagers, apparemment tous morts, se relevèrent et attaquèrent les impériaux, arrivés à bord, en renfort. Personne n'en connaît la cause exacte : les médecins pensent à des drogues qui rendraient fou ou à une forme d'hypnotisme. Les responsables sont inconnus mais dans les starports, les rumeurs vont bon train.

Les conditions d'engagement de la Transpa

La compagnie engage les aventuriers pour retrouver et exécuter les pirates présumés. Pour cela, elle paie 50.000 CR cash par personne dont 10.000 d'avance. Elle ne fournit rien sinon la brève histoire du début. Si il devenait évident que la cause ne soit pas des pirates, le contrat stipule que les conditions seraient à redébattre.

Les Pirates

Ils sont bien organisés, et c'est pour eux un avantage. Mais il y en a un autre : leur leader est une sorte d'homme à tête hideuse et boursoufflée, en fait un vampire stellaire. Son nom est Agmo et il utilise ses talents psy de façon extraordinaire.
Après un raid, deux hommes (le « Rogue » et le « Belter ») sont envoyés sur une planète afin d'y trouver des acheteurs pour la marchandise volée. Malheureusement, le Belter a été imprudent et il s'est fait remarquer (quelques questions mal posées...) par les locaux de la TAS (Travellers' Aid Society) et déjà certains marchands ont des doutes.

Rumeurs

Les joueurs peuvent enquêter pour avoir des informations. Cela signifie qu'ils doivent fréquenter les locaux de la TAS, les bases navales et scouts, les Marines... Par semaine de re
cherche continue, *une informa
tion peut être révélée à tout l
groupe sur un jet de 5 ou 6 (d6)*
Si les joueurs insistent, vou
pouvez faire un jet par cher
cheur mais dans tous les cas
vous ne divulguerez qu'une in
formation par semaine. Je vou
propose la liste suivantes de
rumeurs, elle est fort incom
plète, mais c'est à vous de l
modifier en fonction de votr
campagne.
— **Rumeurs générales**
1) Les gens pensent qu'il s'agi
d'un monstre de l'espace.
— **Rumeur à la TAS**
Il faut appartenir à la TAS pou
l'obtenir.
1) On a constaté la venue d'u
Belter (prospecteur interste
laire) qui écoute tout et pos
des questions sur les attaque
étranges dont on parle.
— **Rumeurs chez les scouts**
Il faut être un ancien scout pou
les obtenir.
1) Un scout raconte qu'actuel
lement les X-Boat ne sont plu
sûrs. Il refuse d'en dire plus
mais il consent de la délier pou
100 CR. Il dit alors que plusieur
X-Boat ont été retrouvés à l'éta
de ruines. La dernière commu
nication des pilotes a toujour
été pour parler d'un monstr
hideux derrière eux. La pré
sence d'un tel individu dans u
X-Boat est impossible, ils son
trop petits pour qu'on ne re
marque pas un passager clan
destin !

2) Le scout raconte que, lorsqu'il commandait un Express Boat Tender et son équipage pour aller chercher un X-Boat arrivé, ils trouvèrent cet X-Boat en ruine ! Il avait été attaqué mais aucun S.O.S. n'avait été lancé, alors que, le message se répètant une fois lancé, l'opérateur a très peu à faire ; mais là, rien.
— **Rumeurs chez les marchands**
Il faut être marchand pour les obtenir.
1) Un marchand saoul dit qu'il a vu un vaisseau fantôme une fois qu'il commerçait dans le sous-sector. Il ne peut rien dire d'autre (sauf qu'il a soif !).
2) Un marchand retraité prétend qu'un individu l'aurait contacté pour lui proposer d'écouler de la contre-bande. De fil en aiguille, il lui a fait admettre que la marchandise était volée. Il a refusé le job et il ne sait rien sur l'individu.
— **Rumeurs chez les Marines**
Il faut être un Marine pour les obtenir.
1) Un officier prétend détenir des informations confidentielles qu'il ne révèlera que si on lui offre de quoi oublier ses scrupules. Une fois que 500 CR ont été donnés, il révèle alors que lui et une dizaine d'hommes furent mis en tenue de combat (combat armor et laser rifle) à bord d'un vaisseau marchand dans le but de surprendre les pirates. Un croiseur les suivrait de loin et serait venu à leur secours : « En route, alors que le pilote venait d'annoncer que les communications et le radar étaient brouillés, un être humanoïde à tête boursouflé et portant des vêtements amples apparut derrière nous. Nous allions lui tirer dessus lorsqu'il sortit une poudre de sa poche. Il la lança, il y eut un flash et de la fumée... Il n'a pas cessé de rire tout le temps qu'on l'a vu. »

LE VAISSEAU FANTOME ET SON EQUIPAGE

Le vaisseau

Données Hight Guard du vaisseau
GHOSTSHIP IPO -47222S1 - 000000 - 50004 - 0 MCR : 168.4882

Batteries Bearing 1 1 Crew 4

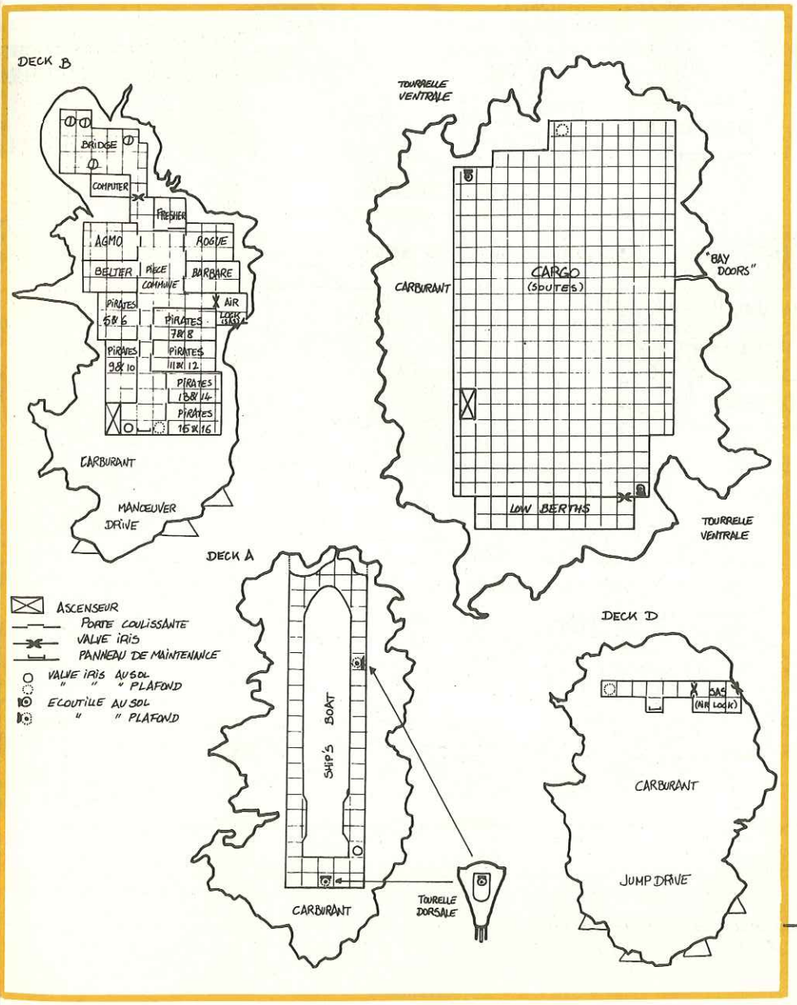
Batteries 1 1 TL 13

Passengers : 0, Low : 20, Cargo : 145, Fuel : 88, EP : 8, Agility : 0, Thugs : 12 (Double - Occupancy).

Ce vaisseau a l'apparence d'une épave à la dérive. Hélas, il est fort capable d'anéantir les petits vaisseaux et les marchands libres. A son bord, il y a 10 cabines de passagers, 4 pour l'équipage et 6 pour les pirates à raison de 2 par cabine. La soute a été aménagée pour accueillir un vaisseau de 130 tonnes. A bord, il y a aussi un purificateur de combustible (purification plant) et un ship's boat.
Ship's Boat TB - 0102401 - 000000 - 00000 - 0 MCR : 10.0798. Crew : 2, Passengers : 4, Cargo : 6, Fuel : 13.3, Agility : 2, TL : 13. Ce vaisseau a un « pont » (bridge) et il est chargé de ravitailler le Ghostship car ce dernier n'est pas capable de se poser ni de raser les océans.

L'équipage
Les officiers

1 — AGMO
BABC 83, Age : ?, CR 0. Leader-2, Brawling-2, Pilot-1, Navigation-1, Psr-12, Teleport-9, Telepathy-12, Awareness-10.
Hypnotisme : toute victime de moins de 8 en INT, est sujette à ses commandes télépathiques. Par victime, cela ne lui coûte que 1 point par heure. La distance maximale est medium soit 50 m.



2 — ROGUE
0 6 7 9 8 8, Age : 46, 6 Terms, CR 10000. Streetwise-3, Revolver-2, Shotgun-1, Grav. Vehicle-1, Bribery-1.
Il porte une Cloth, un fusil à pompe (shotgun) et un revolver.

3 — BELTER
6 9 7 6 8 6, Age : 42, 6 Terms, CR 1000. Computer-2, Navigation-1, Ship's boat-1, Pilot-1, Tas Vacc Suit-1.
Il n'a pas d'armure mais possède un revolver.

4 — Barbarian Warrior
A 6 9 6 6 5, Age : 34, 4 Terms, CR 1000. Sword-3, SMG-2, Relon-1, Survival-1.
Il porte une mesh, son épée et une mitraillette.

5 Sergent : A 2 9 9 7 7, Age : 38, 5 Terms, CR 1000. Laser Carbine -3, Brawling-2, Vacc Suit-1, Gunnery-1.

6 Caporal : 5 7 7 6 3 6, Age : 26, 2 Terms, CR 1000. Brawling-1, Enginring-2, Vacc Suit-2.

7 Pirate : 5 6 9 A A 5, Age : 22, 1 Term, CR 0. Brawling-1, Vacc Suit-1.

8 Pirate : 8 8 9 A 6 5, Age : 22, 1 Term, CR 1000. Brawling-1, Enginring-1.

9 Pirate : 7 A B B 5 5, Age : 22, 1 Term, CR 10000. Brawling-1, Sword-1.

10 Pirate : 6 6 6 7 8 6, Age : 22, 1 Term, CR 10000. Brawling-1, Gambling-1, Dagger-1.

11 Pirate : C 9 8 7 8 2, Age : 22, 1 Term, CR 0. Broadsword-1, Brawling-1.

12 Pirate : 7 7 A B 8 8, Age : 22, 1 Term, CR 10000. Brawling-1, Pilot-1.

13 Pirate : A A 7 3 3 7, Age : 22, 1 Term, CR 1000. Brawling-1, Mech-1, Gunnery-1.

14 Pirate : 7 B 2 8 8 6, Age : 22, 1 Term, CR 1000. Brawling-1, Carbine Laser-1.

15 Pirate : 8 6 A 6 A 5, Age : 22, 1 Term, CR 1000. Brawling-2.

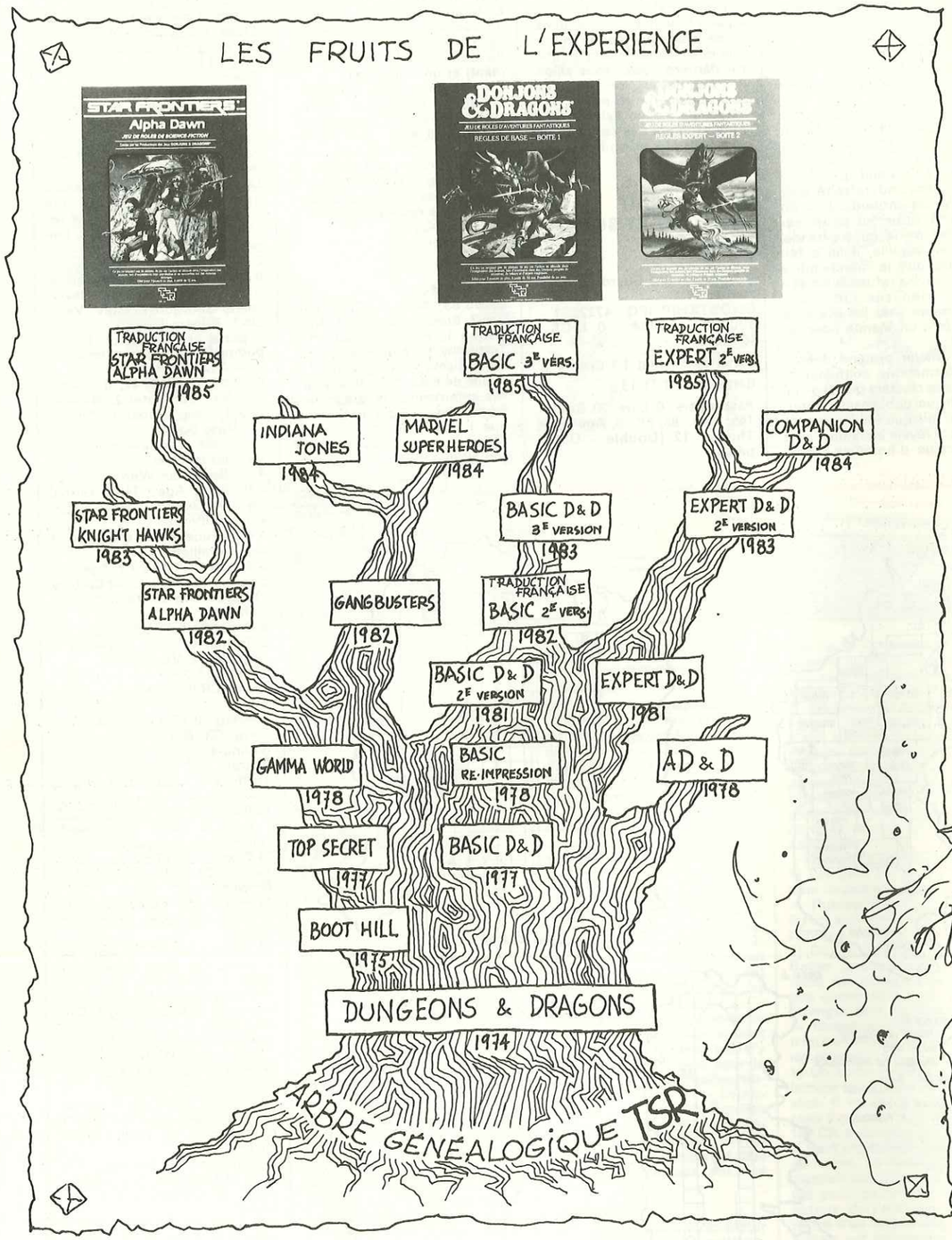
16 Pirate : 7 9 8 A 3 3, Age : 22, 1 Term, CR 1000. Brawling-3.

Les pirates n'ont pas d'armure et ils portent tous un fusil à pompe plus les armes qu'ils savent manier.
A l'intérieur du vaisseau, il y aura 20 Vaccuum Suit répartis dans les différents SAS (Air Lock).
Il y aura des munitions et la monnaie individuelle. Si vous le désirez, vous pouvez y mettre de la marchandises diverses. □

Olivier Kabèche

Sur lui, il porte une « Flak Jacket » (Cloth + 1) et 4 doses de drogue PSI « Double ». Comme arme, il utilise ses mains, mais dessus il a adapté une armature métallique et un générateur. Le tout produit un choc électrique sur celui qui prend le coup.
Poing américain électrifié : Close + 2, Short + 1, Medium no, Long no, Very long no, Damage 3 D.
Pae :
Nothing + 1, Jack 0, Mesh 0, Cloth — 4, Reflec + 2, Ablat — 2, Battle — 6.
Force requise : 6, DM — 2
Force avantageuse : 9, DM + 1
Weakened blow : DM — 2
Le Pae peut envoyer 20 charges après quoi cela devient une Hand + 1 qui fait 2D. Pour recharger, il faut du courant, une prise ou autre...

ENFIN EN



Distribué dans les boutiques spécialisées par :
TRANSECOM S.A. 103 - 105 Rue Charles Michels
93200 ZAC de Saint Denis

FRANÇAIS

1- How do you neutralize the effects of ***paralysation from Ghouls ?***
2- How do you feel after a ***Raise Dead*** *has been successfully cast on you ?*
3- How much damage can be inflicted by an ***electric sword ?***
4- How many hit points gets a military skilled ***Dralasite*** *character ?*
5- Does a ***continual light*** *affect a* ***Vampire ?***
6- Does a ***Silence 15' radius*** *prevent a person within the area of effect from hearing noise made outside this area ?*
7- Does a ***Cleric*** *or a* ***Magic-User*** *may reverse a spell, simply by casting it backward ?*

VOUS NE PARLEZ PAS ANGLAIS ? HEUREUX VEINARDS !

Des générations d'aventuriers ont cherché en vain la réponse aux questions précédentes. Mais vous, vous n'aurez pas ces problèmes. Les **nouveaux produits TSR en français** apportent la réponse à toutes ces questions, et bien d'autres encore. De plus, les versions françaises bénéficient des corrections du texte américain.

1- Les ***Goules,*** *ces monstrueux morts-vivants amateurs de chair fraîche, ont la fâcheuse faculté de pouvoir vous paralyser si elles vous touchent. Jusqu'à présent personne ne pouvait y faire quoi que ce soit. Maintenant un* ***clerc*** *peut neutraliser les effets de la paralisation en lancant un* ***Soins mineurs*** *(Cure light wounds) sur la victime.*

2- Une fois ressucité par un sort de ***Rappel à la vie*** *(Raise Dead), vous êtes dans un tel état de faiblesse qu'il ne vous reste plus qu'un* ***point de vie,*** *que vous ne pouvez plus vous déplacer que deux fois moins vite et qu'il vous faut deux semaines complètes de repos pour récupérer.*

3- Dans STAR FRONTIERS™, il y a 2 façons d'utiliser une épée électrique. Soit vous la réglez pour blesser votre adversaire (lui infligeant une perte de 4d10 points en Endurance), soit vous la réglez pour tenter de l'étourdir (sa résistance est alors fonction de son "Endurance Actuelle "). En cours de combat, vous pouvez passer d'une position à l'autre en fonction de votre choix tactique.

4- Les ***Dralasites*** *sont une des 4 races de personnages de STAR FRONTIERS™ Ils bénéficient d'un bonus (+5) sur leur Endurance, mais comme les autres, ils sont limités à 100 pour chaque caractéristique. Et le fait d'être spécialisé dans la branche militaire n'y change rien.*

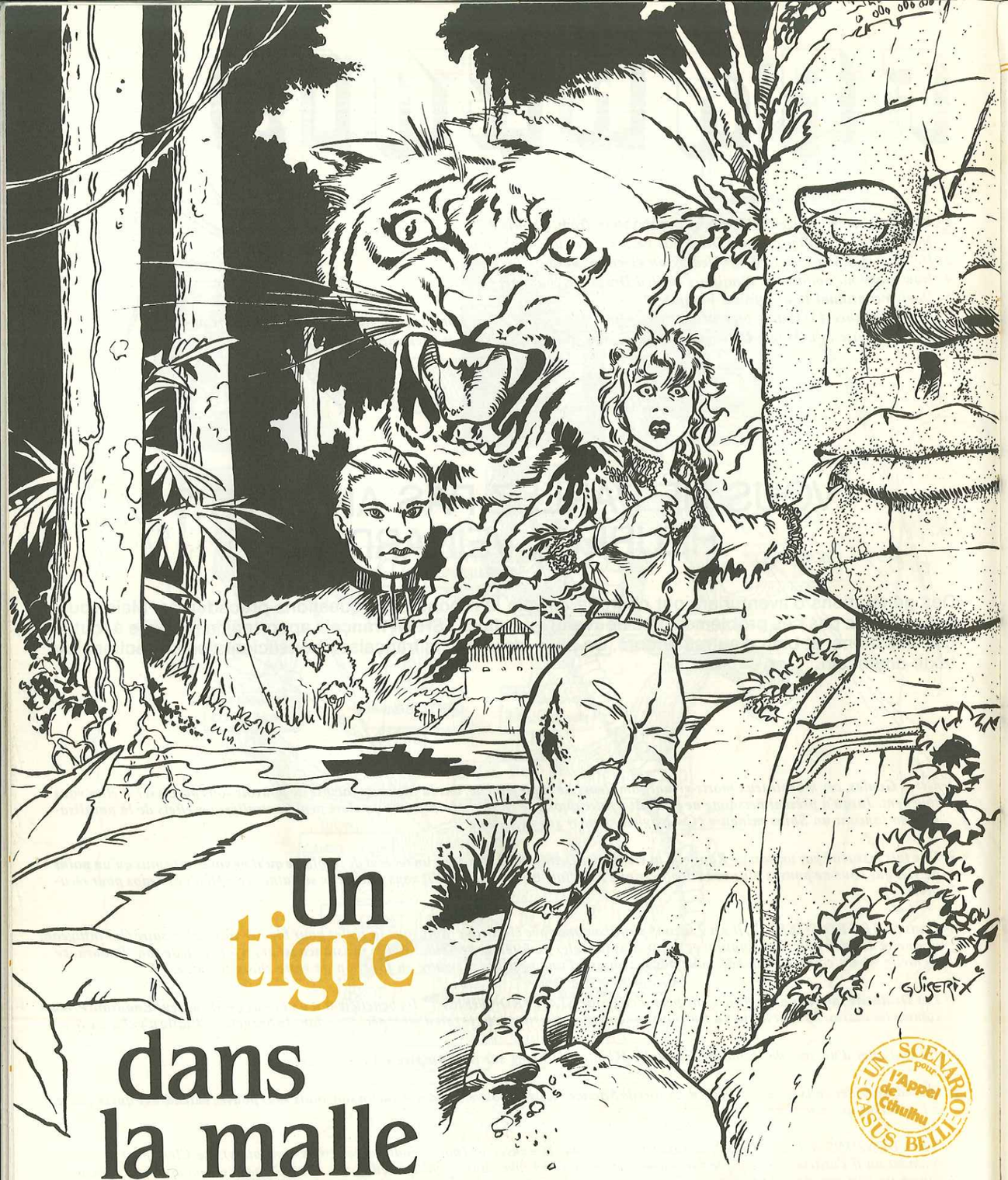
5- Le seul effet d'un sort de ***Lumière Eternelle*** *(Continual light) sur un* ***Vampire*** *est de l'aveugler.*

6- Quand vous êtes dans la zone d'effets d'un sort de ***Silence****, vous ne pouvez produire aucun son, mais vous pouvez entendre ce qui ce passe à l'extérieur de cette zone.*

7- Dans DONJONS & DRAGONS®, certains sorts peuvent être inversés (pour produire des effets contraires). Le ***Clerc*** *peut décider au moment où il l'utilise, s'il lance le sort normalement, ou en l'inversant. Le* ***Magicien*** *quant à lui n'a pas cette possibilité, et ne peut lancer un sort que dans la version qu'il a mémorisée au début de la journée.*

MAINTENANT EN FRANCE, COMME AILLEURS, LE JEU DE ROLES A UN NOM

TSR™
TSR Inc



Un tigre dans la malle

UN SCENARIO pour l'Appel de Cthulhu — CASUS BELLI

Ce scénario se joue avec les règles de l'Appel de Cthulhu. Il vaut mieux le jouer avec des personnages débutants, sans connaissance du mythe de Cthulhu ; en effet si le soin de tirer les personnages reste au joueurs, ce scénario fournit un background, en relation directe avec l'aventure, pour chacun d'eux.

Dans la matinée du 25 mai 1920, cinq personnes se rendent à Southampton pour occuper les cabines de première classe qui leur ont été réservées à bord du navire de la « Royal Mail Line », la malle poste des Indes. Ces cinq personnes, parmi plusieurs centaines de passagers, nous intéressent tout particulièrement car elles sont les protagonistes principaux de cette aventure. Leurs rôles doivent être confiés à des joueurs qui tireront eux-mêmes les caractéristiques de ces personnages. D'autres personnes passionantes embarquent ce jour-là. Leurs billets de première classe les amènent naturellement à se voir convier à la table du capitaine durant la traversée. Ce sont les personnages non-joueurs qui sont décrits à la suite des personnages joués.

La durée prévue pour le voyage est de 30 jours, avec escales à Port Saïd, Suez, Aden et Calcutta pour finir. Lorsqu'il lève l'ancre, le paquebot de la malle des Indes entraîne avec lui nos cinq Anglais vers un destin au goût de sang et d'horreur...

Background des Personnages Joueurs

Le chasseur de gros gibier

C'est un coureur de brousse. Lors d'un de ses passages à Londres, il remarqua une jeune femme brune, aux traits parfaits, et la suivit. Il fut rapidement intrigué en la voyant s'engager dans des quartiers peu recommandables et la curiosité remplaça bien vite ses premières motivations. Cependant, au détour d'une rue, alors qu'il s'attendait à voir devant lui le dos de sa charmante guide, il reçut avec horreur la charge d'un tigre en furie, en plein Soho, et ne dut la vie qu'à l'arrivée providentielle de badauds qui firent fuir l'animal. Gravement blessé lors de l'accident, il se réveilla dans une chambre inconnue et eut la surprise de reconnaître, en la personne de son infirmière, la jeune femme qu'il suivait avant le drame.

Durant les deux semaines que dura sa convalescence, il ne lui arracha pas un mot. Une fois guéri, elle le drogua et le fit conduire dans un hôpital public. Il ne retrouva jamais sa charmante hôtesse et garda depuis cette aventure une fascination morbide à l'égard des tigres. Il a décidé, coûte que coûte, de partir en Inde. Son but : la chasse au tigre. Il a trouvé en la personne du Lord un sponsor de choix et a résolu d'en profiter pour exorciser son obsession.

Lord N.

C'est un dilettante, amateur de sensations fortes et d'aventures exotiques. Au grand scandale de sa famille et de ses proches, il est revenu marié d'une de ses expéditions. Sa femme est une de ces sauvages de Françaises, au caractère affirmé, à la langue bien pendue et aux goûts dispendieux. « Une aventurière », dit-on dans les milieux généralement bien informés. Le Lord ne connait pas les Indes et a choisi d'offrir une chasse au tigre à son épouse pour leurs cinq ans de mariage.

Lady N.

Fille d'un aventurier plus ou moins trafiquant, Lady N. allie à son sens de la survie un goût immodéré pour le luxe. C'est toutefois une passionnée : l'anti-conformisme et les émotions fortes sont les traits marquants de son caractère. Tout son charme, aux yeux de son britannique époux, tient à la délicate alliance de son caractère bien français à un solide fond d'humour noir, très anglais aux dires de ce dernier.

L'archéologue

La vie de cet homme est vouée à l'étude de l'architecture orientale sacrée. Le but de son voyage est l'étude des sites urbains du troisième millénaire, la fameuse civilisation de l'Indus, et des temples rupestres des Indes. Il est absorbé dans ses travaux en permanence et ne quitte ses livres et ses écrits que lorsque des événements en rapport avec la civilisation indienne (architecte, religion), surviennent.

