



БЯШЛИ
ДЯДОИЗ

ΣΟΜΜΑΡΙΕ

ΕΤ ΣΙ Δ&Δ ΕΤΑΙΤ ΝΕ ΕΠ ΔΡΑΣΣ ?	Ρ. 5
Λ'ΩΝΙΒΕΡΣ	Ρ. 6
ΣΙΜΥΛΑΤΙΟΝ	Ρ. 12
ΣΡΕΑΤΙΟΝ ΔΕ ΡΕΓΣΟΝΝΑΔΕ	Ρ. 15
Λ'ΩΓΤΗΟΔΟΧΙΕ, ΛΑ ΣΕΛΛΥΕ ΕΤ ΛΕΣ ΖΡ	Ρ. 20
ΛΕ ΣΟΠ ΔΥ ΜΑ	Ρ. 23
Λ'ΑΥΕΝΤΥΓΑ	Ρ. 28
ΛΑ ΞΕΥΙΛΛΕ ΔΕ ΡΕΓΣΟΝΝΑΔΕ	Ρ. 32



Auteur : Alain « Karkared » Curato/Garyz Gigakowicz, ouvrier cordonnier de la RSS de Pologne.

Le dernier mot de l'auteur : je précise que je n'ai découvert Paranoïa, le jeu de rôles où la trahison est permanente, qu'après avoir écrit 90% de K&D. Vous pouvez lire ce monument si vous voulez, c'est une lecture très profitable.

Dessinateurs d'affiches de propagande, mise en page, illustrations issues de la culture populaire russe : Bartaback et WhiteRaven, corneille blanche de la RSS de Mongolie.

Idéologie et contrôle politique, critique, autocritique, critique dialectique, critique constructive et critiques destructeurs : Alexandre et Luc, compagnons de route du Parti.

Souffre-douleurs : six joueurs de Toulouse qui se reconnaîtront...

Imprimé en l'an 92 de la Révolution d'Octobre sur les presses coopératives de Moskoud-Poinïar, dans l'Eudos, province de la Partie des Travailleurs.

Un jeu édité par le CECM de Varsovie sous l'égide du COMECON.

Pour toute réclamation, écrire au KGB, Section des trahisons intellectuelles, 1 place Karl-Marx, Leningrad, en précisant vos antécédents politiques et vos relations à l'étranger.

L'auteur compte bien un jour faire évoluer ce jeu... Si vous le pratiquez, pensez à lui envoyer vos commentaires : alain.curato@gmail.com . Merci !



Dans un bruit de tonnerre, les portes de la grande salle de Khazad Etoros s'ouvrirent sous les lames. Les aventuriers se lancèrent en avant dans un déluge de coups, de sorts et de flèches ; bientôt les monstres gisaient dans leur sang aux pieds des vainqueurs. Le regard des conquérants se posa sur les gros coffres plus que pleins d'or et d'objets précieux. Tout cela était à eux et ils savaient quoi en faire. Du moins, ils allaient bientôt le savoir.

Le magicien brisa le silence en s'éclaircissant la voix.

- « Hem, hem, fit-il. Je crois qu'il est temps de passer au plus important, n'est-ce pas, camarades ? »

- Absolument, camarade secrétaire, répliquèrent en chœur le rôdeur Elfe et les guerriers nain, humain et demi-orque.

- Bien, je déclare donc ouverte notre réunion de cellule. Camarade longue-barbe, peux-tu énoncer l'ordre du jour ?

- Nous devons procéder au partage d'environ 35 000 PO et 12 500 XP, entonna le Nain de sa voix rude et en roulant fortement les R. Au chapitre des frais, le camarade rôdeur a perdu 7 flèches à rembourser au prix normal. J'estime le préjudice du camarade guerrier n°1 à environ 250 PO du fait de sa blessure, de son niveau actuel de 7 et de ses droits à la retraite. Il nous faut aussi écrire une lettre au Comité Central de la Partie pour annoncer que le niveau n°63 bis de Khazad Etoros ne peut plus être tenu pour terrain de quête après notre passage, pour souhaiter un bon anniversaire au Premier MD de la Partie, et pour lui demander respectueusement à passer de niveau.

- Procédons par ordre. Je propose que nous prenions 7 000 PO chacun, puis que nous donnions chacun 60 PO au camarade guerrier n°1, les 10 PO restantes étant à décompter de sa franchise annuelle...

- Objection, camarade magicien ! s'écria l'Elfe jusque-là silencieux.

- Tu as quelque chose à dire, camarade rôdeur ? s'enquit le magicien soupçonneux.