Il a personnellement élaboré une théorie sur certaines sculptures de créatures mi-humaines mi-animales, qui hantent quelques uns des bas reliefs de ces temples souterrains et dont on lui a fait la description. Cette théorie suppose que les dieux indiens, lorsque le danger est grand pour eux de voir leurs zones d'acivités souillées, donnent à leurs fidèles, humains, la possibilité de prendre la forme d'animaux sauvages capables de ravages effroyables. Malgré la précision de certains textes anciens et la concordance avec des faits récents, ces hypothèses effraient trop notre scientifique pour qu'il en fasse part à un auditoire dont il prévoit aisément l'hilare incrédulité.

Le médecin

Ce jeune docteur, après une courte expérience dans la banlieue ouvrière de Londres, s'est senti d'un coup submergé par des plus grandes ambitions. Devant son avenir bouché, il a choisi l'exil dans les Indes orientales et rêve de découvrir sur place les causes et les remèdes des principaux fléaux de cette région du monde. Il a rencontré par hasard Lord N. et s'est arrangé pour l'accompagner aux Indes au titre de médecin particulier. Il n'a pas l'intention de retourner en Angleterre avant d'avoir abouti dans les recherches qu'il entreprendra sitôt l'expédition terminée.

Background des Personnages Non Joueurs

Le colonel

C'est la première victime de ce scénario. Représentant du pouvoir colonisateur britannique, il est la cible évidente de tout fanatique indépendantiste. Son physique est caractéristique de l'officier de Sa Majesté. On le retrouver à l'avant du paquebot, la gorge arrachée, cinq jours avant l'arrivée à Calcutta.

La femme du colonel

Le contraire d'une hystérique ; cette femme, généralement effacée en présence de son mari, saura montrer de quelle trempe sont les Anglaises. Elle mène d'office son enquête et fait peu de cas des remontrances que pourrait lui attirer sa détermination.

La fille du colonel

Très pratique, fiancée à un jeune officier de l'armée des Indes, Elisabeth est le modèle de la jeune fille de bonne famille.

Un seul incident peut ternir la réputation de ce modèle : après une algarade avec le missionnaire blanc, peu après le départ, elle a choisi le missionnaire indien comme confesseur, au grand dam de ses parents. Ces derniers n'ont cependant rien fait pour contrarier cette pieuse fréquentation, malgré l'origine du prêtre. Le chapitre « missionnaire indien » expliquera pourquoi le tigre et cette jeune fille ne sont qu'un seul et même être.

Mac Untire, propriétaire terrien

De retour d'Ecosse où l'appelait une histoire d'héritage, il regagne sa plantation de thé, aux abords de Gauhati. C'est un homme solide, avare de son assistance, de ses paroles et de son sourire. Son air sombre n'incite pas à la discussion, mais il sera finalement toujours disponible pour aider ses compatriotes en cas de difficultés graves.

Le mage indien

Ce mage appartient à la race Sikh. Ce peuple mêle étroitement guerre et religion. Dans ses conditions, l'aspect terrible de ses membres est parfaitement compréhensible. Le mage ne fait pas exception à la règle. C'est cependant un homme cultivé, possédant de solides connaissances universitaires. Son statut social et son billet de première classe lui ont ouvert l'accès à la table du commandant, mais il n'y est pas spécialement bienvenu. Le but de son voyage en occident reste un mystère pour les voyageurs et l'homme écoute plus qu'il ne parle. Seule une extrême violence pourra l'amener à parler de son motif de voyage : l'inspection spirituelle des communautés Sikhs en Grande-Bretagne. Rien de plus ! Il quittera les passagers du paquebot à Calcutta pour se rendre au temple d'or d'Amritsar.

Le missionnaire blanc

Le Révérend père D. Garrick rejoint la mission de Gauhati, dans l'Assam, en compagnie du Révérend Pandi Ganikor. Si on l'interroge au sujet du différend qui s'est instauré entre lui et la fille du colonel, il s'abritera derrière le secret de la confession, pour ne pas avouer qu'il jalouse l'emprise de son compagnon indien sur la jeune fille.

Le missionnaire indien

Pandi Ganikor a fait ses études au séminaire anglican des missions de l'empire britannique. Nommé à Gauhati, il partit rejoindre le paquebot, un de ces beaux matins brumeux, si caractéristiques de la région de Southampton. Il n'arriva jamais. Il avait été repéré quelques semaines auparavant par un fanatique indien indépendantiste, recherché par Scotland Yard. Celui-ci avait conçu le plan de rejoindre son pays en se substituant à ce prêtre renégat. Suivant la voie de Kâli, il étrangla Ganikor alors que celui-ci se rendait vers le bateau, puis il prit sa place.

Pandi Ganikor n'étant pas connu du R.P. D. Garrick; le rebelle Taji Hamouni passa sans problème pour sa victime. Il a acquis les connaissances religieuses nécessaires à la pratique de son sacerdoce, mais c'est avant tout un prêtre de Kâli et un adorateur de Krishna le Noir. Il possède un pouvoir de contrôle mental assez poussé, dont il a profité pour subjuguer la fille du colonel anglais. Le moment venu, il l'a transformée en tigre et l'a lancée sur son père. Il accomplira le voyage avec toute la troupe, jusqu'à la mission. Il recontactera les fidèles rebelles du temple détruit de Krishna et organisera le massacre.

La malle poste des Indes

Le voyage jusqu'à Port Saïd se passe sans histoires. Une escale de deux jours étant prévue dans cette ville, les aventuriers pourront souhaiter se rendre quelque part. Il est possible d'effectuer l'aller-retour jusqu'au Caire ou Alexandrie durant les deux jours. Un jeune Américain demeurant à Port Saïd loue volontiers ses services et son avion (bimoteur six places) pour des excursions. Il s'agit d'un jeune fou décidé à s'enrichir rapidement, tout en menant une existence aventureuse. Son avion sert à de nombreux trafics, mais l'insouciance du jeune homme le protège du masque maléfique qui marque si souvent ce type d'homme. Il dispose d'une autonomie de 250 km et n'ira au bout de son carburant que s'il est sûr d'en trouver au terme du trajet.

Cette escale à Port Saïd peut servir de prétexte à nombre d'aventures. Si les monuments de la vallée des Rois ne sont pas accessibles, la distance étant trop grande, il reste possible de visiter de nombreux endroits particulièrement édifiants, comme le quartier des libraires, proche d'Al-Azhar Madrasa, au Caire, la plus ancienne université du monde.

Le bateau quitte Port Saïd deux jours après son arrivée et entame le passage du canal de Suez. Il s'arrête pour une escale d'une journée dans la ville. Il est possible que des retombées de l'excursion précédente surviennent à ce moment. Une journée de halte, c'est bien peu, et sans doute nos héros se contenteront-ils de visiter Suez.

L'étape suivante est Aden, capitale du protectorat britannique d'Aden. Cette ville doit la particularité de son caractère à sa situation géographique : elle se trouve à la frontière des mondes africains et arabes. Malgré la Mer Rouge, obstacle naturel, la population est extrêmement mêlée. Dans les souks d'Aden, le miracle et l'horreur se côtoient, à l'image des popula-

tions. Il est toujours possible d'y trouver son bonheur, ou son malheur. L'escale de deux jours devrait sembler courte aux passagers, mais sait-on jamais... peut-être la trouveront-ils trop longue à leur goût.
Le voyage se poursuit tranquillement jusqu'au soir du deuxième jour de navigation, alors que le paquebot aura déjà croisé au large de Socotora. Durant le repas, auquel le colonel — pourtant si ponctuel — ne s'est pas encore joint, un steward affolé s'approche du capitaine et lui parle à l'oreille. Un jet de psychologie réussi permettra de voir que le steward est en proie à une vive émotion et qu'il refrenne mal sa terreur. Sitôt entendu les quelques mots que lui chuchote l'homme, le capitaine pâlit et se lève précipitamment. Son regard pèse particulièrement sur la femme et la fille du colonel, tandis qu'il prononce difficilement quelques mots d'excuse à l'intention de ses hôtes. Il disparaît rapidement à la suite du messager, après avoir demandé au médecin de bord de l'accompagner. Si une personne tente de les suivre, elle sera poliment, mais fermement, priée de s'en abstenir.
1) Le capitaine et le médecin sont suivis discrètement. Ils ne font pas particulièrement attention et sont faciles à pister. Le poursuivant les verra s'arrêter au centre d'un attroupement de passagers, difficilement contenus par des membres de l'équipage. L'autorité du capitaine a, semble-t-il, plus d'effet, mais une dizaine de curieux se tiennent toujours aux aguets. Le poursuivant assistera alors à la scène suivante : les deux officiers s'approchent d'une forme recouverte d'une bâche et soulèvent celle-ci. Le corps du colonel apparait alors sous la lumière électrique des lampes de coursive, la gorge horriblement arrachée. Cette vue provoque la perte d'un point de santé mentale, à moins de réussir un jet de dés sous la SAN. Il n'y a aucun témoin du meurtre parmi les curieux.
2) Personne ne suit les officiers. Le second prend la place du capitaine et le repas se termine sans les deux hommes. Deux heures après l'incident, le capitaine et le second viennent frapper à la porte de la cabine du colonel. Ils informent sa femme qu'elle est désormais veuve. Pendant ce temps, le médecin de bord se rend à la cabine du docteur londonien et le prie de le suivre et de se préparer à un choc. Il lui annonce la mort du colonel et lui parle de la blessure. Il l'emmène ensuite auprès du cadavre et lui demande son opinion. Il assouvira facilement la curiosité du docteur. Il ressort de leur conversation que seule une bête fauve aurait pu commettre une telle blessure. A la connaissance du médecin de bord, il n'existe aucun animal susceptible de provoquer de tels dommages sur le navire. Ces conclusions sont suffisamment affolantes pour provoquer chez les deux hommes la perte de 1D3 points de santé mentale. Un jet de dés réussi sous la SAN leur permettra de ne perdre qu'un point.
Le lendemain, alors qu'il ne reste que quatre jours avant d'arriver à Calcutta, le responsable du troisième pont signale un cas de délire. Il s'agit d'un homme qui prétend avoir vu un tigre énorme se jeter sur le colonel et lui ouvrir la gorge d'un claquement de mâchoires. Bien que le médecin ait conclu à la mort par morsure de fauve, cette hypothèse reste improbable, car il n'y a pas la moindre trace de tigre à bord.
Sur les lieux du meurtre, le talent *trouver un objet caché* permettra de découvrir des poils jaunes dans une des lames du parquet. Le talent *zoologie* permettra de déterminer qu'il s'agit de poils de tigre. Il sera alors possible (*trouver objet caché* une seconde fois) de déceler des traces de griffes sur le parquet, tout près de l'endroit où le corps a été découvert.
Jusqu'à l'arrivée du bateau à Calcutta, le cadavre sera conservé dans une chambre froide. Les hommes de la sécurité du bord mèneront une enquête acharnée, mais le seul témoin semble être l'homme délirant du troisième pont. Aucun tigre ne sera trouvé à bord.
Si les aventuriers s'intéressent aux réactions des personnages non joués, ils se rendront compte des détails suivants : la femme du colonel s'avère être une femme de tête. Elle harcèle tout le monde, ne perd pas de temps en vaines lamentations, et délaisse sa fille la plupart du temps.
Cette dernière est d'ailleurs en proie à un accès de religiosité et profite du temps libre accordé pour le passer avec le faux missionnaire indien.
Un jet de dés réussi sous le talent *psychologie* permettra de voir que celui-ci semble ravi. La mort du colonel ferait-elle son bonheur ? Sans doute est-elle responsable du redoublement de piété de sa fille, mais un religieux ne pourrait se satisfaire d'un résultat obtenu à un tel prix. Sans doute l'homme d'église a-t-il quelqu'idée peu avouable en tête. Le missionnaire anglais est, quant à lui, très troublé. Si on lui parle de cette affaire, il ne pourra s'empêcher de mettre l'accent sur la conduite trouble de la jeune fille et de son homologue indien. Il fera remarquer que la fille du colonel était arrivée au dîner en retard, l'air curieusement absent, et que le missionnaire indien semble particulièrement ravi de sa présence assidue à ses côtés. Il est cependant évident que cet Anglais est malade de jalousie et que ses propres sentiments sont peu dignes d'un pasteur de foi.
L'écossais ne semble pas affecté outre mesure, mais le mage indien est très intrigué par cette histoire de tigre. Il se refusera toutefois à dire quoi que ce soit.
Le témoin du meurtre, s'il est interrogé par les aventuriers leur apparaîtra comme un être mentalement touché, mais sincère. Il prétend avoir vu un tigre se jeter sur le vieil homme, lui ouvrir la gorge avec ses crocs, puis disparaître d'un bond, comme il était venu. Cette homme a en horreur tous les types de fourrure et exècre les poils, sous quelque forme que ce soit (Doraphobie aggravée).
Dès l'arrivée au port de Calcutta, la police monte à bord et interroge tous les habitués de la table du capitaine, puis les autres voyageurs. Au cours de l'interrogatoire, lord N reçoit une invitation pour la soirée donnée par le Vice Roi, en l'honneur de l'anniversaire de sa femme. La colonelle et sa fille y sont également conviées. Malgré le chagrin qui les frappe, elles se rendent à la fête.

Chez le Vice-Roi

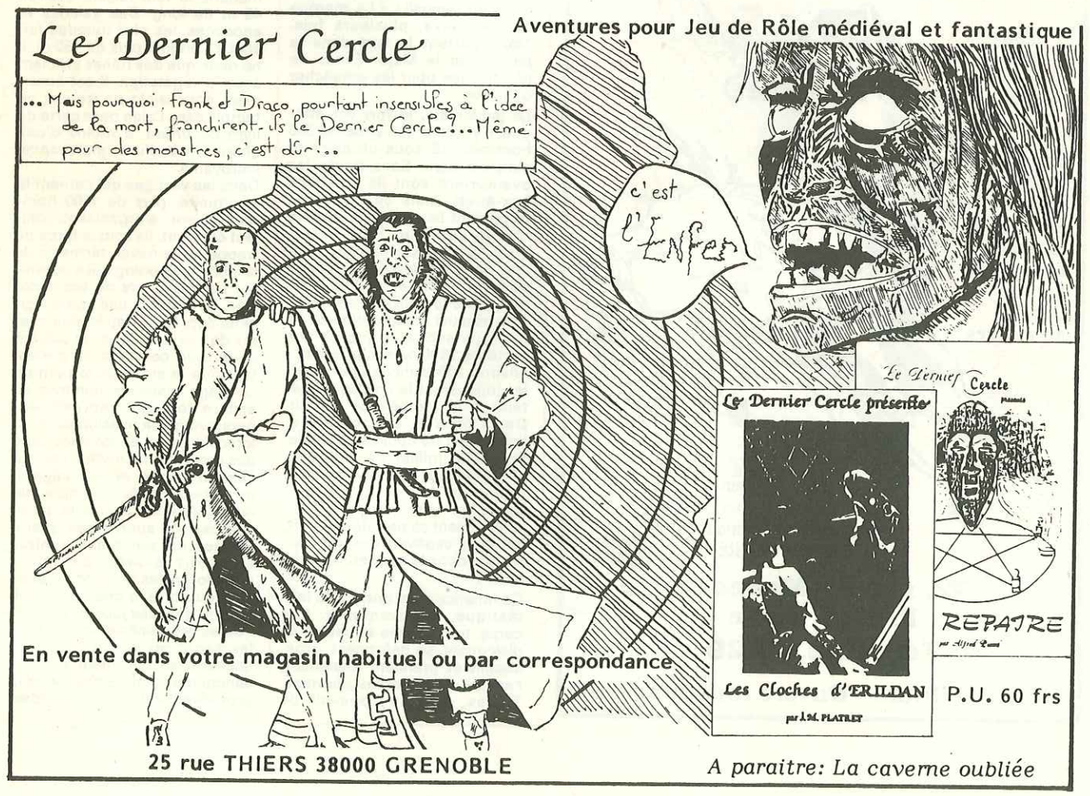
Le Palais du Vice-Roi est l'un des plus beaux de Calcutta. Le vaste édifice est cerné de jardins merveilleux que la douce tiédeur de la nuit invite à fréquenter. Cependant, les nouveaux venus sont avertis que la mousson est arrivée depuis quelques jours et que les pluies torrentielles qui tombent soudainement ne sont pas les moindres de ses désagréments. Des centaines de serpents envahissent régulièrement les jardins, sitôt que la pluie cesse, en quête de nourriture.
Alors que la fête bat son plein, un coup de feu retentit à l'extérieur. Il est rapidement suivi d'un second coup. La musique et les rires cessent brutalement. Le silence se fait durant une seconde où tout se passe au ralenti. Le vacarme reprend bientôt ses droits. Les femmes s'évanouissent dans les bras des jeunes lieutenants, qui attendent en vain des ordres cohérents de leurs supérieurs. Ceux qui sortent butent dans ceux qui entrent. La panique est totale et ne cesse que quelques minutes plus tard, lorsque les invités se rendent compte que seuls deux coups de feux ont retenti. Les visages se décrispent alors et les plaisanteries jaillissent, la plupart ayant pour victimes les rebelles indépendantistes, pour exorciser la frayeur passée.
Dans le jardin, c'est malgré tout le branle bas. Les soldats accourus ont vite fait de découvrir un horrible carnage. Un jeune couple anglais, le lieutenant Brad Majors et sa fiancée, Janet Weiss, est retrouvé déchiqueté. Les divers morceaux du corps de la jeune fille gisent, épars, sur le chemin, autour du cadavre du lieutenant. Les yeux de ce dernier, agrandis par l'horreur, ne parviennent pas malgré leur expression, à détourner l'attention de la gorge béante, largement ouverte, et du bras arraché dont la main tient encore un pistolet réglementaire. La mort des deux amoureux remonte à peu de temps, car le sang jaillit encore à gros bouillons de leurs plaies indicibles... Toutes les personnes présentes doivent réussir un jet de dés sous la santé mentale ou perdre 1D6 points de SAN. Si le jet est réussi, la perte reste de 1 point.
Rapidement, les plus vifs organisent les recherches. On amène des lampes tempête et les soldats recherchent avec rage les traces du criminel. La vérité transparaît rapidement : les seules traces visibles sont celles d'un couple de tigres ; les marques de crocs et de griffes décelées sur les corps ne laissent d'ailleurs aucun doute. Il est possible alors que les aventuriers fassent le rapport avec le meurtre du bateau. Si c'est le cas, le choc n'en sera que plus grand et la perte d'1 point de SAN s'ensuivra pour tous ceux à qui cette comparaison se sera imposée.
Les traces des tigres mènent les pisteurs à l'un des murs de la propriété et disparaissent. Il n'y a aucune trace de l'autre côté du mur. La raison en est que les deux tigres ne l'ont jamais franchi. Parvenus à ce point, la fille du colonel et sa compagne, Madame Claudia Evans, ont repris forme humaine. Sans un mot, avec des gestes de somnambules, elles ont remis leurs robes du soir, leurs souliers vernis, et sont reparties vers le palais où elles sont parvenues dans un état mental à peu près normal. Il faut noter que si elles étaient couvertes du sang de leurs victimes sous leur forme féline, aucune trace de ce type n'était plus visible sur leur peau.
A l'endroit de leur métamorphose, les aventuriers pourront trouver une chaîne avec un médaillon si l'un d'eux utilise avec succès le talent *trouver un objet caché*. A l'intérieur du médaillon, on pourra trouver la photo d'un officier britannique et une dédicace : « A Claudia, ma femme bien-aimée ».
Une dizaine de mètres plus loin, sur le sentier, des recherches actives amèneront peut-être nos héros à déceler des traces fines laissées dans le sol humide par deux paires de souliers féminins. Ces traces mènent au palais.
La photo est celle du major Evans, commandant le fortin de Gauhati, dans l'Assam, et actuellement présent à la soirée avec sa femme. Ce renseignement peut être facilement obtenu auprès de n'importe quel officier d'un grade supérieur à celui de capitaine, pourvu qu'il ne soit pas fait référence à la tuerie. Dans le cas contraire, le médaillon sera considéré comme un indice possible et sera saisi pour être remis à l'autorité militaire chargée de l'enquête. Si les aventuriers manœuvrent assez finement pour obtenir ce renseignement, il leur sera facile de retrouver la jeune femme. La ressemblance de cette dernière avec la belle inconnue de Soho paraîtra alors d'autant plus évidente à notre chasseur de gros gibier, qu'il s'agit effectivement de la même femme. Elle niera cependant l'avoir jamais rencontré et seul un jet de dés sous le talent *psychologie* permettra de déterminer qu'elle ment.
Il vaudrait mieux que ce jet de dés soit fait secrètement par le gardien des Arcanes, le contraire otant une grande part de son piquant à la situation. Si le chasseur se doute du rapport existant entre cette jeune femme et les attaques soudaines de tigres, là où il ne peut s'en trouver, et proclame haut et fort ses soupçons, il sera pris pour un fou et sera probablement provoqué en duel par le mari, avant de se faire expulser de la fête, et ce, quelque soit la force probante de ses assertions. Si le cas se produit, le chasseur ne perdra de toute façon pas grand chose de la fête, car celle-ci est désormais très compromise et chacun rentre chez soi. Cependant, si duel il y a, celui-ci se déroulera à la sortie Nord-Est de la ville, à l'aube, et le major étant l'insulté, l'arme choisie sera le sabre. Il serait de mauvais goût de tenter d'y échapper car la colonne chargée de l'escorte des voyageurs est justement composée de soldats de retour de permission et le Major Evans la commande personnellement. Les aventuriers peuvent préférer tenter le voyage sans escorte. Il sera alors utile de leur préciser que la région est à ce point dangereuse qu'il est inconcevable pour un groupe de quatre hommes et une femme de la traverser et d'en sortir vivants.

La route de Gauhati

La voie ferrée qui relie Calcutta à Darjeeling est une pénible expérience pour qui n'est jamais sorti de sa banlieue londonnienne. Le voyage se déroule cependant sans autres histoires que celles que pourraient provoquer les aventuriers.
A Darjeeling, le Major Evans organise le convoi pour Gauhati et celui-ci s'ébranle rapidement. Les deux missionnaires, la colonelle et sa fille, le nouvellement promu Capitaine Jones,son fiancé, et le planteur écossais font partie de la caravane.
Sur la route de Gauhati, la caravane est soudain attaquée. L'assaut est brutal, bestial et désordonné autant qu'impressionnant. Des hommes semblent jaillir de partout. Ils sortent de terre, tombent des arbres et se jettent sur les soldats. Nombre d'entre eux sont recouverts de peaux de tigres et portent, fixées aux poignets, des armes imitant les griffes de cet animal. Après une courte bataille, les indigènes rebelles se replient dans la forêt, laissant derrière eux cinq Anglais morts, dix autres blessés, mais vingt morts parmi les leurs.
Sur ces cadavres, on trouvera les armes décrites ci-dessus et les peaux de tigre, mais aussi un tatouage, commun à tous. Le Major Evans confiera au Lord qu'il s'agit de la marque des adorateurs de Krishna le Noir et que ceux-ci forment, dans la région, le fer de lance de la rébellion. La suite du voyage se déroule sans plus de péripéties.

Massacres à Gauhati

La vie s'organise au fort de Gauhati, où les aventuriers ont facilement trouvé asile. Lord N. se proposait de chasser le tigre dans cette région depuis son départ d'Angleterre, car on lui a vanté la férocité des fauves de l'endroit. Quant à l'archéologue, c'est justement dans les vieux temples de la contrée qu'il pense chercher la justification de sa théorie dont la justesse semble horriblement se confirmer depuis les meurtres du bateau et de la résidence du Vice-Roi.
C'est donc dans un climat lourd de suspicions que l'horreur éclate, la nuit du cinquième jour suivant l'arrivée de la caravane. Depuis le fortin, les guetteurs aperçoivent la lueur d'un incendie dans la direction de la mission. Sa femme y ayant passé la nuit en compagnie de la fille du colonel et de la femme du capitaine Standford, son second, le Major Evans est immédiatement réveillé. Une colonne est constituée et part à bride abattue vers le lieu du sinistre.
Si des aventuriers participent à cette course éperdue, voici devant quel spectacle celle-ci se terminera : des corps rompus, brisés, démembrés, ouverts, déchiquetés parfois, jonchent le sol de la mission. Tous les bâtiments, en dehors de ce dernier, sont la proie des flammes. Dans l'un d'entre eux, on retrouvera les corps carbonisés de cinq femmes. Elles ne sont pas identifiables, mais les épouses de deux missionnaires et les trois femmes venues du fort ne sont visibles nulle part. Le missionnaire indien n'est pas retrouvé non plus. Tous les autres habitants recensés de l'endroit, vieillards, hommes, femmes et enfants, sont retrouvés horriblement mutilés. L'imagination morbide des meurtriers défie la conscience.
Le choc est tel qu'un jet de dés sous la santé mentale réussi ne permettra pas d'empêcher la perte de 2 points de SAN. L'échec entraîne la perte de 1D10 points.
Ce qui peut être découvert par les aventuriers dans le village de la mission :
— les corps carbonisés appartenaient à des femmes de race Bengali (talent *chirurgie* si une autopsie est réalisée).
— Il y a des traces de griffures sur le sol et on pourra retrouver des poils de tigre. *(trouver objet caché).*
— Le carnet intime du Révérend D. Garrick est caché sous le tiroir de son bureau. Il y est révélé que le missionnaire indien est tenu pour responsable de l'algarade entre Garrick et la fille du colonel ; que cet indien a de curieuses façons pour un prêtre chrétien et qu'il semble ignorer nombre de préceptes de la vie religieuse ; que son emprise sur la jeune fille est malsaine et quasi-hypnotique ; qu'il porte un curieux tatouage sur la poitrine que Garrick attribue à son appartenance probable à l'une des innombrables castes de l'Inde.
Dans les dernières pages, Garrick note que deux des femmes européennes de la mission, ainsi que l'épouse du major Evans et celle du capitaine Standford semblent être tombées sous l'influence du personnage — Garrick en ressent un profond malaise ; la toute dernière page fait référence à des rêves horribles. Il s'agit de scènes de massacre assez proches de celles que le lecteur viendra sans doute de subir. Le journal se termine sur cette



phrase : *« ils vont venir, bientôt, et leur soif est immense »*.

— Une carte pliée et insérée entre les pages de garde d'un livre de prières, représente la région. C'est une carte artisanale et peu lisible. Les carrés noirs représentent des temples et les lettres qui les surmontent sont les initiales des dieux auxquels ils sont dédiés. B correspond à Bouddha, V à Vishnou, I pour Indra, A pour Agni, S pour Surya.

Les points d'interrogation correspondent à des temples en ruines dont la dédicace n'a pas été retrouvée. L'un deux est en fait dédié à Krishna et se trouve occupé par les rebelles.

La lecture du journal du Révérend est éprouvante, surtout quant aux dernières pages. La santé mentale de nos chers indiscrets risque d'en souffrir. S'ils tiennent le coup, aucun dommage n'en ressortira. S'ils faiblissent, 1D6 points de SAN s'envoleront alors vers des cieux qui ne sauront qu'en faire !...