- J'ai bien observé le camarade guerrier n°1, déclara l'Elfe de sa voix chantante. Il fait montre d'une habileté suspecte à l'épée large. Il a au moins un TACO de 18 ! Ceci ne peut être compatible avec les statuts de notre cellule et les intérêts de la Partie des Travailleurs !

- Qu'as-tu à répondre à cela, camarade guerrier n°1 ?

- J'avoue avoir gagné beaucoup d'expérience fortuite ces jours-ci. Mais c'était involontaire ! Je ne voulais pas frustrer mes camarades ! D'ailleurs, je comptais répartir mes XP d'aujourd'hui entre les Classes de Marchand et de Guérisseur !

- Cela me semble répondre à ta question, camarade rôdeur. Des commentaires, camarades ?

- Oui, dit le guerrier n°2. Je suggère que vous fouilliez la besace n°3 du camarade rôdeur. Elle rend un son suspect.

- Tu n'y as pas d'objection, camarade rôdeur ?

- Aucune, camarade magicien. Je suis un bon aventurier, pas un profiteur fasciste ni un ludo-traître.

- Alors, qu'est-ce que ceci ? s'exclama le mage lorsque, après une courte fouille, il exhiba une gemme violette.

- Que... !? C'est un complot ! Je suis victime d'une cabale menée par des traîtres au sein de la Partie ! Je jure que cette gemme ne se trouvait pas dans ma besace il y a une minute !

- Nous en débattons lors de la prochaine réunion de section. En attendant, camarade rôdeur, tu n'as plus voix au chapitre. Passons à l'attribution des XP ! Tu n'y auras pas droit, bien sûr, camarade rôdeur ! »

Le guerrier n°2, le demi-orque, riait sous cape. Il avait bien fait de dépenser des XP pour acquérir des dons de Voleur.

...

En toute orthodoxie !



Des camarades aventuriers à l'heure du partage des XPs.



ET SI D&D ETAIT NE EN ЦАРС ?

Donjons et Dragons, et le jeu de rôle avec lui, est né en 1974 des spéculations d'un cordonnier américain, Gary Gygax, et de ses amis (notamment Dave Arneson). Ayant commencé par des jeux d'histoire médiévale, ils ont vite dérivé vers l'univers du Seigneur des Anneaux et une simulation de plus en plus fine, jusqu'au jour où un joueur a davantage joué un héros qu'une armée.

Si l'on analyse le D&D des débuts, et en caricaturant très, très fort, on trouve des constantes flagrantes :

1. c'est un jeu individualiste : les autres peuvent crever, ce qui compte, c'est que votre héros survive ;
2. c'est un jeu capitaliste : la plupart des aventures sont récompensées sous forme d'or, qui, amassé par les héros, servira à lever des armées et à s'acheter des terres, sources de nouveaux profits ;
3. c'est un jeu élitiste : les héros sont « niveau 1 » et doivent devenir de plus en plus fort, jusqu'à 15, 20 ou 30, laissant loin derrière eux la masse des « niveaux 0 » que sont les paysans par exemple ;
4. c'est un jeu traditionaliste : dans la majorité des cas, les héros reçoivent leurs missions de personnages de plus haut niveau, surtout un roi ou un magicien très puissant, qui représentent l'autorité de leur pays ; les héros ne les remplaceront que pour perpétuer le schéma ;
5. c'est un jeu européocentriste : les héros, blonds, grands, beaux, d'ascendance celto-germanique, croient à des dieux païens fortement teintés de christianisme (surtout pour les prêtres qui ont l'interdit du sang, et pour les paladins) ; les méchants (les Orques) sont bruns, petits, laids, asiatisants (rappel du Hun ou du Hongrois mythifiés de jadis) et, fatalement, adorateurs d'une cruelle divinité exotique ;
6. c'est un jeu de spécialistes : malgré les multiclassages, la majorité des gens naît et meurt dans la même Classe, et ne diversifie guère ses capacités ;
7. c'est un jeu belliciste : 99% des aventures consiste en combats, avec de rares moments de discussion.

On peut donc, avec énormément de mauvaise foi et de spéciosité, affirmer que D&D concentre les idéaux de l'Amérique à l'époque : la réussite personnelle, passant par l'accumulation matérielle et par des méthodes agressives, dans le cadre d'une société moraliste, intolérante et rigide sous ses allures de mobilité - en fait, ne bougent que ceux qui s'y conforment. Principes certes assouplis, mais non changés depuis.

Nommons cela le **САPИТАЛЦІЗМІЕ**. Imaginons maintenant...