Les jours qui suivent le massacre de la mission, des recherches sont organisées, en vain. Nulles traces des criminels.

Les paysans des environs affluent vers le fortin et prient. Tous craignent la colère de Krishna et prétendent que la présence des mangeurs de bœufs (les européens) va provoquer un grand désastre. Les bonnes actions se multiplient en leur sein. On peut en conclure que ces gens sentent leur fin proche et qu'ils gagnent ainsi des mérites en vue de leur prochaine réincarnation.

De son côté, Mc Untire s'est barricadé avec sa femme, son bébé et trois serviteurs dans la bâtisse principale de sa plantation. Il est pour lui hors de question d'abandonner ses terres en face d'une bande de sauvages et son entêtement est tel qu'il est même prêt à invoquer le Roi Jacques d'Ecosse et Mary Stuart, si les soldats de sa majesté lui ordonennt de se réfugier au fortin. Il reste chez lui.

Cinq jours après le massacre de la mission, des coups de feu sont perçus depuis le fort. Ils proviennent de la plantation. C'est la tombée de la nuit et une trombe d'eau s'abat depuis deux heures dans la région. Malgré tout, une équipe de secours s'organise rapidement. Lorsqu'elle parvient à la plantation, tout est consommé : les restes sanglants du corps aux trois-quarts dévoré de Mc Untire gisent épars dans la pièce principale. Ses trois serviteurs, mutilés de la plus horrible façon, sont accrochés au plafond par des crocs enfoncés dans leurs gorges. Leurs pieds et leurs mains sont tranchés, comme hachés par des mâchoires d'acier. C'est là même le sort que l'irascible écossais se vantait de vouloir faire subir aux rebelles dans le train pour Darjeeling. Le missionnaire indien avait souri à cette évocation et s'était contenté de répondre que ce n'étaient pas là des méthodes chrétiennes ! Encore faut-il que les aventuriers s'en souviennent ! Il n'y a pas autre chose à constater à la plantation, sinon les traces de griffes et de crocs sur les victimes ainsi que la disparition du bébé et de la femme de Mc Untire. SAN : 1D10 ou 2 points.

Le lendemain, un des soldats de la patrouille disparaît lors d'une pénétration dans la jungle. Son cadavre décapité parvient au fort dans la soirée, ficelé au dos de sa monture (1D6 ou 1 point). A sa ceinture est fixé un message rédigé en un mauvais anglais. La missive annonce la capture de six femmes blanches, dont Memsahib Evans, et d'un bébé. Elle exige le départ immédiat des troupes impies en échange de la libération de leurs femmes impures. La missive est signée Taji Hamouni, chef de la milice terrestre de Krishna, le dispensateur de mort.

Neuf jours après le massacre de la plantation, alors que le major Evans aura obstinément refusé de se plier au chantage, les cinq premières disparues parviennent au fort, dans un état d'épuisement évident : leurs vêtements sont en haillons ; elles ont faim et se plaignent des traitements et sévices qu'elles ont eu à subir. Elle ignorent où se trouvent le camp des rebelles et prétendent avoir été retenues prisonnières dans des cages de bambou accrochées aux plus hautes branches des arbres. De plus, elle ont subi l'apposition sur l'épaule gauche du tatouage des adep
indigènes
avec crair
mots en
de l'Anc
Tous qui
journée
tentera r
de partir
Le lende
qué. Il y
hommes
cinq off
aventur
eux-aus
forcéme
troupe
ques, ta
che, se
de terre
rant tou
ples as
garniso
perte d
Environ
les jonc
taille à
Deux h
l'alerte e
Plus d'u
chargen
survivant
lée, alors
vaillamm
les cinq
sortent dans la cour et se dévetent.

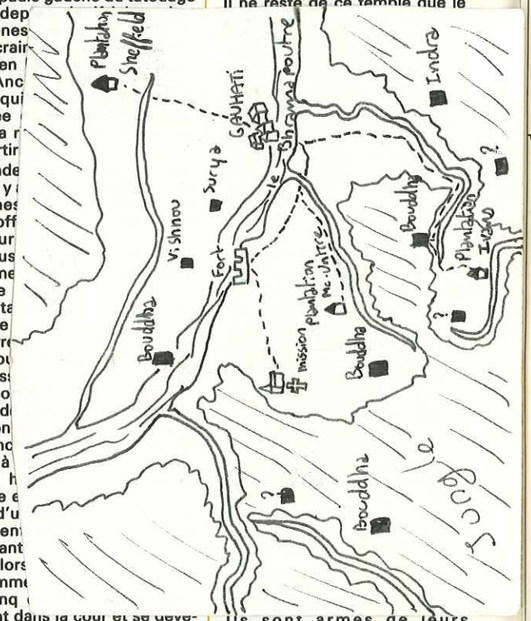
Commence alors une scène fantastique, épouvantable. Ces corps, tous jeunes et beaux, se disloquent, se déforment, grossissent et prennent finalement l'aspect de tigresses énormes. Toutes, grâce au pouvoir du mage, sont maintenant transformées en garous. Les personnes assistant à cette métamorphose doivent réussir un jet de dés sous la santé mentale ou perdre 1D8 points de SAN. La réussite entraine malgré tout une perte de 1 point.

La scène ne s'arrête malheureusement pas là ! Les fauves, une fois leur transformation opérée, bondissent sur les remparts et entament une danse de mort dans les rangs anglais. Les rebelles en profitent et commencent à prendre pied dans le fort où leurs ersatz de griffes font, hélas, merveille. La situation semble pourtant rester favorable aux militaires qui parviennent à faire fuir les tigres et démoralisent en partie les rebelles dépourvus d'armes à feu.

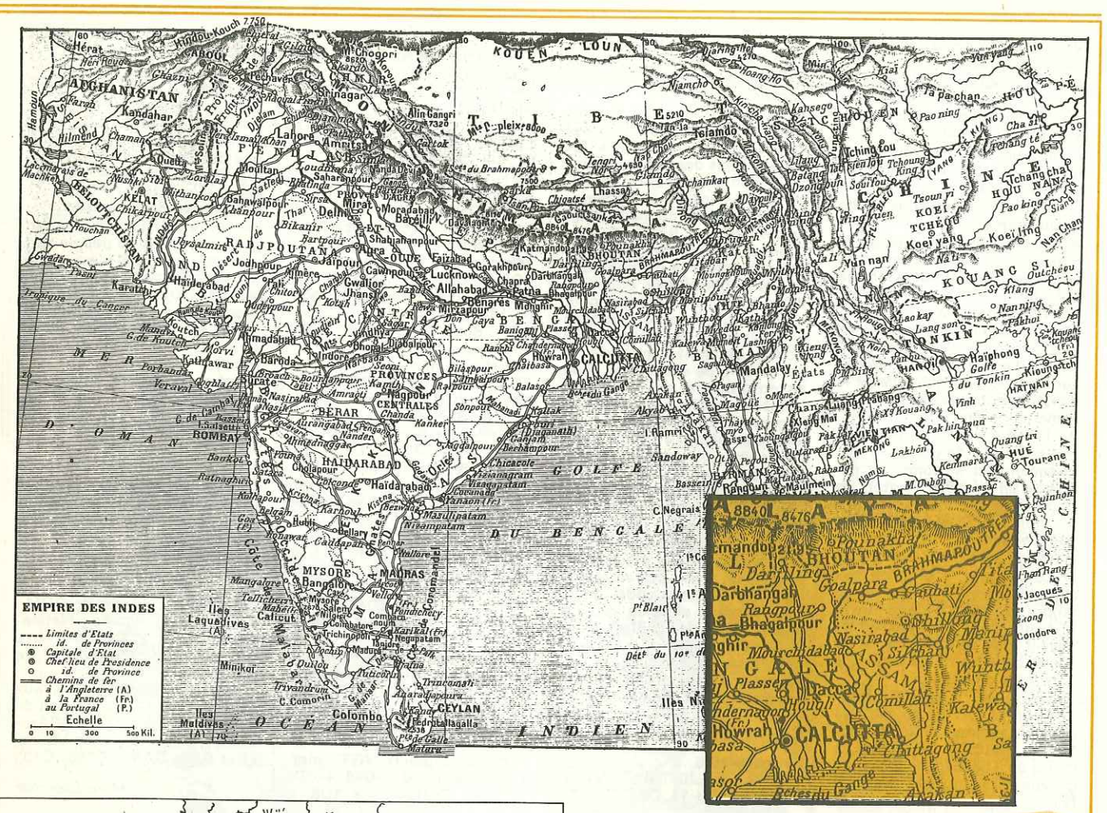
Pendant ce temps, et s'il n'a pas été trop dérangé, Taji Hamouni, prêtre de Krischna et grand adorateur des Anciens, achève le sort d'appel de Shub-Niggurath. Auprès de lui se tient un de ses sombres rejetons qui assiste le mage dans son invocation. Si nul ne l'empêche de finir, la Chèvre noire des Bois aux Mille Chevreaux apparaitra au centre du fort et massacrera tous ceux qui ne lui sont pas dévoués. La vue d'un chevreau entraine la perte d'1D20 points de SAN, à moins qu'un jet sous la santé mentale ne soit réussi, la perte n'étant alors que de 1D3. La vue de Shub-Niggurath provoque la perte de 1D100 points de SAN, ou de 1D10 en cas de réussite du jet de dé maintenant classique.

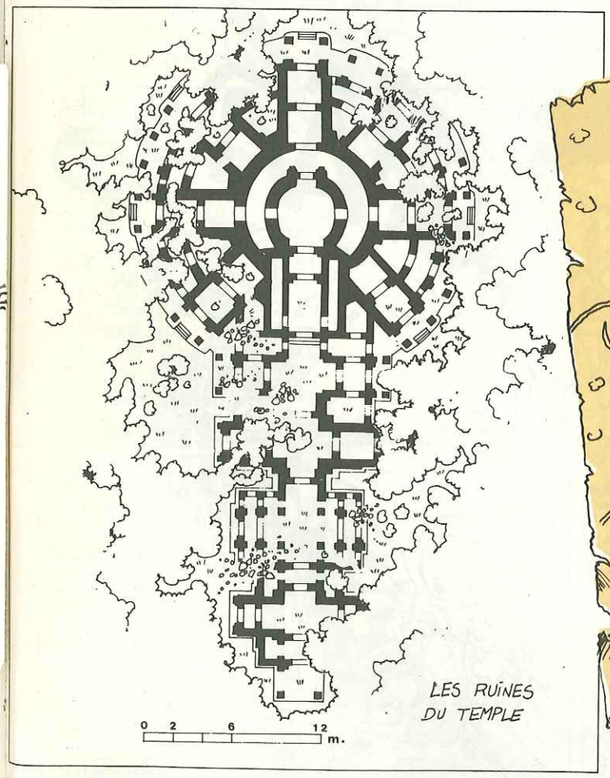
Le temple de Krishna

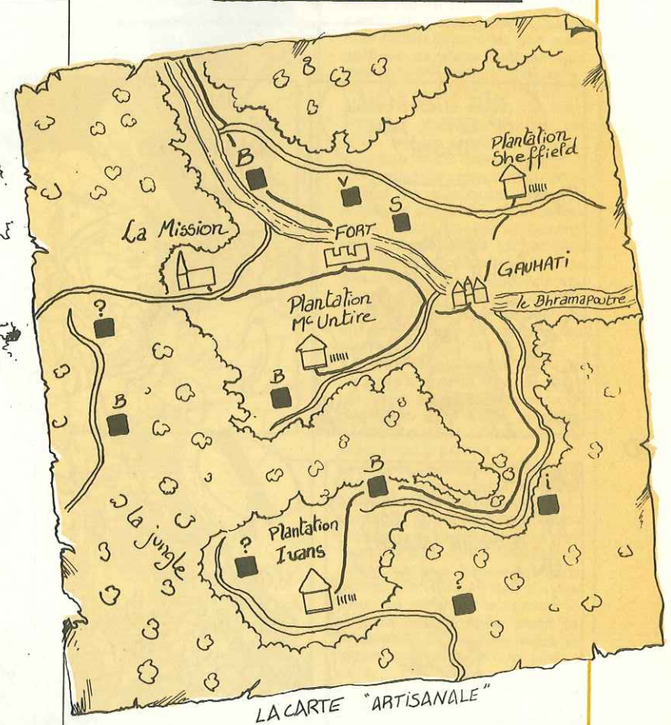
Il ne reste de ce temple que le



Ils sont armés de leurs pseudo-griffes et frappent avec les deux bras à chaque round. Ils sont dévoués jusqu'à la mort. Toutes les cérémonies et tous les sacrifices décrits dans ce scénario se déroulent dans le sanctuaire rond central, sous la protection vigilante des gardes.







LA CARTE "ARTISANALE"

BIENVENUE CHEZ

Jeux Thèmes



Ligne complète
Jeux de Rôle
Aventures
Jeux de
Simulation
Figurines
Livres Jeux
Revues
Dés
Accessoires

Arrivages fréquents
Nombreuses traductions
Vente par correspondance
Carte de fidélité

92, rue de Monceau
PARIS 8ème
Tél : 522.50.29

Métro : Villiers - *Ouvert tous les jours*

Voici la chronologie des actions de Taji Hamouni.
— 2° jour après son arrivée à la mission, il assure son contrôle mental sur madame Mc Untire et madame Standford.
— 3° jour, prise de contrôle de la première des deux femmes de missionnaire.
— 4° jour, prise de contrôle de la seconde épouse.
— Nuit du 5° jour, il dirige le massacre de la mission et se sert de ses cinq tigresses. Mme Mc Untire n'est pas utilisée.
— Nuit du 10° jour, il ordonne à Mme Mc Untire le massacre des habitants de la plantation, bébé non compris. Il se rend ensuite sur les lieux pour parachever le travail, et entraine derrière lui la veuve et l'orphelin.
— 11° jour, il fait capturer un des soldats de la patrouille discrètement, et le donne en pâture à un sombre rejeton de Shub-Niggurath qu'il invoque à ce moment. Il envoie ensuite son cadavre au fort avec un message qu'il sait intolérable.
— Le 19° jour, il ordonne aux cinq premières captives de se rendre au fort et d'y attendre la 21 ° nuit pour se transformer devant tous en tigresses, et de semer dans les rangs anglais la mort et la désolation.
— Le 20° jour, il lance ses troupes sur le fort et se met en quête de victimes pour l'invocation de Shub — Niggurath, à moins qu'il ne dispose déjà d'un groupe d'aventuriers pour ce faire.
— La 21° nuit, il invoque Shub-Niggurath avec l'assistance de son chevreau, et la lance sur les Anglais impies.
Si les aventuriers sont tombés entre ses mains depuis assez longtemps, il se plaira à les plonger dans des abimes d'horreur. Son plaisir sera de demander à l'une de ses femmes de se changer et de mettre l'enfant en pièces. Il y a 80 % de chances que Mme Mc Untire soit présente à ce moment, et il lui demandera à elle, de préférence. Ceci sera suffisant pour faire perdre à toute personne normalement constituée 1D8 points de santé mentale (2 points si le dé est réussi). Il ne se contentera pas de cette scène et, saisissant le cerveau encore chaud de l'enfant, il le jettera en pâture à sa troupe de rats noirs qu'il garde enfermé dans une cage d'acier. Il prend ensuite une boite métallique, la caresse tendrement comme s'il parlait à une enfant chérie, puis l'ouvre et en verse le contenu, des centaines de minuscules araignées, dans les entrailles ouvertes du petit cadavre. La SAN descend alors de 2D6 à 3 points. Tous ces chiffres s'entendent à l'égard d'un personnage de sexe masculin. Ils seront aggravés si une femme est témoin de cette abomination. □

Caractéristiques

Le mage sikh
FOR 12, CON 10, TAI 12, INT 14, EDU 14, POU 13, DEX 08, APP 06, VIE 11, SAN 50.
ATT : Kriss 35 %, DOM : 1D6.
Archéologie : 50 % ; Psychologie : 40 %.

Mc Untire
FOR 13, CON 13, TAI 14, INT 17, EDU 08, POU 10, DEX 12, APP 08, VIE 13, SAN 70.
ATT : Fusil de chasse 60 %, DOM : 4D6/2D6/1D6 ; Boxe 80 %, DOM : 1D3. Premiers soins : 50 % ; Trouver objet caché : 45 % ; Zoologie : 50 %.

Missionnaire britannique
FOR 12, CON 08, TAI 12, INT 14, EDU 14, POU 12, DEX 05, APP 05, VIE 10, SAN 50.
ATT : Boxe 50 %, DOM : 1D3 ; Premiers soins : 60 %.

Taji Hamouni
FOR 12, CON 10, TAI 18, INT 14, EDU 07, POU 18, DEX 17, VIE 14, APP 16, SAN 30.
ATT : Pistolet 9 mm 30 %, DOM : 1D10 ; Kriss 40 %, ID4 + 2 ; Boxe 50 %, 1D3. Premiers soins : 60 % ; se cacher : 50 % ; Ecouter : 50 % ; Trouver objet caché : 60 % ; Discrétion : 40 %.

Le major Evans
FOR 16, CON 10, TAI 14, INT 13, EDU 13, POU 11, DEX 13, APP 10, VIE 12, SAN 75.
ATT : Fusil 30/36 50 %, DOM : 2D6 + 3 ; Sabre 60 %, 1D6 + 1D4 + 1.
Premiers soins : 40 % ; Trouver objet caché : 50 % ; Discrétion : 30 %.

Les Tigresses
FOR 26, CON 15, TAI 17, INT 16, VIE 16, POU 12, DEX 19, APP 11.
Armure : 2 points, ATT : morsure 50 %, DOM : 1D10 + 1D6 + 1D4 ; Griffes 75 %, 1D8 + 1D6 + 1D4 ; Lacération 85 %, 2D8 + 2D6 + 1D4.
Déplacement silencieux : 70 % ; Se cacher : 75 %. Suivre une piste : 45 %.
Ces tigresses étant des garous, elles ne subissent de dommage que des armes en argent et du feu. Effet sur la SAN : Pendant la transformation 1D8/1.

Adorateurs de Krischna
Ils possèdent les caractéristiques moyennes du peuple bengali, mais leur SAN n'est que de 30 au maximum. Ils attaquent avec des kriss (50 % ; 1D6) ou avec de fausses griffes qu'ils se fixent sur l'avant-bras (60 % ; 1D3 par bras muni de cette arme).

Sombres rejetons de Schub-Niggurath
FOR 57, CON 17, TAI 59, INT 15, POU 20, DEX 14, VIE 38.
ATT : Tentacule 80 %, DOM : 4D6 + absorption de force 1D3/round. Sorts : 7 à choisir. Discrétion : 60 % ; Se cacher dans les bois : 80 %. Effet sur la SAN : 1D20/1D3.

Shub-Niggurath
FOR 72, CON 170, TAI 120, INT 21, POU 70, DEX 28, VIE 145.
ATT : Tentacule 100 %, DOM : Attrappe une victime ; Piétinement 75 %, 11D6. Morsure Automatique, 1D6 points de FOR/round.
Sorts : Tous ceux ayant trait aux Autres Dieux, plus « création de portail », « malédiction d'Azathoth », et « le signe de Voor ». Effet sur la SAN : 1D100/1D10.

Marc Laperlier



Voici un scénario pour le jeu LEGENDES, à jouer avec la civilisation CELTE. La durée de ce scénario est d'environ trois ou quatre heures de jeu et à la portée des maitres de jeu débutants. Son intérêt réside dans l'utilisation des règles sur le souffle que l'on pourra ainsi découvrir plus simples que l'on ne le croyait. Bonne chance !!!

Le bon, la brute, et les brigands

UN SCENARIO pour Légendes CASUS BELLI



« Le fait n'est pas de savoir si vous nous provoquez, bref si vous souhaitez la guerre ou ne la voulez pas, mais plutôt de trouver une explication, un remède, ou un compromis aux maux de nos deux villages ; car moi Deldix, chef de Xeranos, et tout mon peuple, ne désirons pas cette guerre. N'oubliez pas que notre situation est aussi critique que la votre... »
Serige interrompit son chef, voyant la discussion s'envenimer peu à peu : « Ne nous affolons pas, et ne plaisantons pas avec le mot guerre. Depuis des générations nos deux villages ont vécu dans la paix et la tranquillité. Le sol est pauvre mais nous avons su nous en suffire. Mais comme le bien appelle le mal, la paix appelle le trouble, notre isolement et notre tranquillité font envie à plus d'un. Notre situation actuelle ne peut être que l'œuvre d'un étranger ; alors ne nous désunissons pas, car nos forces sont déjà bien faibles.
« Un mal étranger !!! Mais par Toutatix vous nous prenez pour des baudets ; allons, vous n'avez pour ambition que de nous chasser de la région, et de vous attribuer nos maigres biens. Mais nous choisirons plutôt de mourir au combat que de partir de notre village. Votre ruse ne fait apparaître que votre perfidie, et votre honneur que mensongeries et tromperies. »
Un grand silence envahit la pièce. Rohmix venait de faire écrouler tous les espoirs de paix. Deldix reprit la parole : « Serige avait raison quand il me parlait de votre bêtise. Vous venez en quelques minutes d'effacer des années de vie sereine. Vous voulez la guerre, vous l'aurez ; mais sachez que si la force est de votre côté, les dieux seront de celle de la sagesse ; laissez nous quatre jours et nous vous attendrons sur le plateau du dragon de pierre. »
« Partez, fuyez, avant que l'on ne vous coupe la tête, et priez car vous en aurez besoin afin que votre âme n'erre pas des années durant. Dans quatre jours nous y serons. »
Le timbre de la voix de Rohmix résonna longtemps dans la grande salle, où, malgré l'assemblée importante on n'entendait que le crépitement des flammes dans l'âtre surchauffé. Deldix se leva lentement sans quitter son vieil ami Rohmix des yeux ; sa main prit lentement la poignée de son épée, sortit sa lame et la fit miroiter sous le regard coléreux de son adversaire.
« Tu étais mon ami, mais aujourd'hui tu me chasses et me menaces. Je ferai tout pour te montrer la bêtise de ton courroux, mais je te traiterai en ennemi. Tes hommes seront toujours les bienvenus s'ils viennent proposer une entente,

mais après quatre jours la lame que tu vois ici sera celle de ta mort» .

Il avait fallu trois minutes pour déclarer la guerre. Vous avez quatre jours pour obtenir la paix, à vous de jouer.

Géographie

L'histoire se déroule peu après la vingtième année après Jésus-Christ. Les deux villages Xeranos et Oslanne se situent un peu à l'est de la ville actuelle de Gap dans le sud de la France. Le terrain est très pauvre et arride, et ressemble plus à un amas de pierre qu'à de la terre. La région, de par son inhospitalité est déserte de tout visiteur, et le premier village des environs est à plus de cinq jours de marche. Nous sommes mi-juillet, et il fait beau. Aucun des deux villages rivaux ne possède de chevaux, les joueurs devront donc effectuer tous les trajets à pied.

Historique des événements

Les ennuis commencent dans cette région des Alpes vers le mois de mai. Les Oslanes voient leurs chênes sacrés dépérir, l'eau de leur puits se tarir. Les Xeranociens n'ont plus aucune naissance dans leurs déjà maigres troupeaux, sauf celle d'un veau à deux têtes qui est immédiatement donné en offrande au dieu du village. Pour les habitants des deux villages, c'est une question de vie ou de mort. L'eau et l'élevage leur sont indispensables pour vivre (l'eau de la rivière est trop boueuse pour être consommée). Les faits sont si troublants que la rumeur publique amplifie, dans chaque village, l'idée d'une vengeance du village d'à côté. Cela monte les Oslanes contre les Xeranociens. Pour éclaircir et négocier une entente les deux chefs Rohmix et Deldix se sont rencontrés chez les Oslanes. La conversation est vite devenue orageuse et la guerre est déclarée.

Les personnages

ROHMIX, Chef du village oslane : c'est un individu très belliqueux et peu sage ; il agit surtout pour l'image que son peuple aura de lui . Il est persuadé de l'entière culpabilité des Xeranociens dans la situation actuelle. Il a commis une grave erreur en déclarant la guerre car son village est moins fort en hommes comme en matériel. Cela il le sait mais ne veut pas le reconnaître par fiereté. Vers l'âge de vingt ans Rohmix actuel chef des Oslanes et Deldix chef Xeranos habitaient tous deux Oslanes et étaient tous deux aptes à devenir chef de ce village. Rohmix proposa le combat, Deldix préfera l'exil, et fonda, accompagné par quelques familles, Xeranos. Les deux chefs ont toujours gardé de bons rapports et sont restés de très bons amis.

DELDIX : C'est la clef de la paix dans la région. Il a toujours gardé son calme face aux réactions violentes de Rohmix. Il est toute réflexion et le modèle même du bon chef. Les familles qui l'ont suivi sont toutes parties car elles ne désiraient pas avoir Rohmix comme chef, et ont profité du départ de Deldix pour le suivre. Le village xeranocien est donc beaucoup plus uni que l'autre. Deldix a su en outre s'entourer d'hommes sages et puissants.

SERIGE : C'est le druide xeranocien. Sa principale qualité est sa sagesse ; il est le conseiller de Deldix et il est aidé par le magicien Vanecha.

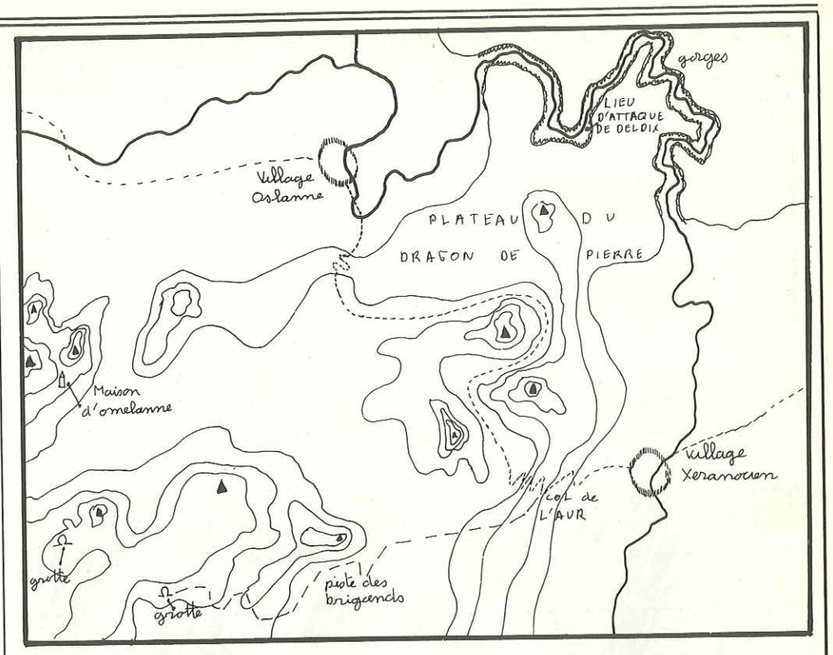
Les joueurs

Ils font tous partie du village oslane et sont des gens de confiance de Rohmix ; ils ne doivent cependant pas être des personnages importants du village. Leur mission étant secrète comme nous le verrons plus loin, ils ne doivent pas éveiller l'attention par leur absence. C'est au maitre de jeu de limiter les possibilités des personnages mis en jeu.