Sur une Terre parallèle, un cordonnier de Varsovie, Garyz Gigakowech, simule l'épopée d'Alexandre Nevski avec des amis. Nous sommes en 1974, le Viêt-nam tombe, Nixon n'en est pas loin et Brejnev peut encore proclamer que le communisme dominera un jour le monde.

Garyz et ses copains, entre deux bouteilles de vodka, réussissent à faire un truc intéressant. Ils vont voir le secrétaire local du Parti qui veut bien les parrainer pour faire éditer leur machin, pénurie de papier et d'encre oblige. Au passage, bien sûr, il faut obtenir l'aval de la censure, et donc pondre un jeu conforme à la ligne du Parti. Plus on en rajoutera, mieux ça passera. Ça donne...

1. un jeu collectif : l'unité de base n'est pas le héros, mais la cellule, et on ne doit pas sacrifier ses camarades, du moins pas ouvertement ni tant que les intérêts de la Partie ne l'exigent pas ;
2. un jeu socialiste : le but suprême est politique et social, le triomphe de la société sans Classes de Personnages ; s'enrichir égoïstement en XP et PO est un péché ;
3. un jeu populiste : le Gain de Niveau doit servir à aider la masse à elle aussi Monter en Niveau ;
4. un jeu révolutionnaire : les missions ne viennent pas d'un supérieur « privé », mais du Parti, ou plutôt de la Partie des Travailleurs, qui regroupe tous les Héros et les Niveaux 0 du jeu ;
5. un jeu internationaliste : l'origine du personnage n'est rien devant son engagement politique ;
6. un jeu de touche-à-tout : comme Staline que l'on crédite de tous les dons, les héros doivent faire la preuve de leur humilité en acceptant toutes les tâches, même les plus ingrates, au lieu de se consacrer à une seule occupation en définitive parasite ;
7. un jeu pacifiste : non, là je plaisante, la Lutte des Classes ne se fait pas avec des fleurs... mais c'est la faute des autres, des fauteurs de guerre elfico-paladino-fascistes ! Nous appellerons cela le **СОЦІАЛЦІЗМІЕ**.

Ainsi naît **КРЕМЛІНСЬКІ ДРАГОНИ**, en Rousski dans le texte.

Pour résumer, je vous propose ici d'inverser les valeurs de D&D en jouant des personnages qui (théoriquement) pensent aux autres avant eux-mêmes, et refusent les honneurs et les récompenses. Comme, en réalité, ils sont malgré tout humains (orques ? gobelins ? elfes ? nains ?), égoïstes, voire fourbes et avides, ils vont manipuler les règles de la Partie pour débiter leurs camarades, rafler les trésors et avoir du rab' de goulasch à la cantine du kolkhoze des aventuriers. Donc une ambiance de saine camaraderie comme on n'a jamais pu en trouver qu'au Présidium de l'URSS au moment de la succession de Staline.



L'UNIVERS

L'univers de **KREMLINS & DRAGONS** obéit aux Lois intangibles du Jeu (entendez l'Histoire) et au dogme marxiste. Guerre Froide oblige, Garyz et ses potes ont concocté un monde où chaque membre du Parti pourra reconnaître ses amis, et surtout ses ennemis, proprement diabolisés. Tout comme chez Tolkien en fait.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Il y a longtemps, les Lois Ludiques faisaient que l'Homme exploitait l'Homme sous le régime de l'esclavage. C'était le règne du Wargame, lorsque d'immenses armées de Niveaux 0 privés d'individualité et de droits devaient combattre sous les ordres des quelques rares Héros de l'Empire Romain. Ceux qui s'en sortaient, les Affranchis, perpétuaient le cycle.

Plus tard, avec l'Invasion des Barbares (une nouvelle Classe de Persos), on passa au Régime Féodal : les Niveaux 0, bien que moins opprimés, devinrent des Suivants, sortes de serfs corvéables à merci, et surtout sacrificiables. Ils ne pouvaient Monter de Niveau qu'au bon vouloir de leurs maîtres, qui ne les anoblissaient de la sorte que pour conforter leur propre pouvoir, et non par altruisme.