Le début du jeu

Le maître de jeu doit d'abord raconter la négociation, les causes, et les troubles qui précèdèrent celle-ci. Il doit rendre au mieux l'ambiance de suspicion qui règne entre Oslanes et Xeronanciens. Les joueurs étaient présents lors de cette négociation et donc ils peuvent demander tous les renseignements qu'ils désirent. Il faudra également leur donner la description de Rohmix et Deldix. En fait il doit ressortir de l'analyse de la négociation trois choses : 1) Deldix est quelqu'un de confiance qui ne souhaite pas la guerre, quelqu'un avec qui on peut discuter et négocier. 2) Rohmix est orgueilleux et fou de rage, et ne voit le mal que dans les Xéranociens ; 3) Serige le conseiller de Deldix est l'homme à voir et à interroger. C'est le seul qui, au cours de la négociation a su voir clair dans toute l'affaire mais que personne n'a laisser parler.

Rohmix va convoquer les joueurs, chez lui, juste après le départ du groupe de Deldix vers Xenaros, pour leur confier une mission secrète.





QUOI DE NEUF A STRAT ?

— Figurines pour CHILL
OFFRE SPECIALE VACANCES :
— Swedish Games 35 F (6 titres 180 F.)
— Steve Jackson Games (sauf série Car Wars) ***- 20 %***
— Angmar, Umbar, Ardor et Northern Mirkwood ; (module Middle Earth) ***— 20 %***
— Modules tous jeux de rôle — 10 %

omelane

DONS

		Chi	
COMBAT		Chi	14
MAGIE		Mag	18
ARTISTIQUE	Art		10
COMMUNICATION	Com		17
PERCEPTION	Per		14
MECANIQUE	Mec		10
NATURE	Nat		12
FOI	Foi		2

CARACTERISTIQUES

		-25%	-50%	-75%	
FORCE	F	13	10	7	3
RAPIDITE	R	14	11	7	4
COORDINATION	C	15	11	8	4
ENDURANCE	E	13	10	7	3
VOLONTE	V	20	13	10	5
INTELLIGENCE	I	19	14	10	5
SANTE D'ESPRIT	S	10	8	5	3

Facteur de force — FF: 4 4 4 4 (-25% -50% -75%)

REFLEXES — Facteur physique — FP: 4 3 2 1
HABILETE — Facteur hiraukrie — FH: 4 3 2 1
CHOC PHYSIQUE — Facteur surprise — FS: 5 4 3 2
VIVACITE D'ESPRIT — Facteur mental — FM: 3 2 1
CHOC MENTAL

AGE :

STATUT SOCIAL :

				-25%	-50%	-75%
AURA		AUR	17			
SOUFFLE		SFL	15			
FATIGUE		FAT	13			
Vivacité d'esprit		VES	12			
TAILLE	T	t	11	5		
POIDS	P	p	10			
BEAUTE (/P/20)*	B		18			
Ambidextrie	AMB					
OUIE	OUI					
VUE	VUE					
GOUT	GOU					
ODORAT	ODO					
TOUCHER	TOU					
6ème SENS	SIX					

				-25%	-50%	-75%
R/C	ESQUIVE	ES	7	6	4	2
R/C	Feinte de corps	FC	4	3	2	2
R/C	BASE	Base	3	3	4	5

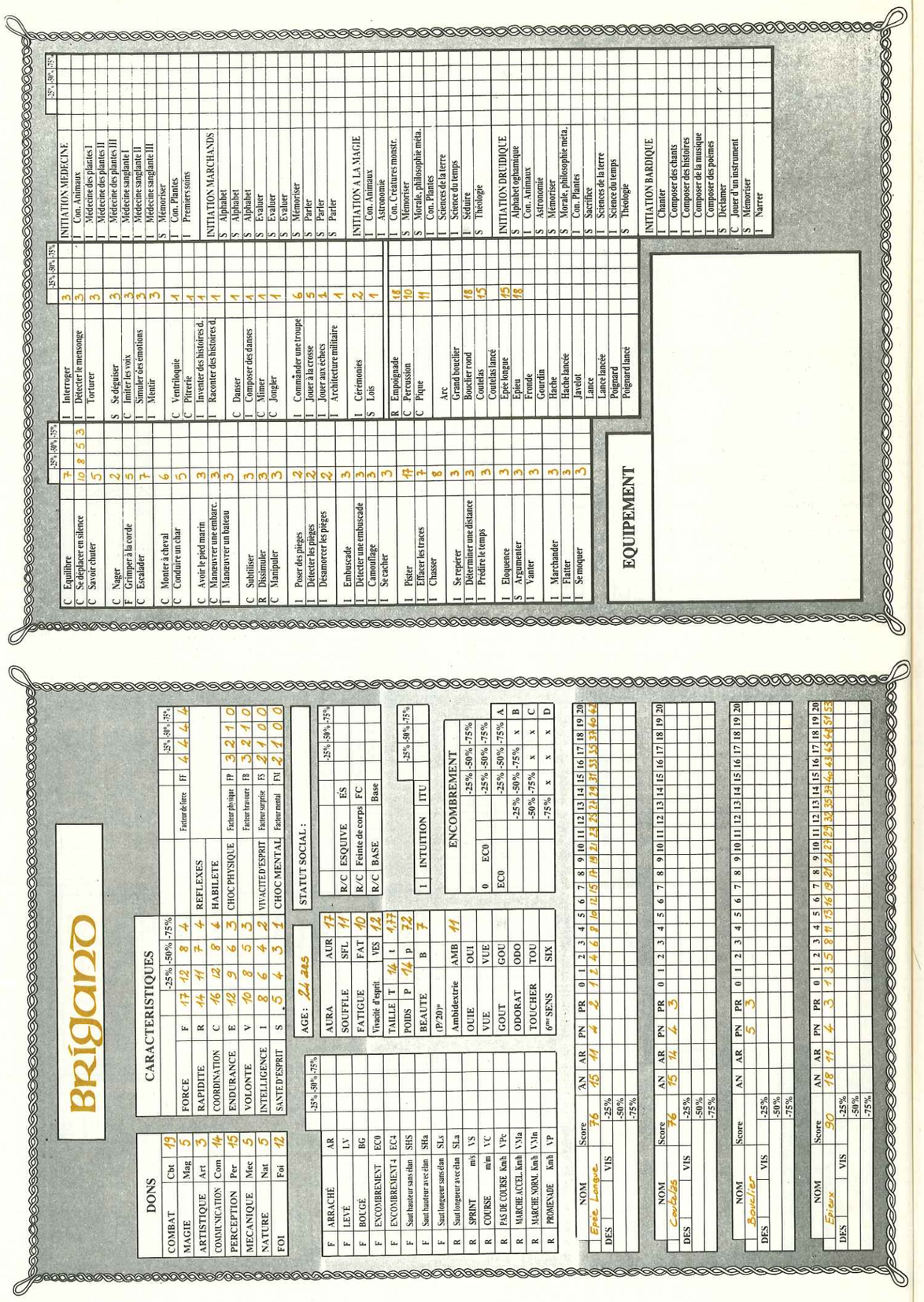
				-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU				

ENCOMBREMENT

		-25%	-50%	-75%	
0	ECO				
ECO		-25%	-50%	-75%	A
		-25%	-50%	-75%	B
		-50%	-75%	x	C
		-75%	x	x	D
		x	x	x	E

LE GRAND ART DE LA MAGIE

| | | | | |



La mission

Rohmix s'est bien aperçu de son erreur, et, une fois de plus a été possédé par sa colère ; mais cette fois-ci, c'est grave car la guerre est déclarée. Sa fierté et son honneur de chef, l'empêche d'aller demander une trêve. Mais sous la pression de Ganamane, son conseiller, Rohmix convoque les joueurs chez lui. Il leur explique que les Oslanes sont les plus faibles, et ne possèdent que peu d'hommes prêts à combattre. Leur mission ne sera donc pas de négocier une paix, mais d'empêcher la guerre, en découvrant (avant quatre jours) la cause de tous les problèmes et en les résolvant. Mais ils doivent être extrêmement discrets car personne dans les deux villages ne doit savoir pour où et pourquoi ils quittent Oslane. Rohmix leur conseille d'aller à Xeranos et d'interroger Sérige qui pensait avoir certains indices.
Le combat est imminent, il débutera dans quatre jours.

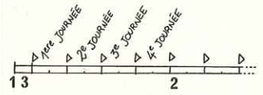
Le secret de l'histoire

L'axe Massilia (Marseille) Lutèce (Paris) est fort prisé par tout le commerce, aussi, il est parfaitement surveillé et contrôlé par des groupes armés de brigands. Il y a deux mois environ, un groupe de Scordisques (dix hommes) errant dans cette région, trouva, par hasard, l'entrée d'une grotte qui leur parut des plus intéressante. Elle possédait deux entrées, permettant ainsi une fuite facile, et était composée de deux très grandes salles et de multiples cavités dont une où coulait un ruisseau. Ensuite elle était située non loin de la vallée du Rhône. Le seul problème qui surgissait était les deux villages qui, par leur proximité, empêchaient tout va et vient. Ils décidèrent d'acheter les services d'un magicien du nom d'Omelane pour les aider à faire quitter le pays aux habitants des deux villages.
Pour le maitre de jeu, les brigands sont au nombre de dix ; neuf sont de même type que la feuille de personnage proposée, le dixième vaudra le guerrier le plus fort du groupe des joueurs et sera le chef des brigands. Omelane et ces derniers travaillent ensemble et peuvent se demander mutuellement aide. C'est Omelane qui va stériliser les animaux chez les Xeranociens et les brigands qui vont tarir le puits et dessécher les arbres en déposant de puissantes potions empoisonnées. Les brigands se sont établis dans la grotte qui est totalement inconnue des villageois, Omelane par contre habite dans une baraque en bois dans la forêt sur le flanc de la montagne au sud-ouest.
OMELANE : C'est un puissant magicien, mais avec un esprit passablement mauvais. Il connait le phyllum de l'eau en entier ce qui le rend terriblement puissant. En outre il a réussi à apprivoiser un faucon qui lui est entièrement dévoué.

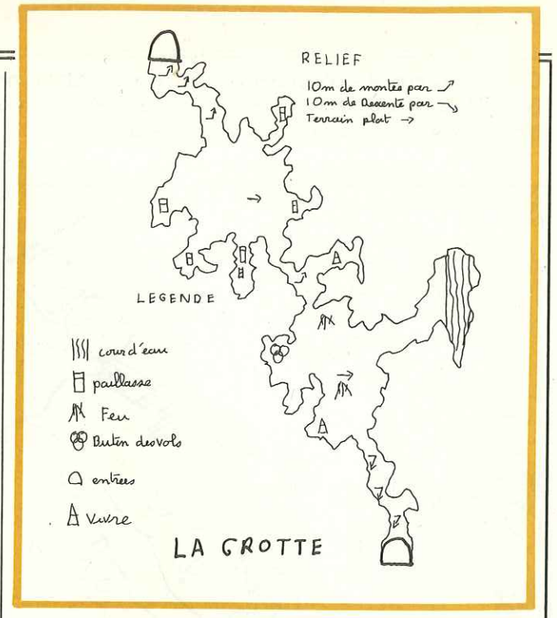
Les gorges

Entre les deux villages la rivière passe dans de profondes gorges. Vus la saison et le temps des derniers jours, le courant n'est pas très important ; il faut cependant être un bon marin pour y naviguer. On peut sans problème remonter le cours d'eau sauf au niveau des rapides espacés tous les deux kilomètres où il faut porter la barque. Les Xeranociens utilisent des barques à fond plat, que n'ont pas les Oslanes. C'est pourquoi les joueurs ne pourront pas descendre la rivière en bateau à partir de leur village. Ils pourront cependant le faire mais à pied, en mettant une demi-journée en plus que par la montagne vu la difficulté de marcher sur un sol de galets. Les parois de ces gorges peuvent être escaladées sans problème (compétence « escalader » avec un bonus de + 9).

Les actions des PNJ



1. C'est la négociation, et la déclaration de guerre. Peu après Rohmix envoie les joueurs en mission.
2. C'est le début des combats sur le plateau du dragon de pierre. Ils débutent au lever du soleil soit vers quatre heures du matin.
3. Après la déclaration de guerre, les Xeranociens Deldix Serige et Alabarne (guerrier) sont chassés du village et rentrent chez eux en bateau. Au premier tiers du passage, Omelane les attend ; il va déchainer les eaux (contrôler les eaux avec préparation et concentration maximum +7, composantes majeures et deux mineures, gestuels répétés +3 donnant un MS=20). La barque se retourne (18 chances sur 20 qu'elle se fracasse sur un récif). Pour chaque personne à bord, il y a sur un dé 20:1-2, le personnage se noie et son corps emporté par le courant apparait deux heures plus tard à Xeranos (établir la réaction des Xeranociens en conséquence) ; 3-4 il se noie, son corps reste sur la berge ; 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16, il est dans un état de choc et reste 1D20 +5 heures dans le coma sur la berge si aucun soin ne lui est pratiqué, il se réveille en état −75 si il est soigné ; 17-18, il reste conscient en état −75 (il a une chance sur quatre d'avoir une fracture) et 19-20, il se noie et son corps disparait à jamais.
Cette attaque retardera, voire même annulera toutes possibilités de retour de Deldix à Xenaros. Une réaction violente des Xeranociens au retard de leur chef est à prévoir et ils seront sur leurs gardes le lendemain matin si aucun corps n'est porté par la rivière. Les joueurs auront alors un problème de plus : se faire accepter par les Xeranociens sans dévoiler le but de leur mission ; il faut rappeler qu'ils ne sont pas au courant de la déclaration de guerre.
Deldix et ses compagnons ont embarqué après la négociation au port d'Oslane. Perché dans un arbre proche de l'embarquadère le faucon d'Omelane les observe prendre leur bateau ; et c'est lui qui préviendra son maitre de leur arrivée. Puis sa mission accomplie le faucon volera jusqu'à Oslane et surveillera les allées et venues du village. Il y a 18 chances sur 20 qu'il remarque le départ des joueurs. Dans ce cas après avoir prévenu Omelane, il les suivra. Jeter tous les quarts d'heure d'aventure et pour chaque joueur un dé 20: il y a 5 chances sur 20 qu'il se fasse remarquer du joueur et (nombre de fois qu'il est vu par ce joueur)/VES chances que cela lui attire l'attention.
Après cette attaque Omelane se reposera en dormant jusqu'à la nuit, il faudra en tenir compte dans le calcul de ses points de fatigue.
Pendant la nuit, les dix brigands attaquent le troupeau de moutons des Xeranociens, soit une dizaine de bêtes. Les villageois ne montent pas la garde, n'étant pas encore inquiets de l'absence de leur chef. Cependant il y a 8 chances sur 10 que l'opération soit menée à bien sans que l'alarme soit donnée dans le village. Sinon les villageois, réveillés, tenteront de protéger leur troupeau. Le combat avec les brigands donnera 1d4 morts dans les rangs des brigands et 1d6 dans ceux des villageois, et les brigands prendront la fuite. Dans les deux cas ils rentrent à leur grotte en deux jours en empruntant la route de crête (cf. plan). Ils laisseront derrière eux un de leurs camarades qui tombe subitement malade au col de l'Aur. Il faudra pour le maitre de jeu lancer 1d20 sous son endurance toutes les quatre heures pour connaitre son état général. Deux jets ratés d'affilée implique la mort, trois jets réussis la sortie du coma. Les joueurs peuvent le trouver sur leur chemin vers le village et l'interroger. Il refusera de parler. Les joueurs peuvent tenter de le torturer et dans ce cas uniquement il se mettra à parler. Il leur donnera des renseignements sur l'attaque de Deldix ainsi que l'attaque des brigands sur le village. Néanmoins, après avoir dévoilé le rôle d'Omelane, il ne donnera pas ni même ne parlera de l'emplacement de la grotte : peut-être la direction principale ! Le brigand possède un couteau caché dans ses braies et tentera de se sauver à la première occasion si les joueurs ne l'ont pas fouillé. Ceux-ci trouveront sans problème la grotte en suivant les traces et les pistes laissées par les brigands. A leur approche 50 % des brigands les attaqueront avant qu'ils ne pénètrent dans la grotte. Les autres ainsi que le chef leur tendront un guet-apens à l'intérieur.



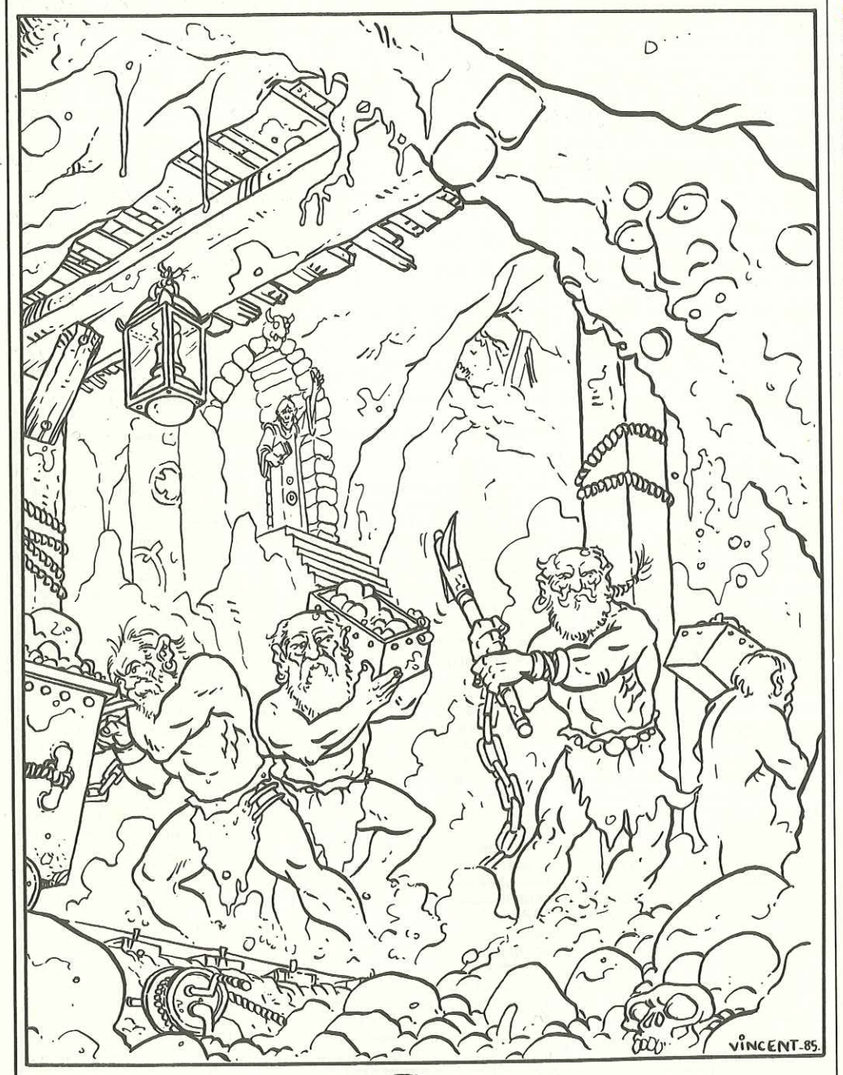
Comment faire jouer l'aventure

L'histoire est très simple, et ne fait intervenir que peu de personnages à la fois ; cependant il faut que le maitre de jeu fasse très attention au temps et il est conseillé de faire coïncider toutes les actions à l'heure près. L'intérêt principal de ce scénario, est cette folle randonnée ; en conséquence il faut absolument tenir compte de toute la fatigue, des états de fatigue, des repas chauds, froids, (tenir compte du temps des repas), des temps de repos (siestes, nuits...). D'habitude les joueurs arrivent sans trop de problèmes à la grotte mais dans un état — 50 et cela uniquement par manque de repos. Attention à l'état de souffle dans l'ascension des pentes des montagnes, et du ralentissement de la progression quand les joueurs suivent une piste. □

Christophe Montel

Pour tous renseignements n'hésitez pas à écrire à la guilde des LEGENDES, 125 rue de mon désert 54000 Nancy.

Ce scénario a été originellement réalisé pour le 2e tournoi organisé par le Cairn de Gafall au mois d'avril. Il se joue avec les règles de Advanced Dungeons & Dragons, pour des aventuriers niveau 3 à 5.



UN SCENARIO pour AD&D™ CASUS BELLI

Le temple de Syth

L'histoire

Tout à commencé il y a plusieurs dizaines d'années, lorsqu'un jeune aventurier, un fougueux guerrier surnommé Wulf de Drankensroost découvrit un antique parchemin mentionnant l'existence d'une Pierre Aux Sept Rayonnements qui aurait un pouvoir destructeur fantastique ; c'est alors que la recherche de cette pierre devint sa raison de vivre. Au cours d'une longue vie d'aventures, où il apprit l'art de la magie, il ne parvint pas à atteindre son but. Aujourd'hui, trop vieux, à la tête d'un vaste duché du Nord, il n'a toujours pas renoncé, et a envoyé des disciples à travers le monde afin de retrouver la pierre.

Légende de la Pierre aux 7 rayonnements

Bien que le manuscrit ait été incomplet, il semble que la pierre fut donnée par les Dieux à un héros, qui avait pour mission de rétablir l'ordre dans son peuple. La pierre a été prêtée pour exactement un millénaire aux hommes.
Malheureusement, elle a disparu, et la date approche, le manuscrit précise que seul un Dieu ou un très puissant Magicien pourrait venir à bout du pouvoir de cette pierre, qui non restituée dans les délais accordés, se mettra à rayonner et a dévaster toute une partie du monde.
Orb est un disciple de Wulf, c'est lui qui a mis la main sur la pierre, mais il faut faire très vite, le délai restant, n'est plus que de deux mois, et il lui faut réunir un groupe d'aventuriers, dignes de confiance afin de l'escorter à bon port. Ainsi une fois le groupe réuni, on est à 24 heures près.

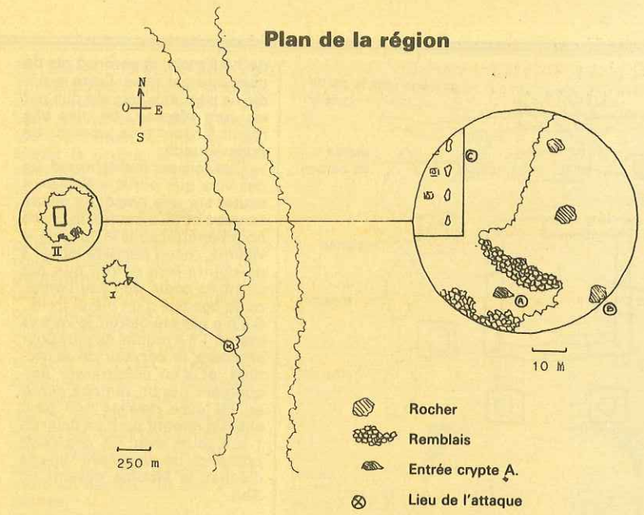
Début de l'aventure

(A lire aux joueurs)
Déjà presque deux mois que le groupe est réuni, le voyage est long, mais tout se passe bien, de toute façon cette mission sera terminée en deux jours... Pourvu qu'il n'y ait pas de problème, le délai n'est que de 48 heures...
Vous suivez depuis déjà deux jours environ le même chemin, qui se faufile au coeur d'une vaste forêt continentale, pendant un été chaud, lorsque débouchant de derrière les bosquets, une bande de brigands prend le groupe d'assaut, un violent combat fait rage, mais les brigands sont finalement mis en fuite.
Malheureusement le bilan est lourd, si les blessures ne sont que légères, Orb lui a été assommé et dépouillé de son argent et de la pierre...
Après une poursuite d'environ 1 km, vous arrivez à bout de souffle dans une petite clairière, jonchée par les cadavres des brigands, aucune trace de blessures...
Que faites-vous ?...
Les personnages vont bien sur fouiller les brigands, à qui rien n'a été dérobé.... sauf la pierre !

La légende de Syth

Autrefois vivait sur cette partie du continent, il y a plusieurs millénaires de cela, des tribus sans foi ni loi, qui guerroyaient sans cesse entre elles, prétendant être chacune les légitimes descendants d'Assican, ancien Dieu des hommes.
C'est alors qu'un mystérieux jeune homme du nom de Syth réussit à réunir les tribus afin de former un vaste peuple. On dit qu'il y parvitn en pactisant avec les forces démoniaques, et il instaura une religion nouvelle et terrible.
A 30 ans Syth se retrouvera à la tête d'un peuple qui avait conquit la moitié du monde. Peu

Plan de la région



I Clairière où l'on trouve les cadavres des brigands

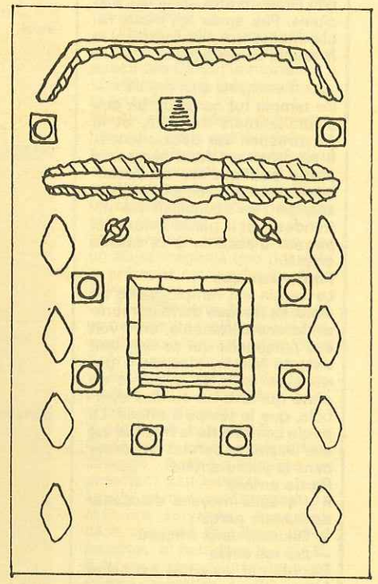
II Temple et entrée de la crypte

A entrée de la crypte A

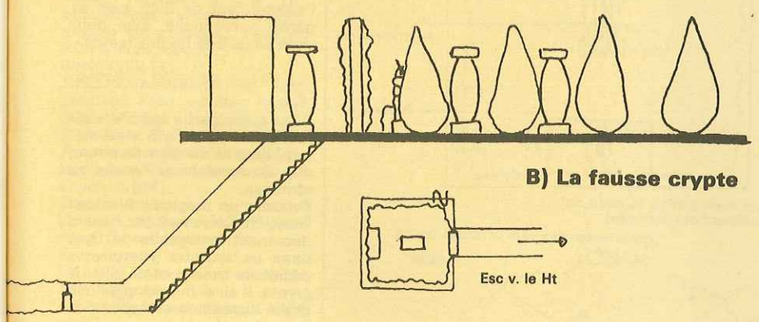
B entrée de la vraie crypte

C temple

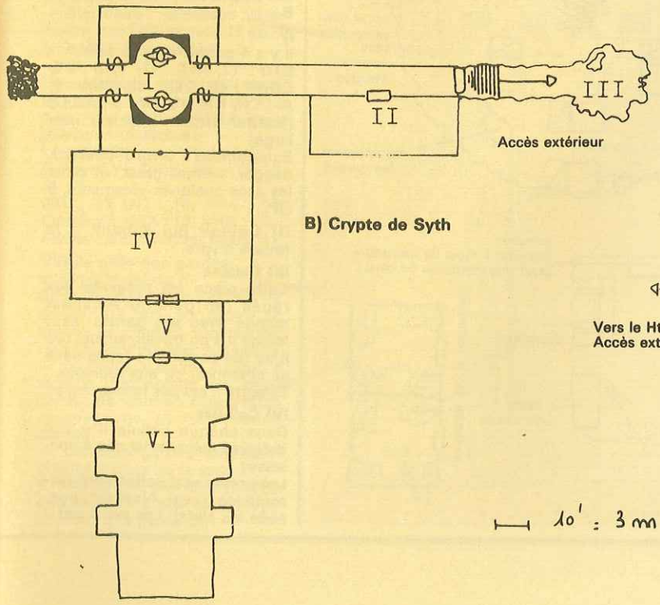
A) Le temple de Syth



B) La fausse crypte

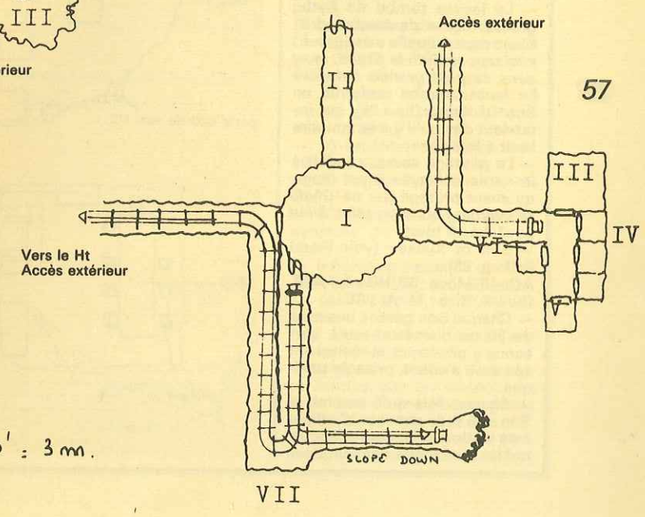


Plans généraux



B) Crypte de Syth

A) Partie déblayée



VII

après il devait mourir d'une bien curieuse maladie, on prétend que ce sont les Démons qui le prirent en échange de leur pacte...
On lui construisit un temple, où on l'ensevelit, sous la garde de son Grand Prêtre et de ses disciples. Peu après les tribus recommencèrent à se former et le royaume se disloqua.