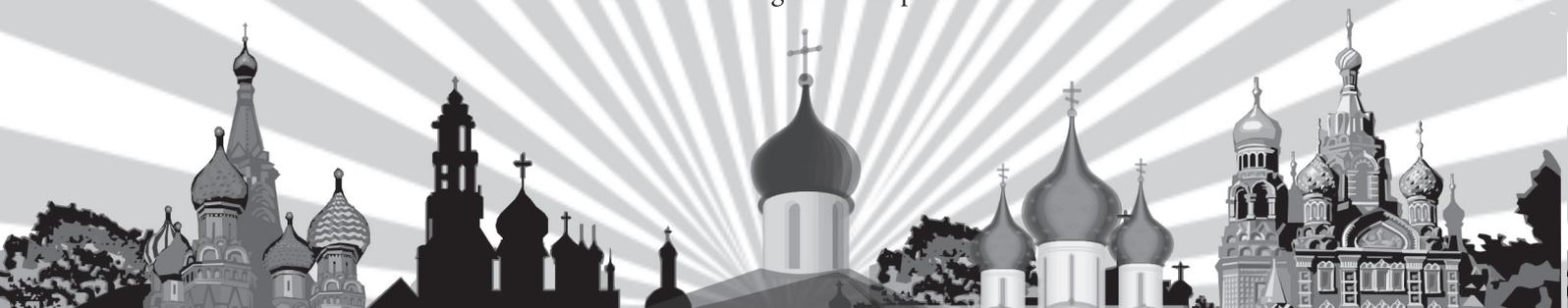
Le monoclassage était quasiment universel, et encore renforcé par la division des peuples entre orateurs (prêtres et clercs), bellatores (guerriers), et laboratores (Niveaux 0).

Voici trois générations, un mage spécialisé dans la Divination, nommé Kaalmaxx, prédit l'avènement d'une ère nouvelle. Il révéla à la face du monde que chacun, loin d'être un Héros, n'était que la marionnette des Forces Ludo-productrices d'Aventure. L'évolution du Background, comme il appelait le Monde, était subordonnée aux Nécessités de l'Histoire, qui allait dans le sens de l'accession progressive aux Hauts Niveaux. Dans ces conditions, chacun devait s'efforcer de prendre en mains son destin et celui de son peuple, et d'arriver à la prochaine évolution, l'Abolition des Classes de Personnages.

Aujourd'hui, avec l'avènement de la Partie des Travailleurs, une ère nouvelle s'ouvre, celle du Gain d'XP Pour Tous. Les nouveaux Héros font partie de l'Avant-garde Non Sacrifiable du Proletariat des Niveaux 0, et leur devoir est de porter partout dans le monde le message de la Partie des Travailleurs, à savoir que la condition de Niveau 0 n'est pas inéluctable et qu'il est possible de renverser la dictature des Hauts Niveaux.



En route vers le gain de XP pour tous !



LA PARTIE DES TRAVAILLEURS (PDT)

La PDT est un immense pays avec un trait unique : c'est le seul pays au monde où tout le monde, absolument tout le monde, même et surtout les Niveaux 0, a le droit de Partir à l'Aventure, de Gagner Des XP, de S'Entraîner, de Monter De Niveau, de Se Multiclasser, etc. Ceci est dû au fait que c'est le Pays du Socialisme Réel, où tout le monde peut devenir un Héros du Socialisme sous la houlette du Premier Maître de Donjon qui régule tout cela.

L'étendard de la PDT est rouge, avec une faucille et un marteau de guerre entrecroisés, symbole de la possibilité pour tout Paysan de devenir Aventurier et de Monter de Niveau. Le fait d'avoir choisi un marteau plutôt qu'une épée s'explique par le nombre important de Nains dans les limites de la PDT.

La PDT est vaste et se compose de plusieurs entités, dont, pour ne citer que les principales :

ΜΟΣΚΟΥΔ-ΡΟΠΠΙΑ, la capitale, et sa région, l'Eudos - vaste grenier à blé semé de moulins et de forges.

ΛΑ ΜΟΡΙΑ, un vaste massif montagneux et glacial du Nord. C'est là qu'on exile les opposants : enfermés dans les mines des Nains, ils y extraient le mithril et l'or.

Λ'ΥΚΚΑΙΝΕ, autre province naine. Contrairement à la tradition, ses habitants sont des agriculteurs.

ΜΑΡΙΦΕΡΑΔ, grande ville industrielle du Sud. Les mages de la Partie y travaillent avec les maîtres Nains pour produire le meilleur fer, et même de l'acier.

ΒΑΖΥΚΗΘΦΟΥ, cité des Kenkus, située dans les immensités montagneuses du Sud-est, au pays du Bazykhstan. C'est le port d'attache des Spelljammers qui prennent l'espace astral pour aller commercer avec d'autres mondes comme Melniboné, Cosme, Danaé et Glorantha, où l'on ignore les Classes (tandis que les Capitaludistes traitent avec Greyhawk, Barsaive et Darksun).

La PDT est régie par un Présidium Suprême qui regroupe toutes les Classes existantes afin de représenter au mieux leurs intérêts. Les membres les plus influents en sont :

ΙΦΣΕΡ, Nain maître forgeron 12/marchand 10, dit « Steel Line » à cause de sa fidélité à la ligne dure tant dans sa forge qu'en politique ; on murmure qu'il a aussi été séminariste et voleur,

WIKITA, voleur-assassin 15/berger 12, dit « Croûte-Chèvre » à cause de son habitude de grignoter les produits de son troupeau (et aussi, mais quand il n'est pas là, à son odeur corporelle),

ΛΕΦΠ, rôdeur 14/peintre 11, dit « trotte-ski » pour sa vitesse lorsqu'il évolue dans les forêts du Nord qui constituent son domaine ;

ΔΙΝΦ ΣΑΟΥΡΦΠ, un Cyclope nécromant 18/pizzaiolo 8, dit « Mort Goth », qui aime bien le look gothique en souvenir de sa jeunesse dans les Carpates, il y a deux siècles. Signe particulier : du fait de son train de vie éfréné (clope, dope, teuf), il a l'œil constamment rouge et écarquillé.

Tous les trois ans, le Présidium élit un secrétaire, le Premier Maître de Donjon de la Partie (PMDP). L'actuel PMDP se nomme Ivan Ivanovitch, c'est un Niveau 0 professionnel qui sert de bouc émissaire au Présidium. On lui a conféré les Classes honoraires de Fusible/Caution morale, Niveau 15.

Ensemble, les membres du Présidium décident du Scénario qui va régir la Partie pendant cinq ans. Dans les cercles initiés, on appelle le Scénario « le Plan Quinquennal » ou « le Ground Floor ». Il est essentiel pour tout citoyen de la Partie de coller au Scénario et de l'accomplir jusque dans ses moindres détails, dans tous ses niveaux et sous-niveaux, des tunnels des Kobolds aux perchoirs des Dragons, sous peine de perdre de précieux Points d'Expérience et de ne pas Changer de Niveau.

Parfois, on demande un effort spécial sous la forme d'une Campagne de haut Niveau. On se bat pour y participer, car le Gain d'XP est énorme. On a vu des CHN dans l'agriculture, l'industrie, les spelljammers...



LES PAYS SANS ALIGNEMENT

Tout autour de la PDT s'étendent les Pays Sans Alignement (ou non-alignés). Ces pays prétendent se tenir à l'écart du conflit entre Socialisme et Capitalisme. Beaucoup sont agités par des guérillas de l'un et l'autre camp et peuvent changer de camp au gré des révolutions, populaires ou de palais. Ils sont régis par des potentats aux titres divers - Shahs, Rois, Émirats, Chérifs, Présidents, Mollahs, etc. - dont aucun ne tire son titre de la volonté populaire, ou alors via des élections tellement truquées que les taux approchent 82%...

Les plus remarquables sont :

L'EMPIRE DU RANG

Une puissance régionale notable. Le Shah du Rang pratique un jeu de bascule stratégique, mais la société de Classes et de castes qu'il impose est clairement capitaliste, et le gros des richesses du pays est sous contrôle capitaliste. L'actuel Shah s'appelle Baal, c'est un énorme barbare hirsute qui n'aime rien tant qu'une bonne partie de Blood Bowl.



LES ROYAUMES NÉCROMIENNIENS

Un ensemble lâche de principautés gouvernées par les adorateurs nécromants de Kâli. Selon eux, le Gain de Niveau ne peut se faire que par la Réincarnation, ce qui requiert de fréquents sacrifices humains. De plus, ils ont établi un système de castes : les Intouchables (niveau 0 qui ne peuvent même pas devenir suivants ; on les appelle « intouchables » par dérision, parce qu'ils n'ont même pas de Classe d'Armure), les Vaisyas (paysans, commerçants et artisans, niveau 0 aussi mais suivants potentiels), les Ksatriyas (guerriers, qui peuvent monter de niveau), et les Brahmanes (prêtres ou mages, qui montent aussi de niveau).

La PDT les exècre parce qu'ils ont monté cette mascarade à destination des Niveau 0, afin qu'ils ne se révoltent pas ; mais ce n'est pas la priorité du moment. On se contente de soutenir la guérilla des assassins Thugs.

CASTILLE

Fidèle alliée de la Terre Bénie, Castille vit sous le régime du général Branco qui en a chassé les Socialudistes à l'issue d'une sanglante guerre civile. Dans son intégrisme, il a même interdit l'équivalence XP/PO au motif que les marchands risquaient de Monter de Niveau en s'enrichissant.