Le Temple de Syth

Ce temple fut construit un peu avant la mort de Syth, et la construction des deux cryptes.
Il se divise en deux parties, la partie publique où se déroulaient les cérémonies religieuses, où l'on accueillait les offrandes..., et la partie arrière qui permet d'accéder à la fausse crypte.

Partie publique

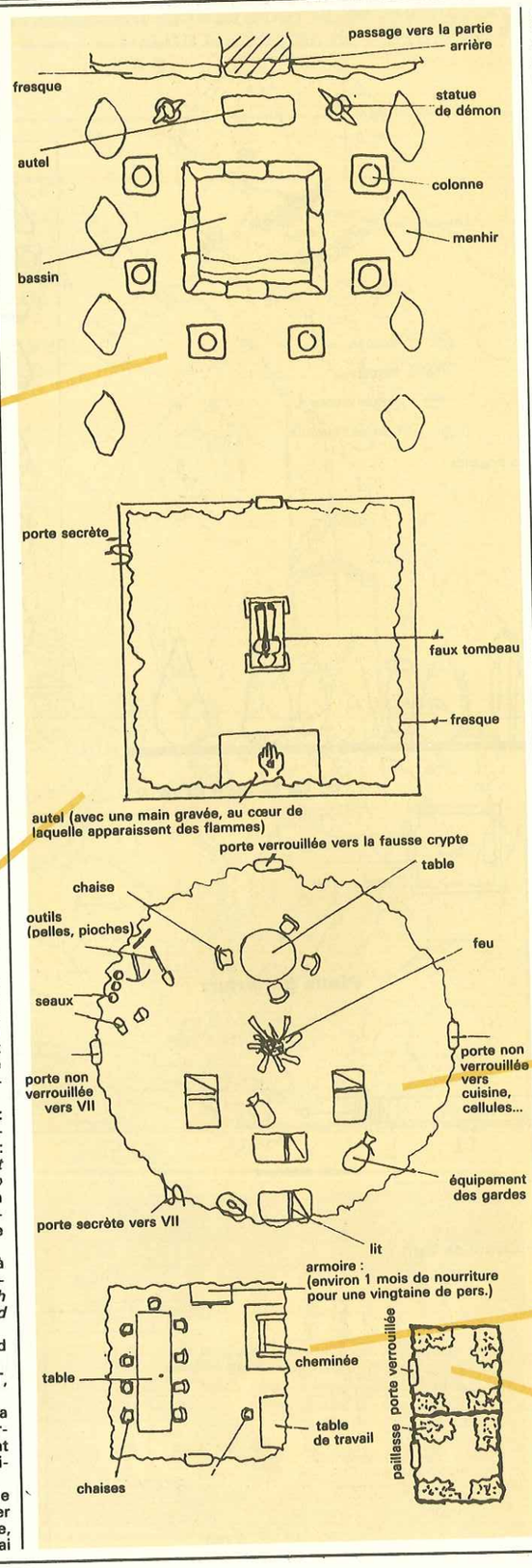
Le bassin est remplit d'eau de pluie. La fresque du fond représente une cérémonie, on y voit des personnes qui se baignent dans le bassin, d'autres à genoux en train de prier, et un prête qui lève un curieux symbole, que le temps à effacé. La partie centrale de la fresque est une illusion et permet de passer dans la partie arrière.

Partie arrière

Il y a deux moyens d'accéder dans cette partie :
— l'illusion de la fresque
— par les cotés
L'accès par les côtés est piégé par un Glyph of Warding (Dégâts : 16 hp, électricité), qui est là pour protéger la fausse crypte des intrus.
Une vaste fresque décrit un peu la vie de Syth. Au centre un passage (ouvert) donne sur un vieil escalier de pierre.

La fausse crypte

— La porte est en pierre massive, et magiquement protégée par un *wizard lock.*
— les murs sont couverts de bas reliefs qui racontent les hauts faits de Syth (ses conquêtes, ses victoires...).
— L'autel : dessus traînent de vieilles offrandes... (sans valeur), on peut en enlevant la poussière, s'apercevoir qu'un symbole y a été gravé, il s'agit d'une main dont la paume laisse échapper des flammes (symbole de Syth).
— La fausse tombe de Syth : grosse masse de marbre gris-blanc dans laquelle a été gravé : *« Ici repose Syth le Grand, mort dans sa plus grande bataille »*
La fausse tombe renferme un Son Of Kyuss (hp : 20), qui intervient dès qu'il y a le moindre bruit à la porte;
— Le passage secret conduit à la r artie déblayée il est magiqu ment protégé par un *Glyph of Warding* qui a un effet *Blind* pour 2 à 12 tours.
— Son of Kyuss : (voir Fiend Folio p. 83)
AC : 10, Move : 10, HD : 4, 1 ATT, D : 1-6, Size : M, Al : CE.
— Chaque Son génére une aura de 30' de diamètre, toute personne y pénétrant et manquant son *save* s'enfuit, prise de panique.
— Chaque fois qu'il touche, le Son a 25 % de chances d'infliger à sa victime une lèpre avancée, qui lui sera fatale dans un délai de 1 à 6 mois, et perdra 2 pts de charisme par mois. Cette maladie ne peut être soignée que par un *cure disease ;* de plus elle réduit à néant tous les sorts de *cure wounds.*
— Une fois par melee/round, un des vers que porte le Son peut sauter sur une personne qui se trouve à côté. Il mettra un round pour pénétrer sous la peau de la victime, round pendant lequel il ne pourra être détruit que par un objet bénit, de l'eau bénite, ou le contact d'un métal froid.
S'il n'a pas été détruit, le vers va mettre 1 à 4 rounds de plus pour atteindre le cerveau de la victime, et s'en débarrasser uniquement par un *remobe curse,* ou un *cure disease ;* on peut aussi le ralentir pour un délai de 1 à 6 tours avec un *neutralize poison* ou un *dispel evil ;* en cas d'échec la victime devient un Son.



VRAIE CRYPTE DE SYTH

Quand Syth fut tué, on prit beaucoup de précautions pour protéger sa dépouille. Le dispositif de sécurité repose sur deux mesures :
l'effrondement de la vraie crypte (partie A)
l'enterrement de Syth avec sa garde personnelle, élue pour vivre jusqu'à la fin des temps.

La vraie crypte (partie A)

C'est cette partie qui s'est effondrée lorsque Syth a été déposé dans sa dernière demeure, afin de condamner l'accès au tombeau.
Pourtant un magicie,, Alcahest Grey, Elf, LN, ayant par hasard découvert la légende de Syth dans un antique grimoire, a décidé de trouver et de piller la crypte. Il ainsi mis sur pied une petite expédition composée de 6 gardes, 1 cuisinier, et une douzaine d'esclaves nains. Une grande partie de la crypte a déjà été déblayée, et au moment où les aventuriers arrivent, il ne reste plus que 24 heures de travail pour accéder à la partie B.

I)
Il y a 4 gardes dans la salle :
STR : 17, INT : 12, WIS : 10, CONS : 15, DEX : 15, CHA : 9, Al : CN, HP : 18, LV : 3 , AC : 6 (leather armor + shield iron large)
Equipement : sword bastard, dagger, helmet great, et dans les sacs quelques vêtements, 5 GP...

II) Couloir qui conduit à la fausse crypte.

III) Cuisine
Cette pièce est réservée aux repas (en général Alcahest mange avec ses gardes, sauf lorsqu'il a du travail, auquel cas il se fait porter son repas dans sa chambre) ou aux réunions...
La porte n'est pas fermée à clef.

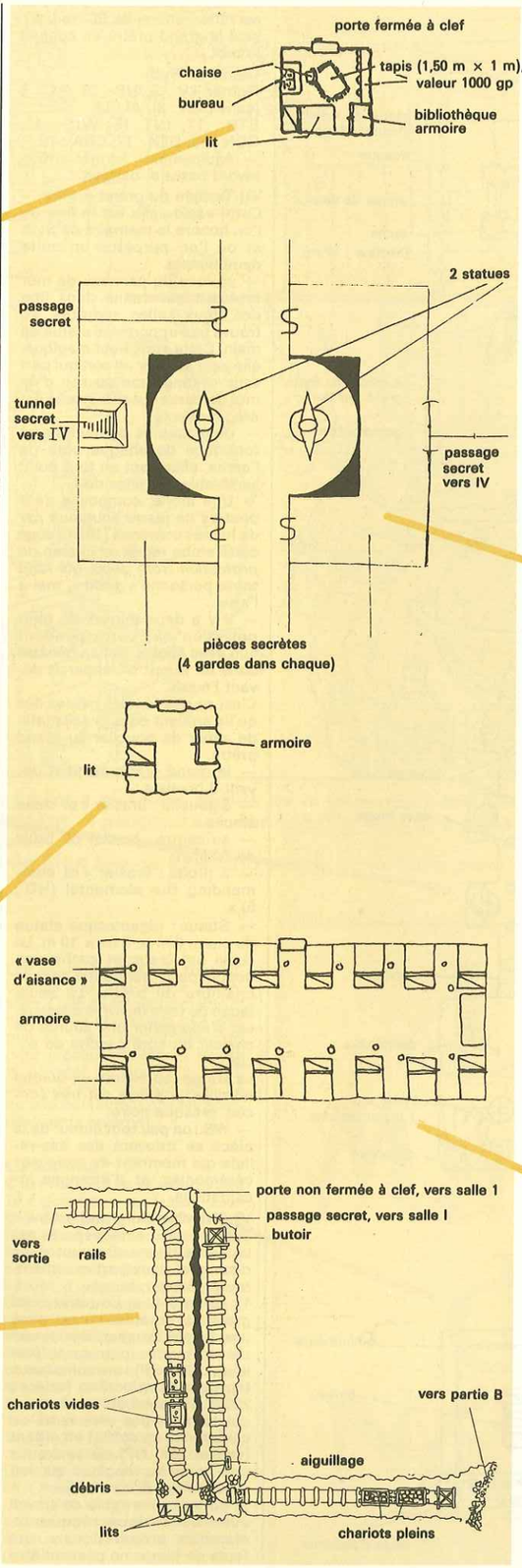
IV) Cellules
Dans chaque cellule il y a 4 esclaves nains, ainsi que 4 paillasses.
Les portes sont solidement verrouillées (seul Alcahest possède les clefs). Les nains ont 2 HP, une AC : 10, et une force de 15 ; ils peuvent être considérés comme des guerriers niv. 0, ils sont NG, et sont prêts à aider les aventuriers à finir de déblayer la crypte, si on le leur demande en remerciement de leur libération.

V) Chambre d'Alcahest
La petite bibliothèque contient quelque vieux livres qui ont été trouvés pendant les travaux de déblaiement. Ils sont écrits dans une langue inconnue, et ont une certaine valeur marchande auprès d'un sage. Sur le bureau est posé le posé le *spell book* d'Alcahest, ainsi que quelques notes et traductions de passages des livres précédents. En étudiant quelques heures les notes on peut découvrir la légende de Syth, et apprendre qu'il est devenu, à sa mort, un démon... (il faut 2 à 8 heures)
L'armoire contient un trousseau de clefs (une pour chaque porte), des vêtements, 2 parchemins, 3 fioles, 1 sac de 250 GP.

ALCAHEST
Magic-user, LV : 7, hp : 21, AC : 4, Al : NL.
STR : 7, INT : 18, WIS : 12, CONS : 11, DEX : 13, CHA : 17.
Equipement : wand of magic missile (15 charges), robe of AC : 4, staff, dagger.
Scrolls (LV 7) :
Fireball, Invisibility, Fly, Feeblemind, Find familiar, Minor globe of invuln, Suggestion.
3 potions : *Evil dragon control, Polymorph self, Extra healing.*
Spell book (24 sorts laissés au choix du DM).
Sorts en tête :
LV 1 : (4) *Magic missile / identify / Tenser floating disc / unseen servant*
LV 2 : (3) *Rope trick / invisibility /Stinking cloud*
LV 3 : (2) *Dispel magic / Hold person*
LV 4 : (1) *Fire shield*

VI) chambre du cuisinier :
La porte n'est pas fermée à clef.
Chambre sans luxe, surtout comparée à celle d'Alcahest il n'y a que le strict minimum.
— L'armoire : quelques vêtements, une bourse avec 15 gp, 2 bouteilles d'alcool fort.
— lit.
Le cuisinier lui, est un vieil aventurier, qui n'a jamais fait fortune ; cet emploi n'était donc pas pour lui déplaire.
Le cuisinier
Fighter LV : 4, hp : 28, AC : 10, Al : N.
STR : 12 INT : 10, WIS : 13, CONS :16, DEX : 13, CHA : 15.
Armes : short sword, bastard.

VII) 2e salle des gardes,
accès à la crypte B.
Pour le déblaiement de la crypte, il a fallu construire un réseau de chariots montés sur rails (ils sont poussés à la main).
— un passage secret conduit à la salle I, et permet aux deux gardes de venir en aide à leurs compagnons, par un chemin dérobé.
— Les deux gardes sont semblables à ceux de la salle I.
Il reste encore 24 h de travail de déblaiement avant de pouvoir accéder à la partie B.



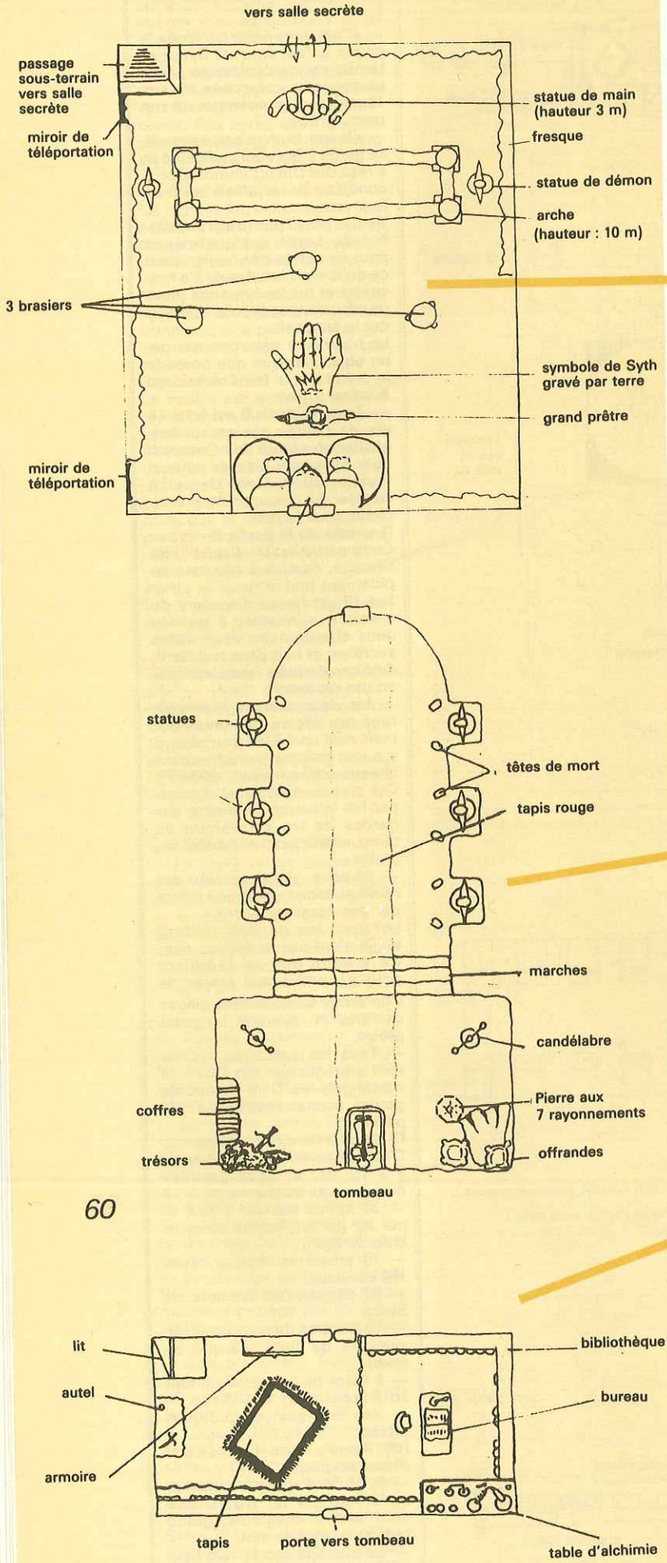
La vraie crypte (partie B)

— C'est dans cette partie de la crypte qu'est enseveli Syth ; sa tombe est gardée par sa garde personnelle, composée de ses 16 meilleurs guerriers et de son grand prêtre.
— Quand Syth a été enseveli, sa garde a fait vœu de fidélité et a reçu des Dieux l'immortalité, à condition de ne jamais sortir de la crypte.
Seul le grand prêtre a la possibilité de sortir quelquefois, et pour un temps très court ; c'est ce qu'il avait fait lorsqu'il a rencontré et tué les brigands (avec un *cloudkill),* et dérobé la pierre qui le fascinait.
La nourriture est apportée par un objet magique que possède le prêtre et qui fait Create food & water 2/jour.
— Toute la partie B est éclairée par de petites pierres sur lesquelles on a lancé des *Continual light.* Elles sont placées environ tous les 10 m. Dans de petite cavités qui peuvent être bouchées pour la nuit.

I) entrée de la partie B
Cette partie est un dispositif de sécurité, destiné à éliminer rapidement tout intrus.
Les 16 gardes se disposent de manière suivante : 4 gardes dans chacune des deux salles secrètes, et huit dans la salle II, 4 de ces derniers interviendront en cas de besoin.
— les deux statues représentent des idoles démoniaques, mais sont tout à fait normales, il y a une gemme incrustée dans chaque orbite (valeur : 200 GP).
Ces statues sont ici pour occuper les intrus et permettre aux gardes de les surprendre en débouchant par les portes secrètes.
— Chaque pièce secrète est reliée au temple du grand prêtre par des passages secrets.
Lorsque les gardes sentent qu'ils n'ont pas le dessus, quatre d'entre eux se sacrifient pour permettre aux autres de s'enfermer dans les deux pièces secrètes et rejoindre le grand prêtre.
— Tous les passages secrets sont protégés par des *Glyph of warding* de feu, D : 1-8 ; tous les gardes connaissent le mot de passe.

II) La chambre des gardes
C'est là que vivent les gardes, il y a 16 lits, et deux grandes armoires qui contiennent :
— 30 épées bastard (dont 16 sur les gardes, toutes au symbole de Syth)
— 10 arbalètes légères, avec 150 carreaux.
— 30 dagues (au symbole de Syth)
— 20 armures de cuir noir (avec symbole de Syth marqué en doré)
— 5 fioles de poison, 4 qui font 1d12 (*save* : 1/2), et 1 *Sleep.*
— des chiffons, et quelques effets.

III) Accès vers l'extérieur /fosse sceptique.
— la porte d'accès à l'escalier et fermée par un *wizard lock* dont seul le magicien (grand prêtre) connait le mot.
— Le passage secret vers l'extérieur est protégé par un *Glyph*



of warding (explosion D : 3 à 30 sur une sphère de 30' radius), seul le grand prêtre en connaît le mot.

Garde de Syth
Fighter LV : 5, HP : 23, AC : 5 (sans DEX : 8), AI : LE
STR : 17, INT :15, WIS : 12, CON : 16, DEX : 17, CHA : 10.
— équipement : leather armor, sword bastard, dagger.

VI) Temple du grand prêtre :
Cette vaste salle est le lieu où l'on honore la mémoire de Syth et où l'on perpétue un culte démoniaque.
— en face du panneau de mur tournant qui donne dans une des deux salles secrètes, se trouve une importante statue de main. Cette statue est magique, elle peut stocker un sort qui part sans casting time au son d'un mot de passe. Le sort stocké est *Magic missile.*
— deux statues de démons se font face de chaque côté de l'arche, elles sont en tout point semblables à celles de I.
— Une arche, composée de 4 poutres de pierre soutenue par de hautes colonnes (10 m), sous cette arche régne un champ de *protection from good,* qui rend toute personne « good », mal à l'aise...
— il y a deux miroirs de téléportation qui correspondent l'un avec l'autre. Si l'on pénètre dans un miroir on apparaît devant l'autre.
C'est ce que font les gardes dès qu'ils arrivent dans la salle, afin de servir de bouclier au grand prêtre.
— le grand prêtre se tient devant 3 brasiers :
— à gauche : brasier « of sleep smoke ».
— au centre : brasier où brûle de l'encens.
— à droite : brasier « of commanding fire elemental (HD : 5) ».
— Statue : gigantesque statue de pierre 6 m × 3 m × 10 m. Le socle est creux et cache une double porte qui donne dans la chambre du prêtre. La seule façon de faire ouvrir le passage, est d'approcher une source de chaleur du côté gauche du socle.
La statue représente un démon horrible, la pierre est très foncée, presque noire.
— *NB :* un peu tout autour de la pièce se trouvent des bas-reliefs qui montrent de curieuses cérémonies, et d'étranges incantations.

V) Chambre du grand prêtre
Salle très luxueuse, séparée par un vaste rideau. On peut donc distinguer deux parties : chambre à coucher, bureau.
1) chambre à coucher : un grand lit, un autel où est posé une dague de sacrifice incrustée de pierres précieuses (valeur : 1000 GP), un somptueux tapis de 2,5 m × 3 m (valeur : 20000 GP), ainsi qu'une armoire qui contient des vêtements de cérémonie, un coffret en argent (valeur : 200 GP) où se trouve une baguette magique qui fait *Create food & water* 2/jour.
2) bureau : une table de travail avec de curieux récipients, alambics préparations..., qui faute de temps ne peuvent être utiles. Sur un bureau se trouve un des spell book du grand prêtre, il contient dix sorts du LV 1.
Il y a une vaste bibliothèque, renfermant des centaines d'ouvrages ; après un bref examen il est facile de trouver l'autre spell book du grand prêtre qui contient 24 sorts de LV 1-4 ; les autres livres sont indéchiffrables. Très anciens les livres ont une bonne valeur (entre 100 et 200 GP chacun) mais sont très encombrants.

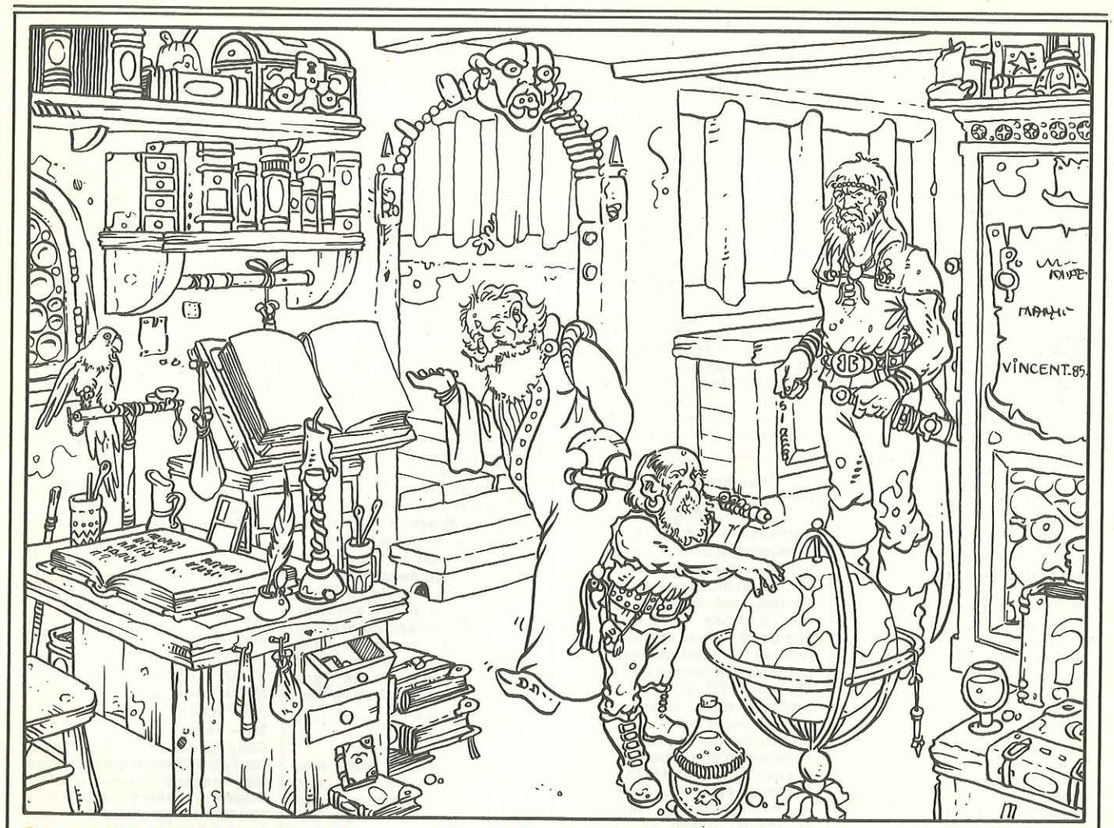
Grand Prêtre de Syth
Magicien LV 9 HP : 26 AC : 9(6 avec DEX) AI : LE
STR : 9, INT : 17, WIS : 11, CON : 13, DEX : 17, CHA : 14
Equipement : dagger, staff, robe, ring + 1.
Spell book :
lv 1 : *magic missile *, sleep *, schoking grasp, unseen servant *, tenser floting disc, burning hands, read magic, identify, protection from good, shied **
lv 2 : *invisibility *, mirror image, stinking cloud *, rope trick *, forget, levitate, shatter*
lv 3 : *fireball, dispel magic *, haste, slow, fly *, hold person *, gust of wind*
lv 4 : *ice storm, minor globe of invulnerability *, wall of lire, extension I, polymorph self, polymorph other **
lv 5 : *cone of cold, cloudkill *, wall of force, transmute rock to mud*
* sorts en tête

VI) Tombeau de Syth

On accéde à la tombe par une porte cachée derrière la bibliothèque du grand prêtre ; pour l'ouvrir il suffit de déplacer un livre, seul un examen attentif de la bibliothèque peut révéler ce mécanisme.
Il fait très frais dans la crypte, apparement il y a peu de temps que quelqu'un est entré dans cette salle car on ne sent pas le renfermé. En effet le grand prêtre est venu déposer la Pierre aux 7 rayonnements sur un petit socle au pied de la tombe de Syth.
Il y a 6 statues de démons qui sont en fait des Margoyles (HP : 10) qui sont ici pour défendre la dépouille de Syth.
Chaque crâne est surmonté d'une pierre avec un continual light.
Le tombeau est semblable à celui de la fausse crypte mais cette fois il contient effectivement la dépouille de Syth.
Il y a un tas de trésors : environ 3000 GP, long sword + 1, + 3 vs regenerating creatures, studded leather + 3. Ainsi que deux coffres :
— un coffret en cristal (valeur : 200 GP), à l'intérieur une gemme de 1000 GP.
— dedans un wand of magic detection et 100 pp.
et quelques pièces de tissus de valeur, mais trop encombrantes.