Dernièrement, des prêtres libéraux de l'ordre de l'XPus Dei (qui accepte la conversion XP/PO) sont entrés au gouvernement et ont commencé à moderniser le pays. Castille redevient une destination touristique prisée, au point qu'on dit des aventuriers ambitieux qu'ils s'y construisent des châteaux.

FRANCOBURG

Un pays de Petites-Gens bourgeois et rentiers qui passent leur temps à manger, créer des robes de haute couture et écrire des livres spéculatifs ou sentimentaux. Leur chef, le shérif Sméagaulle, a coutume de dire que « les Francbourgeois sont des veaux, » image affectueuse signifiant que leur vie confortable les engraisse facilement. En retour, les Francbourgeois disent de lui : « il nous a compris. » Bref, c'est le bonheur.

Le pays compte peu de villes, et ce sont surtout des ports. On notera dans l'ordre la capitale, Paname, célèbre pour ses Champs-Déguisés (c'est toujours carnaval) et pour le Trou Eiffel, une splendide demeure troglodyte ; Canebière, un port commerçant spécialisé dans les boissons, où l'on trouve même le Krom de Kouba ; Bordvins, sa rivale bâtie sur le jus de treille ; et Pârbrest, capitale de la pâtisserie.



A Castille, le général Branco écoute l'argumentaire d'un membre de l'XPus Dei sur les bienfaits de la conversion XP/PO.



Ailleurs, Francbourg offre un riant paysage de petits villages creusés dans les collines. Des champs opulents et des pâtures grasses les entourent, avec çà et là des bois de vieux chênes pour combler les vides. Le pays compte bien des montagnes, mais ce sont surtout des usines à fromages et à lait. De vastes régions se consacrent à la viticulture qui abreuve une bonne moitié du monde. On y circule dans des calèches ornées tirées par des petits poneys bouchonnés. Le poney est l'orgueil du paterfamilias francbourgeois, au point qu'il l'appelle souvent « Déesse » si c'est une jument, et « Quatre-Ailes » si c'est un étalon (le Pégase à quatre ailes est un animal fabuleux). Pour rien au monde il ne l'échangerait contre un palefroi de la Terre Bénie ou un percheron de la PDT. Les Francbourgeois Partent rarement à l'Aventure et restent donc souvent Niveau 0 toute leur vie. Bien que la PDT tente de changer cet état d'esprit, les Hobbits de ce pays affirment qu'ils vivent bien mieux avec leur malice et leur habileté qu'avec une grosse épée et un livre de sorts. Comme ils disent, « en Francbourg on n'a pas de Hit Roll mais on a des idées ». Certains partent pourtant parfois sur un coup de tête.

ΚΟΥΒΑ

Cette île proche de la Terre Bénie est un grand ami de la Partie des Travailleurs. Le régime des Barbus d'Os, un groupe de Nains guerriers/nécromants vaudou, y fait la loi. Le président Ficelle Casse-Troll (guerrier 7/Nécromant 7/Avocat 7) s'occupe de la gestion du pays et de la grande politique, tandis que la Liche É. Guevara (Rôdeur 7/ Nécromant 7/Apothicaire 7) mène la lutte extérieure. L'un des meilleurs agents de Kouba est Karlos, un Barde/Assassin barbu et plutôt enveloppé. On murmure dans les cercles autorisés qu'il s'agirait d'un loup-garou et que son nom tribal serait Bougalou. La principale richesse du pays est le Crâne à sucre, une friandise qui se mange en récurant l'intérieur d'un fruit qui ressemble à s'y méprendre à un occiput humain. L'île est aussi réputée pour ses cigares, les fameux Halanes de la famille Li, et pour sa boisson nationale, le Krom, obtenue à partir de sang (d'où l'expression « des morts pour le Krom ! », popularisée par un célèbre Barbare alcoolique). Moins connu, mais assez apprécié, le fameux pinard El Rio, produit par la province du même nom.

Parmi les curiosités du pays, on compte aussi l'Île aux Pains, terrain de quête réputé, et la Baie des Cochons, arène rituelle des guerriers de la tribu des Hommes-Sangliers.

La Terre Bénie entretient une forteresse à Grankrânhamo (le Hameau du Grand Crâne), sur la côte sud ; du fait des affrontements meurtriers qui secouent la région, l'expression « on te grankrânhamera » est un

refrain connu dans ces parages pour promettre un massacre rapide et sanguinolent. (Autre orthographe : « grankrânhamera », pour préciser qu'on utilisera un marteau de guerre.)