MARGOYLE
AC : 2, Move : 6'', HD :6, Nb. att : 4, D : 1-6, 1-6, 1-8, 1-8, + 1 or better weapon to hit, AI : LE.

Jérome Bohbot



Ce module de niveau 2-4 se joue avec les règles de la boite de base de Donjons et Dragons. Excellent pour un MJ débutant, il propose les données techniques, mais laisse au MJ la liberté de faire agir ses PNJ à sa guise.
Il est donc recommandé de bien lire ce scénario avant de le faire jouer.

Le Maitre du Néant

UN SCÉNARIO pour D&D® CASUS BELLI

INTRODUCTION

Il y maintenant près de 4 semaines, a commencé une étrange série de disparitions dans la forêt de Tulkas, une ville de la contrée de Lahanaug. Depuis, les habitants ont organisé 7 battues, en vain.
Aujourd'hui, l'affiche annonçant la 10ème a été placardée sur tous les murs, interdisant par la même occasion à quiconque de sortir de la ville sans autorisation...

Tulkas

Tulkas est une ville jusqu'ici paisible, où vivent 5000 habitants. Son principal centre d'intérêt est son temple, qui compte environ 50 acolytes. L'ambiance n'a pas tellement changé entre les villageois, mais il sera difficile d'en tirer un renseignement (5 % de réussite).

L'Hôtel de Ville
Ce titre (Hôtel) est bien élogieux pour le piètre bâtiment qui en fait office. La pièce unique dont il est composé, est dans un état lamentable.
Les éventuels visiteurs sont accueillis par une vieille secrétaire. Celle-ci est peu aimable et ne leur en apprendra que très peu au sujet des disparitions (voir précédemment). Il faudra la pousser un peu (1 à 3 PO) pour qu'elle dévoile tout ce qu'elle sait (autant que les guerriers de la taverne).

La Taverne
C'est le point de rencontre des 10 « guerriers » de Tulkas, chagés d'empêcher tout incident fâcheux. Ils sont au courant de tous les commérages. Si on leur parle des disparitions ils se lanceront à exposer une longue théorie, selon laquelle un monstre étrange (dont il est question dans une ancienne légende) roderait autour de la ville. Mais le tavernier interviendra discrétement, en conseillant aux aventuriers de se renseigner auprès du Grand Prêtre, qui se trouve au temple ; ils pourront par la même occasion leur demander l'hospitalité pour la nuit.
La « milice » refusera catégoriquement d'accompagner le groupe en mission, leur devoir étant avant tout de protéger la population.

Le Marché
Tous les matins à Tulkas se dresse, non loin de la mairie, un marché (seul point de vente). On peut tout y trouver à des prix un peu moins chers. Seules les potions, les herbes aux loups, etc... ne sont pas commercialisées.
Les marchands sont des habitants de la ville. Ils sont beaucoup plus causants que leurs concitoyens, mais ils n'en savent vraiment pas plus que les autres et désapprouvent le Grand Prêtre.

Le Temple
C'est ici que l'on trouve les plus grands bâtiments de la ville. Le temple s'étend sur près d'1 km², mais les trois quarts au moins sont des salles d'apprentissage, de méditation et de combat, inaccessibles. Le reste est regroupé au milieu du concept, entouré par un mur de 5 m de haut.
Le « hall » d'accueil est un large cloître désert où se dresse une immense statue. Personne ne viendra à la rencontre des visiteurs qui devront se débrouiller seuls.
Le Grand Prêtre se trouve dans une large salle, dans laquelle il s'entretiendra. C'est la seule personne à connaitre la vérité. Gardant ces renseignements depuis trop longtemps à son goût, il sera soulagé de les transmettre :
— existence du Maître du Néant
— les intentions de celui-ci
— l'emplacement du repaire.
Il affirmera que s'il les gardait secrets, c'était pour ne pas affoler la population et que de toutes façons il pouvait repousser les attaques avec une « armée de créatures »... Il ne s'opposera pas à une intervention des aventuriers mais il ne leur viendra pas en aide. Si un groupe est trop faible (niveau 1-2) il pourra leur faire une très grande faveur : il remettra une potion d'apprentissage de 2 sorts à un clerc ou magicien. Les 2 sorts seront du 2 ou 3ème niveau. Une fois utilisés les sorts ne pourront plus resservir et l'effet de la potion sera fini. Un clerc ne pourra pas mémoriser un sort de magicien et inversement.

La forêt
Elle est très vaste, mais à part quelques loups elle n'est presque pas peuplée. Il peut arriver que les aventuriers rencontrent plusieurs soldats du repaire, en particulier le Goblours (possibilité de combattre ou de capituler comme des otages).
Comme il leur a été indiqué, la route qui mène au repaire est plein nord et c'est à peu près 10 km plus loin que la forêt s'arrête net...

LE REPAIRE

Il se trouve à l'intérieur d'une falaise, située juste à l'orée du bois. Il est divisé en 3 niveaux espacés chacun de 10 m. Le premier niveau sert à intimider les importuns et les 2 autres à loger les troupes et le laboratoire qui y est installé...
Attention ! — Ce repaire à été aménagé récemment, sans souci de défense pour les 2 derniers niveaux. Lorsqu'une porte est fermée aucun son ne peut en sortir. Des gardes peuvent toujours arriver de l'extérieur pendant l'attaque, puisque seulement 1/3 des effectifs est présent dans la journée.

La guilde du Néant
Cette guilde n'est pas très connue. Elle réunit seulement quelques rares adeptes: les Maîtres du Néant, magiciens de niveau 3-4, entièrement voués au mal. Ils ont la particularité de regrouper à leur service n'importe quelles espèces de guerriers ainsi que de les faire cohabiter !
Ces magiciens sont plutôt inactifs et se spécialisent le plus souvent dans la recherche. Leur plus forte passion est la création des mutants à partir d'êtres normaux, leur donnant une apparence de dégénérés, ceci par des méthodes inconnues.

Description des pièces

1 — Chambre du squelette
L'entrée de cette pièce est obstruée par un simple rideau. La paillasse à même le sol ne contient rien et le sac une colonie de fourmis. Une épée courte, un arc et une volée de 19 flèches sont disposés dans le rack d'armes. Celui-ci cache une porte fermée magiquement (voir 2). Le fond du coffre est percé, ce qui permet de récupérer les 9 PO qu'il est sensé protéger, et sa serrure est fermée à double tour !

2 — Le couloir interdit
Personne n'a le droit de passer par ce couloir à part le Maître du Néant qui est le seul à connaître le mot de passe : *Turembar* (Maître du destin). Si jamais le Maître se sent dépassé lors d'un combat, il s'enfuira par la pièce 21 qu'il fermera à clé, pour partir dans la forêt, où on ne pourra plus jamais le retrouver.

3 — Le gouffre
Si les aventuriers ne prennent pas garde, ils tomberont dans un gouffre de 5m de profondeur ou bien une cinquantaine de chauves souris les attaqueront : chances de résister pour un personnage tous les rounds :
FOR + DEX (chance) : 6-11 (25 %), 12-17 (32 %), 18-23 (39 %), 24-29 (45 %), 30 + (50 %).
Le meilleur moyen serait de fuir, mais ceci est impossible. Toutefois si 2 personnages au moins sont tombés ou si 10 chauves-souris sont mortes, les survivantes s'enfuiront.
N.B : L'usage des armes est impossible, seul le feu peut faire des dégâts (touche obligatoirement : 1-2 Pvi pour 3 chauves-souris).

4 — Statues de cristal
Comme son nom l'indique cette pièce est occupée par 2 statues de cristal qui s'animeront seulement si quelqu'un s'avance près de la porte dans un rayon de 2 m (pointillés). Pour annuler ce sortilège il faudra replier le doigt tendu de la statue de gauche en entrant.

5 — Caverne des Elfes Gris (voir fiche)
Cette caverne contient 16 isoloirs sur lesquels il est inscrit : *Dire frapper et entrer* (le mot de passe est *Frapper)*
Les portails magiques mènent tous en 6 et lorsque les personnages affectés du maléfice perdent 2 pvi chacun, celui-ci s'annule.
Toujours dans cette pièce une haute statue représentant un magicien est plantée au milieu de la salle. Elle est creuse et devrait servir aux gardes de la salle 6 introduits à l'intérieur à prévenir des attaques éventuelles (la paroi des yeux est en vert brillant teinté).

6 — Salle de garde
Cette pièce est théoriquement gardée mais les 2 gobelins ont 1/20 de ne pas dormir. L'échelle accède directement dans la statue, de laquelle on a une vue d'ensemble.

7 — Chambre du Kobold
Celui-ci a une chance sur deux d'être dans sa chambre, sinon il est au niveau inférieur ou en forêt. Son sac contient (seulement si il est là) une potion de revitalisation en 2 doses (+ 1 Pvi chacune). Le coffre est fermé et si il est crocheté, une fléchette empoisonnée est décochée en direction du voleur. Il contient un poignard et 60 PO.

8 — L'utilisation de cette pièce est vague. Souvent vide, elle sert parfois aux soldats (orcs, gobelins...) de salle d'entrainement, où ils se frappent gaiment sur la figure. Les dégâts étant importants pour la plupart, il faudra en tenir compte dans l'élaboration des points de vie.

9 — Le dortoir nº 1
Il est divisé en 2 salles :
a — pour les 8 gobelins.
L'aménagement est plutôt restreint : 4 lits superposés, des sacs à dos (1 par personne) contenant gourde, corde, briquet, etc... Le coffre semble être collectif. Il contient un anneau de faiblesse et 50 PO.
b — Pour les 2 Kobolds.
A l'évidence ce sont les gardes du corps de l'autre Kobold. Cependant ils ne sont pas toujours avec lui. La pièce est plus propre. Il n'y a rien à trouver dans les lits mais dans un double fond de l'armoire sont entassées 60 PO, une épée -1 et une potion de guérison. La porte est fermée à clé et les étagères sont remplies de linge, chemises, etc...
Les gardes qui sont dans l'escalier peuvent être prévenus.

10 — Chambre du hobgobelin
Celui-ci fait un peu bande à part et se trouve plus souvent en forêt qu'au repaire, où il ne passe qu'une nuit sur deux. D'ailleurs sa chambre n'est presque pas meublée, le strict minimum : 1 lit, 1 armoire et un sac quand il est là. C'est dans son armoire qu'il renferme ses économies : 72 PO, dont une cannibale (voir Devine, CB nº 21) et une pierre précieuse de 180 PO.

11 — Chambre du Goblours
Il est étonnant de trouver une chambre aussi raffinée pour un être relativement primitif. Les murs sont peints en blanc, armoire, rack d'armes et coffre sont magnifiquement sculptés. Le lit est orné à ses 4 coins de petites statues en ivoire, valant chacune 50 PO. Son coffre contient 17 PO et 1 potion de diminution ; le rack, une hache de combat et une épée longue (courte pour lui).

12 — L'accès à l'escalier est surveillé jour et nuit par 2 gardes. Une large porte, qui n'est pas fermée à clé, les empêche d'entendre les appels au secours venant du niveau -1.

13 — La porte est fermée de l'intérieur par une clé que les gardes n'ont pas. Il leur est donc impossible d'alerter le reste du niveau.

14 — « Salle à manger »
C'est là que dinent tous les soirs l'Elfe et le Maître. Les murs sont tendus de tissus et plusieurs tapis sont étendus sur le sol. Elle est séparée de la salle 15 par un rideau. L'armoire contient de la nourriture raffinée et le buffet de l'argenterie (100 PO).
Le rack d'armes contient des armes communes à l'Elfe et au Maître : une épée longue, un arc long, 30 flèches, 3 flèches d'or et un carquoi.

15 — Chambre de l'Elfe Noir : Losgar
Cette pièce est très rarement occupée par l'Elfe. Il n'y fait que dormir. L'armoire est remplie de vêtements propres et d'une paire de bottes (normales !). Le coffre renferme son butin : 60 PO, 7 pierres précieuses (900 PO), 2 bijoux (1250 PO), une boule de cristal et une potion d'ESP (2 doses).
L'Elfe porte ses armes sur lui (voir fiche).

16 — Tempie
Celui-ci est déserté par tous, sauf par le Maître qui y pratique des messes noires tous les matins en compagnie de l'Elfe. Les torches sont allumées toute la journée, et les personnages sont aveuglés quand ils entrent dans cette pièce.

17 — Cette cage d'escalier n'est gardée que très rarement. Cependant la porte est toujours fermée à clé (celle-ci est sous la porte).

18 — dortoir nº 2 : les Orcs
Ils sont affectés à la garde du 3ème niveau. Etant toujours méfiants, ils gardent tous leurs biens sur eux (environ 7 PO). Le rack d'armes n'est rempli que lorsque les Orcs sont dans la chambre.

19 — Chambre du Maître du Néant
Cette pièce, très poussiéreuse et sombre, contient un trésor : ses livres. Ceux-là valent au moins 2000 PO, mais encore faut-il pouvoir les écouler ce qui est presque impossible. Dans ces livres sont inscrits des traités de magie noire, le secret des « cavernes des Elfes Gris », etc... (ils ne peuvent être compris que par des magiciens de niveau 10).
Le mot de passe pour entrer ou sortir du repaire (traverser le niveau 1 sans être attaqué) est inscrit sur le grimoire (N.B : il est connu de tous les gardes).
Egalement 1 sort de chaque niveau (Magicien-Elfe) est écrit dessus. A leur 3ème lecture, ils ont un pouvoir opposé ! Le rack contient ses armes (voir fiche).

20 — Le Laboratoire
C'est ici que le Maître effectue ses affreuses opérations (type Frankestein ou potion du Dr Jeckill). Les « outils de torture » et les potions sont dans les armoires et la bibliothèque contient divers traités de métamorphose.
Il est très probable que les aventuriers entrent dans cette boucherie en cours d'opération, ce qui leur vaudra + 1 sur leur CA (faiblesse). Il serait bon que 2 gardes et 2 mutants se trouvent dans la pièce. Le Maître, en cas d'attaque, tentera de retourner dans sa chambre pour chercher ses armes et prendre le groupe à revers en passant par le passage secret.

21 — Cet escalier mène en 2.

22 — Prison
Les prisonniers, normaux et mutants, sont enfermés dans cette pièce séparément. Les mutants, envoutés par le Maître, attaqueront leurs sauveurs, ainsi que les prisonniers normaux, dès qu'ils seront délivrés.
Effectifs : 2 normaux, 5 mutants, 3 morts.
La nourriture peu abondante étalée à même le sol, fait qu'ils sont épuisés et qu'ils ne peuvent plus marcher.

23 — Personne n'entre jamais dans cette galerie d'une dizaine de kilomètres. Elle est infestée de chauves-souris, normales et géantes, et de rats. Toutefois dès l'entrée, 3 cadavres attirent l'attention des aventuriers. Au bout de 10 km, la galerie s'ouvre sur une large plaine inconnue (le soin d'improviser est laissé au MD...).

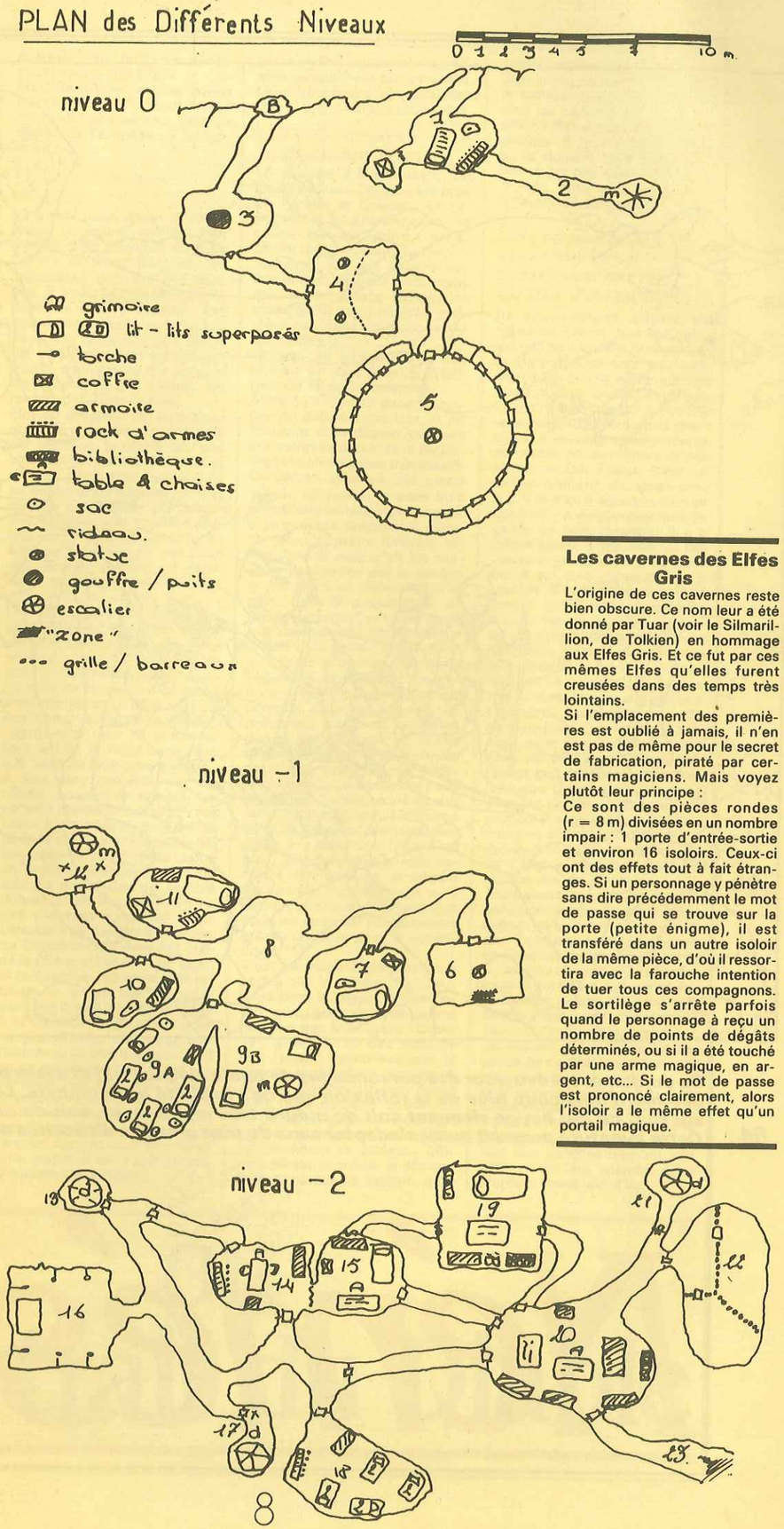
Epilogue

Si jamais les aventuriers (si il en reste...) reviennent à Tulkas avec les survivants, ils seront largement récompensés par les habitants et par le Grand Prêtre. Au contraire si ils reviennent seuls, ils seront chassés de la ville à coups de pieds...

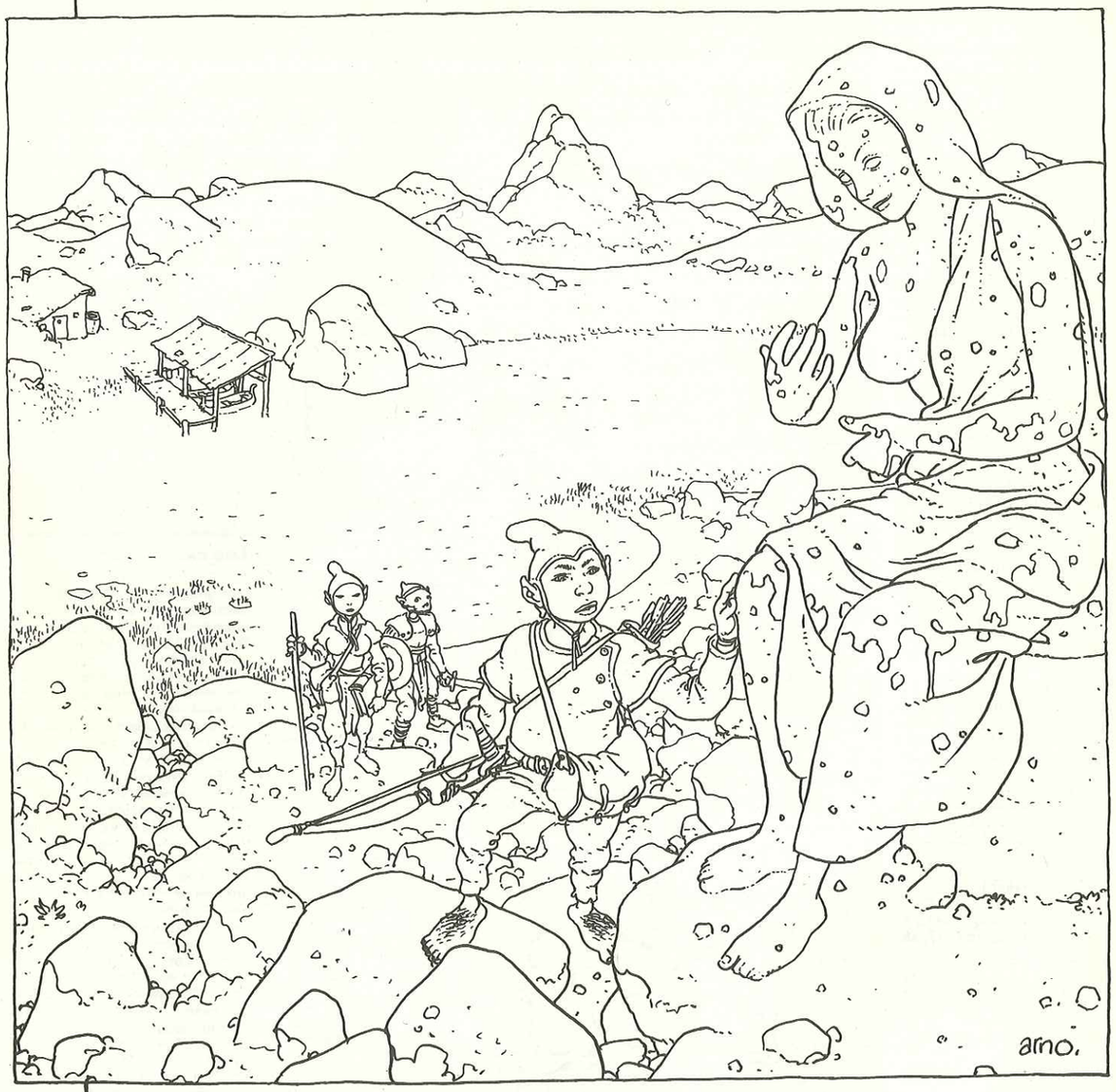
Rodolphe Berthault

Le Maître du Néant
F 18, I 19, S 11, D 19, C 17, Ch 5.
CA -1, Pvi 22, 145 ans, niveau 4.
Chances de sauvegarde : 17, 18, 17, 19, 19.
Equipement :
— Armure (chaine elfique) + 2
— Poignard en argent + 1
— Anneau d'invisibilité
— Baton frappeur (8 charges)
Sorts :
— Enchantement des personnes
— Projectile magique
— Forces fantasmagoriques
— Lumière continue
— Envol
N.B : Une fois, tué, tous les sorts qu'il a lancé précédemment et dont l'effet n'est pas encore terminé, seront annulés.

Losgar
F 17, I 17, S 13, D 16, C 15, Ch 11.
CA 3, Pvi 15, 93 ans, niveau 3.
Chances de sauvegarde : 12, 13, 13, 15, 15.
Equipement :
— Armure de plaques
— Poignard en argent
— Baguette de paralysation (3 charges)
— Epée longue + 1, + 2 contre jeteurs de sorts.
Sorts :
— Ecran
— Sommeil
— Image miroir



Les cavernes des Elfes Gris
L'origine de ces cavernes reste bien obscure. Ce nom leur a été donné par Tuar (voir le Silmarillion, de Tolkien) en hommage aux Elfes Gris. Et ce fut par ces mêmes Elfes qu'elles furent creusées dans des temps très lointains.
Si l'emplacement des premières est oublié à jamais, il n'en est pas de même pour le secret de fabrication, piraté par certains magiciens. Mais voyez plutôt leur principe :
Ce sont des pièces rondes (r = 8 m) divisées en un nombre impair : 1 porte d'entrée-sortie et environ 16 isoloirs. Ceux-ci ont des effets tout à fait étranges. Si un personnage y pénètre sans dire précédemment le mot de passe qui se trouve sur la porte (petite énigme), il est transféré dans un autre isoloir de la même pièce, d'où il ressortira avec la farouche intention de tuer tous ces compagnons. Le sortilège s'arrête parfois quand le personnage à reçu un nombre de points de dégâts déterminés, ou si il a été touché par une arme magique, en argent, etc... Si le mot de passe est prononcé clairement, alors l'isoloir a le même effet qu'un portail magique.



Ce donjon est prévu pour des personnages de faible niveau (1-2) et assez peu nombreux. La réussite dépendra beaucoup plus de la réflexion que de l'habileté aux combats. Les joueurs qui frapperont sur tout ce qui bouge risquent soit de mourir très rapidement, soit de ne rien trouver du tout. Cette aventure pourrait aussi s'adapter sans de trop grandes difficultés au jeu L'Appel de Cthulhu.