Une rumeur veut que les Barbus d'Os achètent des quantités impressionnantes de reliques dans l'espoir de vaincre les paladins. Si c'est vrai, la « crise des musées de Kouba » est pour bientôt.

L'EMPIRE DU MILIEU

Cet immense pays vit sous le régime de l'Empereur de Jade, qui opprime les paysans au nom du code du Bushido et sous couvert de les protéger de l'Outremonde. Toute révolte y est féroce réprimée par les samurais qui brûlent des villages entiers en toute impunité. Des clans puissants se partagent le pays : la Vache Ki-Rin qui arpente les steppes, le Crabe-Tambour qui guerroye dans les forêts du sud...

Le Socialudisme y est bien implanté grâce au camarade Mago « the Gong » et ses 47 lieutenants rônins, que l'on surnomme la Légion du Loup. Depuis leurs bases secrètes disséminées dans les campagnes, ils lancent des raids et des missions ninja sous le couvert de sociétés secrètes factices, appelées l'Ombre et le Kolat. Les samurais ne savent plus à quel kami se vouer et Mago se moque de ces « tigre de papier ».



Ramassage de la Crâne à sucre à Kouba.



L'ÎLE DE MELNIBONÉ ET ΚΗΑΠ-ΗΑΘΘΑ, LES TERRES IMMORTELLES

Jadis confinés à l'île de Melniboné, près de Francbourg, les Elfes ont un jour décidé de franchir l'Océan occidental pour aller s'établir dans les riches forêts du continent vierge. Là, ils ont fondé ce qu'ils appellent les Terres Immortelles, sans pour autant renier leur pays d'origine (d'ailleurs, un Elfe n'oublie rien, d'où leur devise : « Je me rappelle »).

Les Elfes se vantent d'avoir une civilisation très ancienne et très raffinée. Ils observent scrupuleusement des tas de petites traditions absconses et parfois très contraignantes. Leur principale règle de conduite est de ne jamais paraître affectés par quoi que ce soit : malgré les circonstances, des êtres supérieurs doivent rester calmes et flegmatiques, et agir avec toute la minutie et la précision dont ils sont capables.

Jadis, les Elfes possédaient un immense empire, l'Empire de Lumière, ainsi nommé parce que le soleil ne se

couchait jamais sur lui (une ancienne magie repoussait la nuit). Ils ont cependant fini par le perdre et vivent depuis sous la protection bienveillante de la Terre Bénie.

Aujourd'hui, les Elfes n'ont plus rien pour les empêcher d'entrer en décadence. Ils passent donc leur temps à philosopher autour de tasses d'infusion d'athelas pour les Classes supérieures, et à suivre des combats de gladiateurs pour les Niveau 0. Ces combats entre hommes et bêtes sont cependant des spectacles de luxe, opposant souvent une vingtaine de combattants chevronnés (humains ou autres) à des bêtes comme des basilics et des hydres. De ce fait, les maisons qui fournissent les gladiateurs et les monstres se parent du titre honorifique de « fournisseur attitré de l'arène ». L'arène la plus renommée est l'Arsenal, qui équipe très lourdement ses guerriers.

Tout comme les Hobbits sont fiers de leurs poneys, les Elfes s'enorgueillissent de leurs coursiers elfiques, dont le haras le plus renommé est Rolls-Rosse.



C'est l'heure de l'infusion d'athelas !





L'emblème de la Terre Bénie : une femme portant une couronne de 20 piquants symbolisant le dieu Goldar.

LA TERRE BÉNIE

Au sud de Khan-Hadda, s'étend la nation des Paladins et des Clercs, qui y ont fondé une société résolument capitaludiste, militariste et commerçante, le pire ennemi de la Partie des Travailleurs. C'est aussi un parfait exemple d'impérialisme puisqu'ils ont conquis cette terre sur un peuple de Barbares Peaux-Vertes, respectueux de la nature. Sa capitale, Haching-Town, est célèbre pour sa grande caserne qui date du temps du Wargame : l'Hexagone, et pour le Manoir Blanc où réside le Commandeur.

À l'origine, les Paladins combattaient aux côtés des Elfes, leurs guides et suzerains. Mais ils finirent par opter pour des divinités (notamment le dieu Goldar) qui ne convenaient pas à leurs mentors. Le point culminant de la révolte fut lorsque des paladins costumés en barbares jetèrent à la mer des caisses d'athelas dans le port de Bastonne. Une longue guerre leur permit de s'émanciper et de créer leur propre empire, à présent plus puissant encore que celui, isolationniste, des Premiers-Nés. Ils ont fini par devenir les protecteurs de leurs anciens souverains, qui préfèrent un « splendide isolement » dans leurs traditions.