UN SCÉNARIO pour AD&D CASUS BELLI

Némésus

ou le portrait du Diable

Historique pour le Maître de Donjon

Le petit village de Pernin n'a presque rien de remarquable. Sa proximité de la forêt de Bron et de la rivière Sartie lui assure de nombreuses activités dans le domaine du bois. Quelques fermes aux alentours font un peu d'élevage de bovidés et de cochons. Le village est aussi très connu dans la région à cause de l'auberge du Creuset, où officie l'un des plus fins cuisiniers du royaume.

Malgré tout, sur la petite Colline aux Herbes se trouve le Centre d'Accueil Vestral, spécialisé dans l'éducation des jeunes enfants. Ces pensionnaires sont soit des enfants de la région, soit des pensionnaires plus lointains, qui en général, souffrent de débilité. Ce centre a été créé par la Confrérie des moines de Tænedor il y a maintenant trente ans.

Depuis cinq ans, sans que les habitants du village s'en soient doutés, le Centre a changé de maître. C'est une succube, dont le nom secret est Fâh-Lhün (ce qui veut dire Feu glacé), qui s'en est emparé. Elle est légérement déviante et préfère les jeunes enfants aux hommes, sans toutefois aller jusqu'à l'acte sexuel, se contentant de drainer petit à petit leur énergie. Elle a réussi à prendre la place grâce à Gorwin, un nécromancien avec qui elle a fait un pacte. Fâh-Lhün, avec l'aide d'un démon supérieur, a créé un tableau enchanté qui représentait Gorwin au moment où il a été peint. Depuis, toute dégradation physique de Gorwin a cessé, se reportant sur son image peinte. Actuellement, Gorwin semble avoir vingt ans, une certaine prestence et un air angélique. On a peine à le reconaitre dans le portrait qui montre un répugnant vieillard de 86 ans, complétement décharné, entre l'homme et la ghoule.

La part de travail de Gorwin a été de se faire embaucher par le Centre. Un jour, après avoir drogué tout le personnel, il a transformé les moines en zombies. Ces connaissances nécromantiques ont permis d'améliorer légérement le modèle. Les zombies sont capables de parler, quoique avec une voix éraillée et uniquement de répéter ce que l'on leur a demandé. Le Centre continue donc d'accueillir des enfants comme à l'accoutumée. La succube ne touche pas aux enfants de la région, elle se contente de les charmer pour qu'ils ne remarquent rien d'inhabituel.

Mais Gorwin se sent des envies d'indépendance et souhaiterait récupérer son tableau, pour se libérer de l'emprise de la succube.

La vie au Centre Vestral

Il y a sept mois, un jeune aventurier, un voleur nommé Eloi Dordail s'est introduit dans le Centre pensant dérober les supposées richesse des moines. Il s'est fait capturé par la succube qui l'a charmé. Eloi assure maintenant les fonctions de Moine Supérieur de L'Ordre de Tænedor. C'est lui qui accueille les visiteurs, qui accepte les enfants et qui, parfois, les renvoit dans leur famille.

Eloi fait actuellement livrer de la nourriture au Centre une fois par semaine, le mardi, par une charette qui vient de Pernin. Les moines ne descendent jamais au village et les habitants préférent ne pas monter sur la colline. En effet, s'ils confient parfois leurs jeunes enfants au Centre, ils n'aiment pas trop voir certains débiles qui pourraient leur jeter le mauvais œil.

Les enfants se lèvent à 8 heures, puis prennent leur petit déjeuner dans la salle à manger. Ils se rendent ensuite dans la salle de jeux, qui, autrefois, servait aussi de salle de cours. On les laisse s'amuser jusqu'au déjeuner. S'il fait beau, les enfants sortent l'après-midi pour se promener vers le Lac, la Forêt ou le Parc aux Statues (voir plus loin).

A peu près une fois par semaine, souvent le samedi, les enfants prennent des petits bateaux à la remise au bord du lac et naviguent jusqu'à la petite île. Sur cette île se trouve la statue en marbre d'une jeune fille assise sur une chaise qui semble donner le sein à un bébé. Il n'y a pas d'enfant dans ses bras. Lorsque l'un des pensionnaires du Centre monte dans les bras de la statue et fait mine de téter, si la succube est dans son repaire, le gosse est téléporté dans ses bras. La succube arrive à se contrôler suffisament pour ne pas drainer complétement l'enfant et le charme pour qu'il ne se souvienne que d'une expérience très agréable. Parfois la succube s'oublie un peu et il ne lui reste plus qu'un légume dans les bras. Ces enfant disparaissent donc et on n'en entend plus parler. Il ne s'agit jamais d'enfants de la région.

Les enfants, après leur après-midi se couchent tôt, vers 19 h. Leur nourriture est toujours mêlée à des herbes calmantes.

Les aventuriers rencontrent Gorwin

Le groupe d'aventuriers est sensé passer à l'unique auberge de Pernin, le Creuset. La renommée gastronomique de celle-ci les y aura attiré. C'est ici qu'ils rencontreront le nécromancien. (Si par hasard vos aventuriers désirent rester dans leur région natale, Gorwin les aura rejoint car il cherche vraiment des gens pour récupérer son tableau).

Gorwin se pésentera à eux comme un clerc d'Osiris. Il leur raconte l'histoire suivante :

Alors qu'il étudiait dans le temple du prêtre supérieur, il lut l'histoire d'un démon puissant qui autrefois dominait la région, régnant en seigneur incontesté. Ce démon avait un très grand défaut, sa vanité, et alors qu'il était d'une laideur repoussante, il se trouvait divinement beau. Un jour, un prêtre itinérant arriva dans la région, vit les horreurs perpétrées par le démon et décida d'en débarrasser le pays. Il se fit passer pour un peintre voyageur et se présenta à la demeure du démon, en lui disant qu'il fallait absolument qu'il fasse le portrait d'un aussi séduisant personnage. Le démon, ravi, accepta. C'était compter sans les pouvoirs du prêtre qui, au fur et à mesure que le portrait avançait, faisait passer toute la force terrestre du démon dans la toile. L'histoire raconte qu'au dernier coup de pinceau, le démon s'évanouit de la Terre, désormais enfermé dans le Tableau. Malheureusement, il y avait une faille à ce plan. Si par hasard la toile venait à être détruite, le démon reviendrait. Il parait aussi qu'il ne faut pas regarder le portrait dans les yeux car ils possèdent encore un léger pouvoir hypnotique.

C'est par hasard que Gorwin a appris que le tableau était toujours dans la région. Il semblerait que, pour le plus grand malheur des Moines de l'Ordre de Tænedor, l'un des leurs se soit laisser hypnotiser par le tableau et cherche à rappeler le démon. Gorwin est trop faible pour faire quelque chose de lui-même et souhaiterait engager les aventuriers pour qu'ils lui ramènent le tableau, afin qu'il puisse exorciser le démon. Il leur indique la maison qu'il habite maintenant dans le village, où ils pourront lui ramener le tableau. Il leur dit aussi que pour les dédommager, il pourra offrir 1 600 pièces d'or pour le groupe. Il leur rappelle aussi qu'ils doivent faire très attention à ne pas endommager le tableau, ainsi qu'à éviter de le regarder de trop près.

Si les aventuriers cherchent à se renseigner sur le Centre d'Accueil

Ils apprendront, auprès du maire de Pernin, que le Centre est très connu dans la région, et que les moines sont très estimés, bien qu'il y ait longtemps que l'on en ait pas vu au village. Le maire suppose qu'ils ont fait un vœu. Si les aventuriers cherchent d'anciens pensionnaires du Centre, on les dirigera vers la ferme de Dür Tawar. C'est un solide gaillard de vingt-cinq ans. Il dira qu'il a passé un an au Centre il y a vingt ans et qu'il en garde un bon souvenir. Il y a même appris à lire. Son fils Sül Tawar vient de revenir du Centre. Il est très content mais il semble s'être beaucoup plus amusé que d'avoir travaillé ou d'avoir reçu la moindre éducation. Il aimait beaucoup aller sur l'île, mais il ne se rappelle plus très bien pourquoi. Par contre, il dira que ce qui est vraiment très rigolo, c'est le parc aux statues. L'ordre de Tænedor est plutôt para-religieux. Tænedor était un sage de la région qui avait décidé de soulager ses concitoyens des petites misères. Il a créé son Ordre et ses Centres pour les enfants inadaptés, les vieillards sans ressources, les malades incurables. Il est mort depuis bientôt 50 ans et le siège de l'Ordre se situe dans la grosse ville de Tamasir.

Si les aventuriers cherchent des précisions sur les légendes de la région, on leur dira qu'il n'y en a pas. En insistant, on leur parlera de l'histoire de Nirion, qui partit à l'aventure, dans les lointains pays et qui revint, riche d'enseignements divers. Ce sont ces descendants qui maintenant tiennent l'auberge du Creuset et qui suivent précisément les recettes de cuisine rapportées par leur courageux ancêtre.

S'ils se renseignent sur de possibles disparitions d'enfants, il n'y a qu'à l'auberge, à cause des voyageurs qui passent, qu'on leur dira qu'effectivement des enfants ont été enlevés, mais toujours assez loin d'ici.

Les alentours du Centre d'Accueil

La remise à bateaux

C'est une grande remise en bois, dont la porte est tenue fermée par une chaine en fer, cadenassée. A l'intérieur se trouvent six petits canoés, avec leurs rames. Ils sont conçus pour contenir deux enfants. Un adulte peut s'y tenir, mais il aura du mal à garder l'équilibre s'il transporte du matériel ou une lourde armure. Attention à la noyade, le lac fait jusqu'à huit mètres de fond. Dans la remise se trouvent aussi des grands pots en terre et de gros pinceaux. Les pots de terre contiennent des pigments qui, mêlés à l'eau, donnent de la peinture.

L'île

Elle est située sur le lac de la Colline aux Herbes. En effet, au sommet de la colline se trouve une cuvette, ce qui laisse supposer une très vieille activité volcanique, et qui est maintenant remplie d'eau. C'est une petite île d'environ cinq mètres sur six. Elle est faite en pierre et d'une terre assez dure. En son centre se trouve une statue en marbre blanc. Elle représente une jeune fille d'une vingtaine d'années, aux cheveux longs, assise et à la poitrine dénudée. Elle semble tenir un bébé dans ses bras et lui donner le sein. Si les aventuriers peuvent détecter la magie, ils sentiront une magie assez faible. Si l'un des aventuriers se met dans les bras de la statue (seul un nain ou un hobbit activera le mécanisme à cause de se taille), il subira un sort de *Dimension Door* qui le téléportera juste en dessous de la statue.

Sous la statue se trouve un puits de neuf mètres de diamètre. Dans ce puits se trouve jeté un sort de *Feather Fall* permanent. L'aventurier descendra donc doucement jusqu'au fond du puits où un autre sort *Dimension Door* lui fera traverser le plancher et apparaitre sur un siège en marbre dans la chambre de la succube (voir plan du Centre d'Accueil). Le deuxième sort de *Dimension Door* ne marche que sur des personnes qui tombent.

Si un voleur examine la statue, il a ses chances normales de remarquer qu'on a travaillé le sol avant de sceller dessus la statue. Un nain pourra aussi détecter ce travail. Pour desceller la statue, il faut disposer d'outils appropriés et y passer une bonne heure. On accédera alors au puits. Le fond du puits est solide et l'espace disponible ne devrait pas permettre de pouvoir le creuser. Par contre, il n'est pas très épais (14 centimètres) et un objet très gros et très lourd pourrait le crever si on annule le *Feather Fall*. Un *Stone Shape* permettra aussi de pratiquer une ouverture. Il est à noter qu'il n'y a pas de mécanisme de remontée. Les enfants étaient ramenés au Centre par le souterrain, raccompagnés par des squelettes ou des orcs.

Le parc aux statues

Sur la rive sud du lac, on aperçoit un groupement de 19 statues en pierre. Elles sont de taille humaine et bariolées de couleurs vives. Il faut savoir que la succube retient prisonnière une méduse dans le souterrain. De nombreux aventuriers ont déjà tenté d'approcher la succube, mais ont rencontré la méduse en chemin. Les statues sont donc ces braves aventuriers pétrifiés. On a une impression pénible en les regardant. Ils ont tous l'air d'avoir vu quelque chose de vraiment horrible, mais leurs visages ont été peints par les enfants et ils ont l'apparence de clowns, avec le nez et les joues rouges. Tous les aventuriers qui se trouvent là sont originaires des provinces environnantes et enquêtaient à propos d'enfants disparus.

LE CENTRE D'ACCUEIL VESTRAL

C'est un bâtiment blanc à un seul étage au toit plat, avec de petits rebords et très largement en pente vers l'extérieur pour permettre l'écoulement des eaux. On peut y grimper sans grandes difficultés. On voit des fenêtres avec des barreaux tout autour du Centre. Les murs sont assez épais.

Le rez-de-chaussée

1) La porte d'entrée est une porte à double battant, en bois, avec de grosses ferrures. Elle comporte sur la porte de droite un petit guichet pouvant s'ouvrir de l'intérieur. La porte est fermée de l'intérieur par une barre de bois mise en travers des deux battants. Il y a de vieilles tentures vertes pendues à droite et à gauche. On a un accès direct à la cour intérieure, qui est à l'air libre. Sur les murs sont peintes des scènes de la vie quotidienne des moines de Tænedor, avec leur bure traditionelle verte, en train d'éduquer de jeunes enfants. Eloi Dordail viendra voir ce qui veulent les aventuriers. Il ne les laissera entrer que s'ils amènent un enfant, viennent en rechercher un avec un mot de ses parents ou prétendent être du Conseil National des Centres d'Enfants (auquel cas ils ont plutôt intérêt à ne pas paraitre trop agressifs). Eloi leur fera alors visiter très rapidement le Centre et éludera les questions trop précises, essayant de les faire ressortir le plus vite possible. Les zombies de l'étage sont d'anciens moines tués par Gorwin. Ils ont été programmés pour s'occuper des enfants. Ils n'attaqueront que s'ils sont attaqués eux-même ou que l'on maltraite des enfants devant eux.

2) La chambre de réception bleue. Elle comporte des dessins dans les tons bleus sur les murs et des bancs tout autour de la pièce. Les dessins représentent ce que doit savoir un jeune garçon : le courage, l'habileté à la chasse et savoir compter pour tenir une ferme.

3) La chambre de réception rose. Elle comporte des dessins dans les tons roses sur les murs et des bancs tout autour de la pièce. Les dessins représentent ce que doit savoir une jeune fille : l'obéissance, la couture et la cuisine, ainsi que s'occuper de son mari et de ses enfants.

4) La cour intérieure. Elle est pavée et découverte. En son centre se trouve une statue représentant un superbe jeune femme avec une cape sur le dos. Les joueurs qui réussiront un jet sous l'intelligence pourront dire qu'elle semble cacher quelque chose sous sa cape (c'est une représentation de la succube cachant ses ailes de chauve-souris). Eloi dira que c'est une statue invoquant l'aide protectrice des nymphes de la forêt ainsi que de la Mère Nature.

5) WC. Un seau qui est vidé tous les jours derrière le Centre.

6) La porte est fermée à simple tour. Elle donne sur un escalier qui descend à la cave, dans la pièce 28.

7) la chambre d'Eloi Dordail. Elle comporte un lit, plus une petite armoire. Eloi était un voleur du 5ème niveau quand il a été charmé par Fâh-Lhün. Dans l'armoire on trouvera du matériel de voleur un peu poussiéreux. Il y a aussi une armure en cuir normale, une épée courte et une dague, ainsi qu'une paire de bottes d'elfe.

Actuellement, Eloi rencontre Fâh-Lhün dans son souterrain toutes les trois semaines pour y passer la nuit. Il a été drainé de tous ses niveaux et est complétement sous le contrôle de la succube.

> **Eloi Dordail**
> Voleur niveau 0 (Anciennement 5), d'alignement neutre. PdV = 3. Dégâts dague 1-4.

8) Salle de bains et douches pour les garçons. Rien de particulier.

9) Chambre commune pour les garçons. Il y a six lits et deux grosses armoires communes pour ranger les affaires. Tous les garçons qui sont capables de tenir une conversation a peu près intelligente pourront raconter leur programme de tous les jours.

Si on les questionne sur ce qu'ils veulent faire lorsqu'ils seront plus grands, ils répondront tous qu'ils veulent devenir chevalier pour aller libérer la belle princesse qui dort et qu'il faut embrasser pour réveiller et qu'ils se marieront et qu'ils auront beaucoup d'enfants.

Cette ambition a été implantée par la succube. Si on questionne un peu plus avant les enfants, ils se rappelleront que c'est une histoire qu'on leur a raconté, mais ils ne se souviendront plus qui, ni quand.

Dans la salle se trouvent cinq enfants :

Galbert : 5 ans, cheveux châtains, yeux bleus. Un des enfants les plus intelligents du groupe. Il voudra absolument suivre les aventuriers si c'est possible. Ses parents habitent le village, à la ferme du Loir.

Sigurn : 4 ans, cheveux noirs, yeux bleus très clairs. Il est assez profondément débile, a du mal à marcher et ne parle pas. Parents inconnus (ils habitent à cent kilomètres au nord et ne veulent plus entendre parler de Sigurn).

Ardent : 6 ans, cheveux roux, yeux verts. C'est une forte tête, c'est aussi le plus costaud de la chambre. Son grand plaisir, c'est de sortir la nuit sans être vu par les moines et d'aller dans la chambre des filles pour leur tirer les cheveux. Il réussit assez bien à ouvrir les portes fermées de l'étage grâce à l'épingle de sa broche représentant une petite flamme. C'est un enfant trouvé.

Jornel : 5 ans et demi, cheveux châtains, yeux marrons. Débile léger, il begaie un petit peu. Il est très content d'être là et voudrait continuer à peindre les statues, car s'il y a quelque chose qu'il aime par dessus tout, c'est la peinture rouge. Car il est bien connu que tout ce qui est bleu mord. Les parents sont de riches marchands d'épices, voyageant très fréquemment.

Barlu : 5 ans, cheveux bonds et yeux bleux. Il souffre d'une malformation articulaire et ne peut marcher qu'avec de petites béquilles. S'il voit un guerrier qui a l'air très fort parmi les aventuriers, il lui montrera comment il pourra se battre avec ses béquilles pour aller libérer la princesse. Enfant trouvé.

10) Une chambre de garçon. Elle est vide et ne semble pas avoir été occupée depuis un certain temps.

11) Une chambre de garçon. Ici se trouve :

Sorton : 9 ans, cheveux noirs, yeux noirs. Il est assez grand, pas très intelligent et pas très beau. Il dit qu'il à été mis ici parce qu'il est trop grand et qu'il va devoir partir. Il se souvient de Tormo, qui était grand aussi, et qui est parti et qu'il ne sait pas où et que ce n'est pas juste et qu'il aimerait bien rester et que personne ne l'aime. Enfant trouvé.

12) Une chambre de fille. Dedans se trouve :

Eléore : 6 ans, long cheveux noirs, yeux noirs. Très intelligente, c'est une fille du village que les parents (le forgeron du village, Torn Gauvert) ont mis là pour une année car c'est une des pires pestes des environs. Si elle a été mise à part c'est qu'elle s'est battue avec une de ses camarades, Zabelle. Eléore dira que ce n'était rien que la faute aux autres et surtout à ce crétin de cheveux rouges que personne ne l'aime, surtout pas elle, et que c'est pas vrai qu'elle est jalouse de Zabelle parce que Zabelle elle est laide et que Ardent aussi et que tout ça c'est vraiment pas juste.

13) Une chambre de fille. Personne dedans, rien de remarquable.

14) Une pièce entièrement capitonnée. Rien à l'intérieur. Un verrou sur la porte à l'extérieur.

15) Une grande pièce entièrement capitonnée. Rien à l'intérieur. Un verrou sur la porte à l'extérieur.

16) Placard à balais. Petit matériel de bricolage du bois. Sceaux vides et serpillières. Un des balais peut être détecté comme magique. Si on prononce les paroles magiques « Abracadabra », il se met à nettoyer la pièce où il est pendant cinq minutes. Ce pouvoir n'est utilisable que cinq fois par jour.

17) Réserve pour les draps, les nappes de tables, les assiettes, les couverts.

18) WC. Un seau qui est vidé tous les jours derrière le Centre.

19) Des escaliers qui descendent vers la cave, dans la pièce 35. La porte est fermée à clé.

20) Chambre dans laquelle se trouvent trois anciens moines, maintenant zombies transformés par Gorwin. Les enfants leur ont donné des surnoms car ils répétent toujours la même chose. Il y a Sage, qui dit : « *c'est bien mon petit, continue d'être sage* ». Il y a Soupe, qui dit « *Mange ta soupe, mange ta soupe, sinon le loup va venir* ». Et enfin il y a Mésenfin qui répète : « *Mais enfin, que faites-vous donc encore ?* ».

> **Sage, Soupe et Mésenfin**
> Zombies, HD 2. PdV6,8,9. Att 1. Dégâts 1-8. Alignement neutre.

Dans la chambre on trouve de vieux recueils de prières de l'ordre de Tænedor, qui prêchait la bonté et la pauvreté. Sous un des lits on trouve quand même une petite bourse avec 16 SP et 5 GP.

21) Ancienne chambre du supérieur du Centre d'Accueil. Il s'appelait Noluin et était moine du 3ème niveau. Il est maintenant sous forme de zombie. Dans sa chambre on trouvera de beaux habits cérémoniaux vert et or, ainsi qu'un bâton ferré. Les enfants l'appelent Le Major car il répète toujours des ordres comme : « *En rang par deux !* », « *Je ne veux voir qu'une seule tête !* » ou « *Silence dans les rangs !* ».

> **Le Major** Zombie. HD 2, PdV 10. Att 1. Dégâts 1-8. Alignement neutre.

22) Salle de jeux. Par terre, on trouve des cubes en bois, des épées factices et deux poupées cassées. Dans les armoires, il y a aussi quelques autres jouets, plus des craies, des pelles et des seaux. Cette salle servait aussi du temps des moines comme salle de cours. Les bancs ont été brûlés l'hiver dernier et les livres qui restent sont dans la pièce 26.

23) La chambre des filles. C'est une salle commune qui contient six petits lits et deux grosses armoires. Les filles les plus intelligentes pourront raconter leur programme de la journée et décrire les habitants du premier étage. Il y a quatre filles dans la salle.

Si on demande à l'une d'entre elles ce qu'elle veut faire lorsqu'elle sera plus grande, elle répondra que, en vérité, elle n'est pas une petite fille comme les autres mais qu'elle est une princesse qui s'est cachée ici pour que les méchantes sorcières elles ne la trouvent pas, mais que les sorcières elles la trouveront quand même et qu'elles seront méchantes les sorcières, parce qu'elles l'endormiront, mais que ça n'aura pas d'importance parce que le prince charmant eh bien il viendra et qu'il l'embrassera et qu'ils vivront heureux et qu'ils auront beaucoup d'enfants, et que les autres c'est rien que des menteuses et que c'est elle la princesse et pas les autres et que ça se voit, hein que ça se voit ?

Cette histoire leur a été suggérée par la succube. Les filles diront que ce n'est pas vrai que c'est une histoire et que même leurs parents (pour celles qui en ont) ils ne connaissent pas la vérité.

Il y a là :

Zabelle : 6 ans, cheveux châtains mi-longs, yeux verts, tâches de rousseur. Une des filles intelligentes du Centre. Ses parents sont bûcherons au village de Pernin. Elle déteste Eléore parce que Eléore c'est rien qu'une jalouse et qu'en plus Eléore elle est pas belle, et elle sent pas bon. Et les garçons ils sont tous bêtes, surtout Ardent qu'elle lui fait faire tout ce qu'elle veut.

Linule : 5 ans, cheveux blonds, presque blancs et très courts ; yeux bleus presque transparents. Linule est toute petite toute ronde. Elle est très légérement débile, mais elle rigole tout le temps. Ses compagnes ne se moquent même plus d'elle parce qu'elle n'est pas drôle, elle rigole tout le temps, même quand on l'embête.

Favine : 5 ans et demi, cheveux bruns frisés courts, yeux verts. Favine souffre de déformations des os des jambes. Elle se déplace dans une petite chaise à roues. Elle aime bien Eloi parce que c'est lui qui la pousse, et aussi Sage, mais Sage, il ne fait que répéter la même chose. Elle est légérement monomaniaque et adore les ceintures. Elle voudra avoir toutes celles du groupe d'aventuriers, quitte à essayer de les voler.

Agnèle : 5 ans, longs cheveux bruns, yeux marrons. Très grande et très maigre pour son âge. Elle est maniaco-dépressive. Elle reste prostrée sur son lit des journées entières, ne voulant pas sortir. Elle s'anime un peu plus quand vient le samedi, en espérant que la promenade de l'après-midi les aménera sur l'île.

24) Cuisine. Elle est assez bien équipée et contient tout ce qu'il faut pour préparer les repas pour 12 enfants et 6 adultes. Les cuisiniers ont aussi été transformés en zombies. Ils ne parlent pas mais ont conservé une capacité d'initiative suffisante pour changer de temps en temps de recette suivant les arrivages de nourriture. Les enfants les appelle Midi et Quatreur.

> **Midi, Quatreur**
> Zombies HD 2 PdV 5,11. Att 1. Dégâts 1-8. Alignement neutre.

Un druide qui examinera la cuisine (des elfes ou des rangers y arriveront aussi) pourra dire qu'il y a de nombreuses herbes calmantes.

25) Douches et salle de bains des filles. Les douches sont activées par un *Create Water* et un *Unseen Servant* qui fonctionnent six fois par jour pendant 3 minutes.

26) Réserve de nourriture. Tout est entreposé en tonneaux. Si on les déplace, on trouvera des livres. Un abécédaire de langage commun. Des livres illustrés montrant les animaux de la région, les travaux de la ferme, de la chasse et de la couture, etc...

27) Salle à manger. Deux grandes tables et quatre grands bancs. Les enfants mangent toujours avec Eloi, mais pas avec les autres moines qui n'en ont plus besoin. On leur a dit qu'ils mangeaient ensemble à la cuisine. Sage et Soupe les surveillent toujours au moment des repas.

Sous-sol du Centre d'Accueil

Le sous-sol est séparé en deux parties assez distinctes. De 34 à 40, ce sont les anciens appartements de Gorwin, maintenant vides. Et de 28 à 34 se trouve le quartier général des orcs. Ils ont été engagés par Gorwin sous les ordres de Fâh-Lhün. Ils sont chargés des basses besognes, notament d'emmener les aventuriers pétrifiés de la pièce 41 au parc aux statues. De plus, le nombre d'enfants au Centre est insuffisant pour la succube. Elle a donc organisé des enlèvements d'enfants dans les régions avoisinantes, avec l'aide des orcs. Ceux-ci ont comme consigne de ne pas s'attaquer aux enfants des proches environs.

28) Des escaliers qui montent vers le pièce 6. La porte n'est pas fermée.

29) Un couloir éclairé par une faible torche.

30) Chambre de Trrnoch, le second du groupe d'orcs du Centre d'accueil. Il n'y a qu'une paillasse par terre sous laquelle on peut trouver 60 pièces d'argent. Trrnoch se bat à l'épée courte, avec une armure de cuir renforcée et sans bouclier.

> **Trrnoch**
> Orc, HD 1.
> PdV 6. AC 7. Att 1. Dégâts 1-6. Alignement mauvais loyal.

31) Chambre de Krikor, dit le malfaisant. C'est un assassin demi-orc, chef de la bande de ravisseurs d'enfants. Il est beaucoup plus orc qu'humain. Il se bat à l'épée longue mais maitrise aussi la dague. Il a une armure en cuir et un petit bouclier. Dans l'armoire se trouve son matériel de voleur et une petite fiole d'un poison léger (3 doses, dégâts 1-6, ou 1-3 si jet de protection réussi). Sous un double fond se trouve une bourse avec 300 pièces d'or et un petit rubis de 200 pièces d'or.

> **Krikor**
> Demi-orc. Assassin 1er niveau. AC 5. PdV 5. For : 14, Int : 11, Sag : 8, Dex : 16, Con : 15, Cha : 9. Alignement mauvais neutre. Att 1 avec épée longue + 1. Dégâts 1-6 + 1.

32) Salle commune des orcs. Six paillasses posées à même le sol. Dans l'armoire on trouvera des cordes, des baillons et quelques chaines. Il y a une porte secrète dans le mur nord qui donne sur la pièce 34. Les orcs ont tous des armures de cuir, un bouclier en bois et se battent à l'épée longue. Ce sont Goruk, Gurok, Guruk, Gorok, Kogur et Kugor.

> **6 Orcs**
> HD 1. PdV 3, 4, 4, 3, 6, 5. AC 7. Att 1. Dégâts 1-6. Alignement mauvais loyaux.

33) Salle d'entrainement des orcs. Il y a là des mannequins et des cibles. On trouvera aussi, bien que les orcs ne les utilisent pas, deux arcs longs et une vingtaine de flèches. Une porte secrète existe sur le mur nord. Il suffit de la détecter pour pouvoir l'ouvrir (il faut simplement pousser dessus). Elle donne sur un souterrain qui débouche dans des taillis à l'orée de la forêt.

34) On accède à cette pièce par deux portes secrètes. Elles s'ouvrent très facilement de l'intérieur. Sur les murs de cette pièce se trouvent des chaines terminées par des anneaux. Il n'y a plus personne de vivant ici. Par contre, on remarque de nombreux squelettes dont la taille laisse à supposer qu'il s'agissait d'enfants.

35) Des escaliers qui montent jusqu'à la pièce 18. La porte n'est pas fermée.

36) Un couloir sans lumière.

37) Une pièce vide, couverte de poussière. Gorwin habitait là.

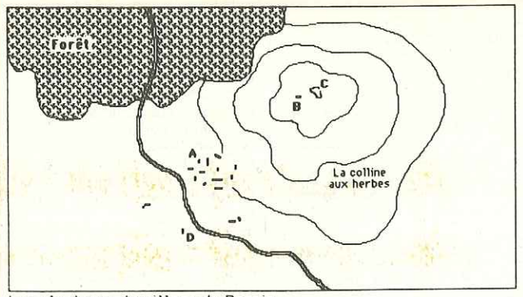
38) Dans cette pièce, dix squelettes sont alignés sur le mur ouest. Ils n'attaqueront que si on les provoque. Mieux encore, si on leur donne des ordres, ils obéiront. Le seul défaut c'est qu'ils obéissent à tous les ordres et donnés par n'importe qui.

> **10 Squelettes**
> HD 1. AC 8. Att 1. Dégâts 1-8. Algn neutre. PdV 2, 2, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 6, 7.

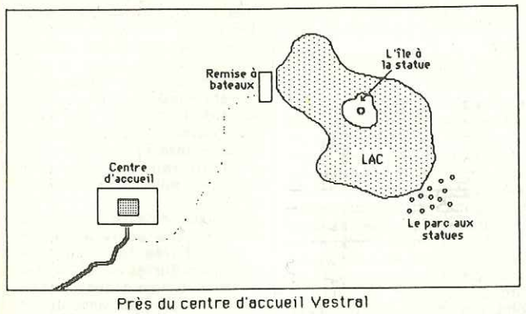
39) Une pièce vide, à l'exception d'un coffre. C'est un Mimic.

> **Mimic**
> (MM p70), HD 7. HP 30. AC 7. Att 1. Dégâts 3-12. Align neutre. Camouflage. Glue.

40) Salle d'expérimentation de Gorwin. Sur les tables on trouve des morceaux de squelettes et de vieux lambeaux de chair. L'odeur de pourriture est quasiment insoutenable. Il reste une vieille dague toute tachée de sang. Une porte secrète donne sur un souterrain qui va sous l'île, dans la pièce 41. Il est très humide et en pente. Toute course dans ce souterrain demande un jet sous la dextérité pour ne pas tomber. On arrive ensuite sous l'île dans un sous-ensemble de deux pièces que les moines, en prévoyant de possibles persécutions religieuses avaient fait construire.

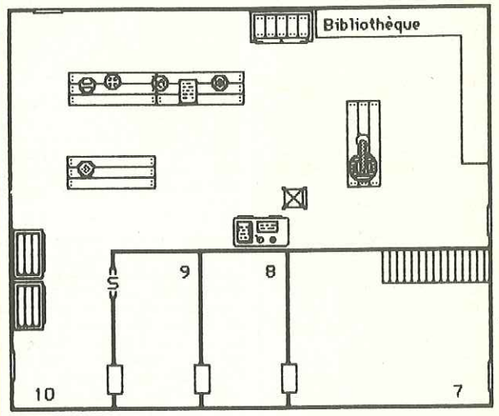


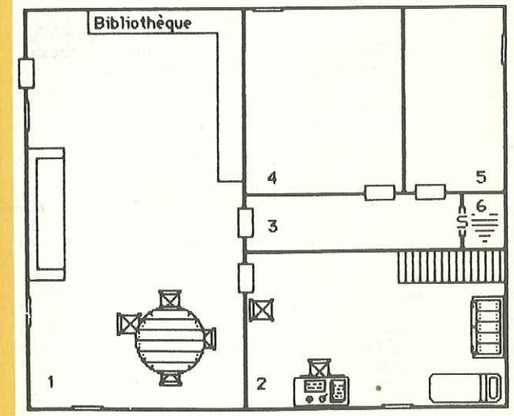
Les alentours du village de Pernin
A Le village **B** Le centre d'accueil Vestral **C** Le lac **D** La ferme de Dür Tawar



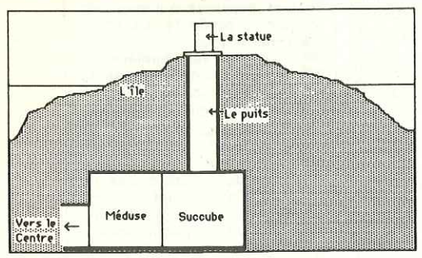
Près du centre d'accueil Vestral

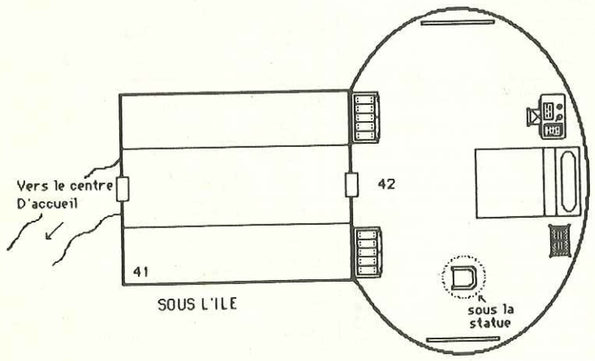
Maison de Gorwin

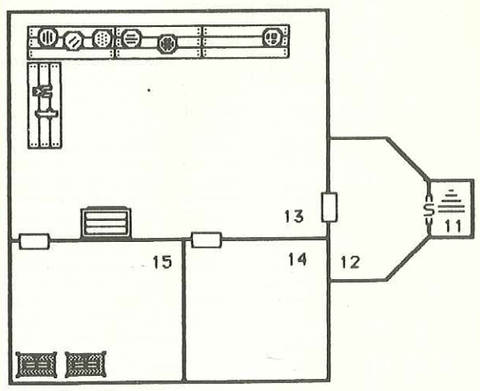




Rez-de-chaussée



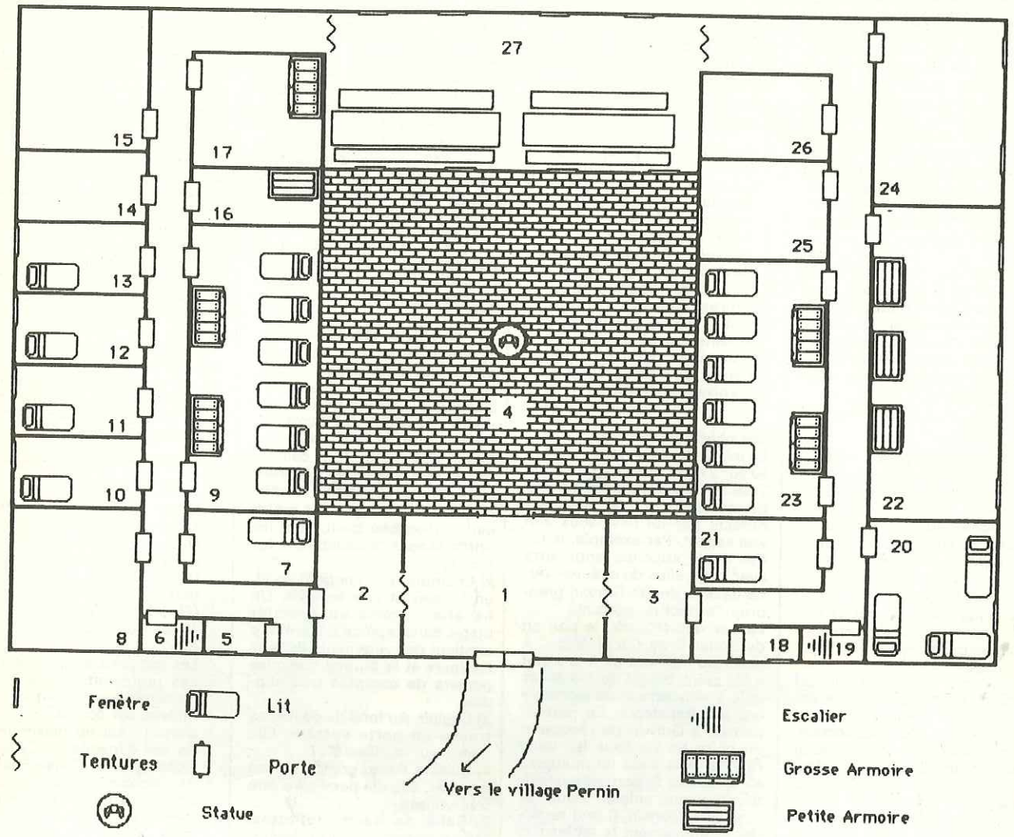




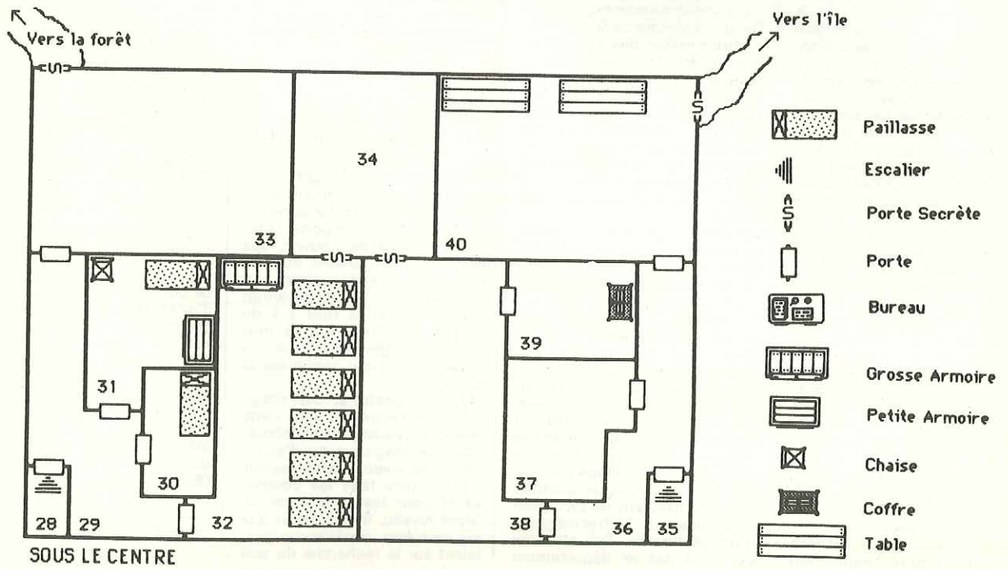
Cave Secrète

Escalier
Porte Secrète
Porte
Lit
Paillasse
Table
Fenêtre
Bureau
Grosse Armoire
Petite Armoire
Chaise
Coffre

Centre d'accueil Vestral



Centre d'accueil Vestral
Caves



SOUS LE CENTRE

41) La salle de la méduse. Les deux portes ne sont pas fermées à clés. Sur le sol on peut voir, en faisant attention, deux rainures. Elles indiquent l'emplacement d'un ancien piège. Le sol pouvait s'affaisser au centre de la pièce et remplir la fosse d'eau, après avoir baissé un levier situé dans la pièce 42. La succube ne s'est pas intéressée au mécanisme et il a rouillé faute d'entretien. Par contre, enchainée à l'angle sud-est de la pièce, les aventuriers découvriront une forme encapuchonnée. C'est Strykhne la méduse. Elle a été capturée par la succube qui lui a promis de la libérer lorsqu'elle aurait pétrifié 25 aventuriers. Il ne lui en reste plus que 6 avant d'être libre. Si on la questionne, elle répondra de laisser en paix et compte sur la curiosité des aventuriers pour s'approcher avant qu'elle retire son capuchon.

Strykhne

Méduse (MM p 66). HD 6. PdV 34. Att 1. Dégâts 1-4. Alignement mauvais chaotique
Attaques spéciales : Rencontrer son regard peut pétrifier si on rate son jet de protection (même sous forme éthérée, pour la succube par exemple). Les serpents de sa tête sont venimeux, mortels.

Elle a sur elle un petit sac qui contient un diamant d'une valeur de 1 000 pièces d'or.
42) La chambre de la succube. Au centre se trouve un grand lit à baldaquin, un motif est dessiné sur le tissu : un grand feu mais d'une couleur de glace. Sur les deux côtés, protégés par deux tentures, deux cadres. Celui à droite en entrant contient un miroir, l'autre un portrait. De part et d'autre du lit on voit un petit bureau et un coffre. Il y a aussi sur la droite un trône en marbre blanc.
La première fois que les aventuriers rentreront dans la pièce, ils trouveront sur le lit une femme très belle, d'une vingtaine d'années, juste vêtue d'un voile quasi transparent, en train de dormir profondément. La succube surveille les pensées des aventuriers et se tient prête à passer en forme éthérée à la moindre alerte. Elle attend que l'un des aventuriers l'embrasse. Elle lui fera alors la suggestion qu'il se sent très fort et elle ouvrira les yeux, en essayant de le charmer. Si les aventuriers se méfient, elle les harcélera jusqu'à ce qu'ils meurent. La seule chance qu'ils ont est d'avoir prévenu le village de bizarres agissements au centre (une succube est un monstre vraiment puissant). La succube ne pouvant plus continuer ses activités les abandonnera. Ils peuvent aussi s'en sortir s'ils pensent suffisamment fort à des secours du village, l'ESP ne permettant pas de faire de subtiles distinctions entre une pensée élaborée pour tromper ou une pensée instinctive.
Si elle apprend que c'est Gorwin qui a monté l'expédition, elle ne pourra pas assouvir sa vengeance car son existence sur ce plan est soumise à la vie du nécromancien. Si, effectivement, Gorwin tombe dans le coma, elle ne peut faire aucune attaque et si Gorwin meurt, elle est immédiatement renvoyée aux abysses.

Fâh-Lhûn

Succube (MM p 18), HD 6. PdV 30. Att 2. Dégâts 1-3/1-3. AC O. Ne peut être touchée que par des armes magiques. 70 % de résistance à la magie.
Pouvoirs : Forme éthérée, Charm Person, Suggestion, Esp, Clairaudience, Shape Change (humanoïde). Elle n'utilisera pas le Gate car elle serait réprimandée par ses supérieurs. Son baiser draine un niveau d'énergie.

Les objets de la pièce :
Le miroir. C'est un miroir de 1 m 50 sur 2 m 10. Il a un pouvoir de True Seeing, comme la gemme du même nom. Tout ce qui est réfléchi par lui l'est sous son vrai aspect. Par exemple, le reflet de la succube apparaitra avec deux ailes de chauve-souris dans le dos et Gorwin prendrait l'aspect du portrait.
Le portrait. (d'après le portrait de Dorian Gray, Oscar Wilde). A partir du moment où le portrait à été peint, toutes les blessures et le vieillissement de Gorwin y ont été transférés. Ce portrait permet à Gorwin de récupérer un point de vie tous les deux rounds. A la suite de multiples expériences, le portrait a considérablement enlaidi. Pour reconnaitre Gorwin, il faut regarder attentivement le tableau et faire un jet sous l'intelligence. (Un joueur cherchant une ressemblance en nommant précisément Gorwin la trouvera). Si le portrait est détruit par le fer ou la force. Gorwin perdra aussitôt 30 points de vie et restera inconscient pendant 6 rounds. De plus il vieillira de 50 ans et se mettra à ressembler au portrait. S'il est détruit par le feu, Gorwin restera inconscient 24 heures et se réveillera, encore plus laid que le portrait car il aura en plus les chairs calcinées. Si on détruit le portrait et qu'on le bénisse en lui lançant de l'eau bénite, Gorwin mourra en 6 rounds, dans d'atroces souffrances.
Le trône. Il est très bien taillé, tout en marbre blanc, tout à fait banal. Il a la particularité d'être situé juste sous la statue de l'île. (Voir la descrition de l'île)
Le bureau. C'est en fait une petite console, avec juste un petit miroir fixé au mur. Elle contient de nombreux accessoires de maquillage, fards, peignes, crayons gras, crèmes. L'une des boites de fard est magique. Si on se recouvre le visage de poudre et que l'on pense à un maquillage particulier celui-ci s'effectue aussitôt. Il y a suffisament de fard pour 10 applications. L'effet magique dure 24 heures. Cet effet ne constitue pas un déguisement mais peut grandement y contribuer.
Le coffre. Il est en bois, assez solide, avec des ferrures aux coins et une serrure. Ce coffre est juste protégé par une aiguille empoisonnée qui sort lorsqu'on ne réussit pas à crocheter la serrure. Le poison fait 4 points de dégâts, 0 si on réussit le jet de protection. La succube porte la clé autour du cou. Ce coffre contient 860 pièces d'or, 340 pièces d'argent, 4 gemmes de 200, 200, 300 et 500 pièces d'or. Il y a aussi une dague avec un manche d'ivoire (100 pièces d'or, mais elle est + 1) et un parchemin. C'est un parchemin de protection contre toutes les créatures qui peuvent changer de forme. (voir DMG p 128)

La maison de Gorwin

1) Salon. Il contient un grand divan, une table et quatre chaises, ainsi qu'une petite bibliothèque. La bibliothèque contient surtout des livres sur l'agriculture, mais aussi sur les cultes des morts, tout cela de façon très vague et générale. (Rappelons qu'Osiris, le dieu dont Gorwin dit qu'il est prêtre est un dieu bon loyal, dont les attributs sont l'agriculture et les morts)
2) Chambre. Elle contient un lit, un bureau et une armoire. Un escalier monte au premier étage, dans la pièce 7. L'armoire contient des vêtements de tous les jours et le bureau quelques papiers de comptes très anodins.
3) Couloir. Au fond du couloir se trouve un porte secrète. Elle donne sur la pièce 6.
4) Cuisine. Assez grande et bien équipée, elle n'a pas l'air d'être très utilisée.
5) Salle de bains, toilettes. Même remarque que ci-dessus.
6) Escalier secret vers la pièce 11.
7) Chambre d'amis. Un lit, un armoire vide, rien de particulier.
8) La pièce aux deux zombies. La porte du fond est fermée à clé. Les deux zombies attaque toute personne autre que le nécromancien qui veut passer par cette pièce.

Zombies

HD 2. PdV 10, 10. AC 8. Att 1 Dégâts 1-8. Align neutre.

9) La fausse porte et les fléchettes. Cette pièce a la même taille que la précédente. La porte du fond est une fausse porte. Lorsqu'on essaye de l'ouvrir, des fléchettes (3) partent du mur nord et frappent comme un guerrier du 1er niveau qui aurait tiré un 17. Elles font 1-4 de dégâts chacune. Sur le mur ouest, à l'angle nord, il y a une porte secrète qui donne sur la pièce 10.
10) Le laboratoire. Les magiciens qui rentreront dans cette pièce reconnaitront un laboratoire de magicien ou d'alchimiste de niveau assez moyen. On trouvera tous les composants pour les sorts jusqu'au 3ème niveau. Il semblerait que les dernières expériences portaient sur la recherche du sort *Find Familiar*. Cachés sous le bureau, on trouvera deux rouleaux de parchemins. Ils contiennent deux sorts de magicien : *Sleep* et *Unseen Servant*. La bibliothèque contient des livres que doivent connaitre tous les magiciens du 1er niveau. Ils parlent des propriétés magiques des végétaux, des minéraux et des élémentaux.
11) Escalier secret montant vers la pièce 6.
12) Pièce d'accès à 13. La porte est fermée à clé. L'air est humide mais surtout nauséabond, il sent la décomposition.
13) Salle d'expérimentations nécromantiques. C'est ici que se tient la plupart du temps Gorwin. Il fait des travaux pour améliorer les zombies, les faire durer plus longtemps et les rendre un peu plus intelligents. Actuellement, il n'y a pas de zombie en état de marche avec lui. On peut assimiler Gorwin à un clerc mauvais, qui aurait des sorts beaucoup plus spécifiques sur les morts.

Gorwin

Clerc Nécromancien du 4ème niveau. PdV 32(24), Dieu Hadès. Alignement mauvais neutre. AC 5. (Armure chain). Att 1. Dégâts 2-7 (Masse). For : 15 (7), Int : 16, Sag : 9, Dex : 14 (8), Con : 16 (7), Cha : 16 (3).
Les nombres en parenthèses représentent ses caractéristiques lorsque le tableau est détruit.
Sorts (Il est au maximum de ses capacités) : Cause Light Wound, Cause Fear, Protection From Good, Speak With Dead, Animate Dead, + Construire Zombies. (Ce sort lui est personnel, il nécessite au moins 24 heures par Zombie).

14) Réserve de chair, squelettes etc. Si on explore le cimetière local de façon attentive, on se rendra compte que la terre est retournée à côté de quelques tombes. C'est là que Gorwin se ravitaille. L'odeur est vraiment insoutenable.
15) Salle au trésor. Ici se trouvent le fruit de quelques années de rapines de Gorwin. Il fait protéger son coffre par quatre gros Zombies.

Zombies

HD2. PdV 16,16, 15, 14. Att 1. Dégâts 1-8. Align neutre.

Le coffre contient 2 500 pièces d'or et dix gemmes de 100 pièces d'or. Il y a aussi un parchemin de protection contre les morts vivants (voir DMG p 128), une épée longue + 1 (Ego 3, alignée Bon Loyal, appartenant à un ancien ennemi de Gorwin), trois fioles de *Cure Light Wounds* (vertes, deux doses) et une fiole de *Control Undead* (Blanche, 1 dose, DMG p 127).□

Pierre Rosenthal

Remerciements à Catherine et Frédéric Poifol.

IMPRIMERIE S.A.I.T. Z.I. 78190 TRAPPES — Printed in France — n° 8500722

Légendes

bien plus qu'un jeu L'AVENTURE !

Légendes ! Incarnez des personnages issus de notre passé historique et mythique !

Légendes ! Découvrez les civilisations anciennes en allant y vivre des aventures féériques !

Légendes ! Un système de jeu logique, détaillé et cohérent, appliquable à toutes les civilisations !

Légendes ! Le premier jeu d'aventure français bientôt en vente aux USA !



Légendes un jeu d'aventure édité par : JEUX DESCARTES

En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.

☐ LÉGENDES : règles complètes **119,00 F**
☐ Disque magique **29,00 F**
☐ Accessoires **95,00 F**

☐ LÉGENDES CELTIQUES **79,00 F**

☐ Le Trèfle Noir **69,00 F**
☐ L'Œil de Balor **69,00 F**
☐ A la poursuite de Conn Ruadan **69,00 F**

☐ LÉGENDES DES 1001 NUITS **189,00 F**
(comprenant un module "Les Tours du Silence")

Nom _____ Prénom _____ Adresse _____

_____ Code postal _____ Ville _____ Pays _____

Veuillez m'adresser les articles cochés ☒ : Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de _____ F (+ 20 F de frais de port et d'emballage) à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : (93) 87.19.70 - 11000 CARCASSONNE : COLÉGRAM 72, rue Aimé-Ramon Tél. : (68) 47.16.83 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : (91) 54.02.14 - 17000 LA ROCHELLE : LA MARELLE 42, rue Saint-Yvon Tél. : (46) 41.40.20 - 31400 TOULOUSE : RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES 14-16, rue Fonvielle, Centre Commercial Saint-Georges, Passage Saint-Jérôme Tél. : (61) 23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : (56) 52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : LE CERF BLANC 2, rue Chrestien Tél. : (67) 66.28.95 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : (47) 66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25bis, cours Berriat Tél. : (76) 87.93.81 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques-Rousseau Tél. : (40) 73.00.25 - 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : (40) 22.58.64 - 45000 ORLÉANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : (38) 53.23.62 - 49000 ANGERS : LA BOUTIQUE LUDIQUE 12, rue Bressigny Tél. : (41) 87.41.85 - 54000 NANCY : JEUX JOHN 7, rue Stanislas Tél. : (8) 332.17.50 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. : (8) 340.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : (97) 64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : (8) 733.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : (20) 54.01.80 - 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER LATIN 3, rue Blatin Tél. : (73) 93.44.55 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : (7) 837.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. : (85) 38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. (50) 51.58.70 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche, 40, rue des Écoles Tél. : (1) 326.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite, 15, rue Montalivet Tél. : (1) 265.28.53 - 76000 ROUEN : ÉCHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : (35) 71.04.72 -80000 AMIENS : MIMICRY 12, rue Flatters Tél. : (22) 92.38.79 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. (94) 62.14.45 - 85000 LA ROCHE-SUR-YON : AMBIANCE Place du Marché Tél. : (51) 37.08.02 - 86000 POITIERS : AMÉTHYSTE 158, Grande-Rue Tél. : (49) 88.00.76 - 94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE: L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. : 283.52.23.