La Terre Bénie élit presque toujours des Commandeurs issus de son armée. Ils sont de toute façon sous la coupe de la Compagnie des Initiés de l'Arcana (des prêtres qui manipulent les Règles du Jeu) et de la Fraternité Bienheureuse des Inquisiteurs (traqueurs d'hérétiques, menés par le Frère Joned Garou-Vert) ; de plus, des théologiens comme le docteur Fonlabour leur servent d'éminences grises et dictent leurs décisions. Enfin, tous les membres du gouvernement, à tous les échelons, sont corrompus à mort par les grands banquiers du Capitaludisme qui les rémunèrent en XP/PO.

L'équivalent capitaludiste de Magiograd est la Zone 51 ou Pays du Rêve, où les mages de la Terre Bénie étudient de nouvelles armes importées des mondes au-delà des cieux. Une autre cité importante est Bois-Sacré, un vaste ensemble culturel où l'on joue et rejoue les Mystères de la Foi Capitaludiste. L'acteur le plus prisé dans ce milieu s'appelle John Wayne Hobbitt, un Pieds-Velus atypique qui adore les armes... et qui a failli se faire castrer par sa femme.



LA RÉPUBLIQUE DÉMOCRATIQUE DU CHAOS

« Alors pour qui tu votes, maintenant ? - Aaargh. - Pour moi ? Très bien. À voté ! » L.-D. Kabbala en campagne

Ce pays tropical est aux mains de bandes de seigneurs de la guerre qui adorent Khorn, dieu des céréales soufflées, Tzink, dieu des cymbales, Google, dieu des moteurs de recherche, et Gaanesh, dieu de l'herbe à éléphants qui fait rire. Des élections sont censées se tenir, mais dans les faits le vainqueur en est toujours celui qui a réussi à massacrer ses adversaires avant le scrutin ; il ne sera de toute façon reconnu que dans une petite région. Autant dire qu'on ne s'ennuie pas dans ces terres livrées à l'anarchie.

Le président actuel, jusqu'à son renversement probable, se nomme Laurent-Déchiré Kabbala, élu avec 58% des souffrances exprimées. Il est en lutte ouverte avec un corps expéditionnaire des Barbus d'Os, dirigé par la Liche E. Guevara, qui appuie la rébellion des lions-garous Simba.



« Le peuple n'a pas besoin de liberté, car la liberté est une des formes de la dictature bourgeoise. » Lénine

СИМУЛЯЦИЯ

МОТЕУА DE JEU

Le système de jeu utilise des dés à vingt faces (D20). Pour réaliser un test, il suffit d'additionner le trait (de 7 à 16) et la compétence (de -10 à +5) appropriées puis de lancer le D20. Le jet est réussi si le résultat du dé est égal ou inférieur au total caractéristique + compétence. Il est raté dans le cas contraire.

- si le test est réussi, la marge de réussite est égale au score obtenu sur le dé.

Exemple : Grundag le barbare monte à une paroi. Il tente de l'escalader à l'aide de sa Force (14) et de sa compétence d'Athlétisme (+1) pour un total de 15. Il fait un premier jet de 13, il réalise donc une excellente performance et franchit 13 mètres.

- si le test est raté, la marge d'échec est égale au score, moins le total. Le MD décidera des effets.

Exemple suite : le second jet est de 18, la marge d'échec est de $(18 - 16) = 2$: pas assez pour que Grundag tombe, mais il perd un tour à se cramponner à la paroi.

- si le résultat du dé est égal au seuil sur un jet d'action : la réussite est impeccable, voire éblouissante. De plus, le personnage gagne 5 XP à dépenser sur la compétence. C'est ce qu'on appelle de l'expérience fortuite.

- si le résultat du dé est de 20 : il s'agit d'un échec catastrophique ; la marge d'échec est de -10.

- si le résultat du dé est de 1 : il s'agit d'une réussite critique ; les effets sont doublés (marge, dégâts, etc.).

ОБСЕРВАЦИЯ

Un autre personnage peut passer une action à observer celui qui agit. Le test fait, l'observateur peut prendre le score obtenu, y ajouter sa compétence d'Observation et faire lui-même un test dessous ; plus exactement, c'est le MD qui s'en occupe. Ce test est aussi possible en action réflexe, pendant qu'on fait autre chose, mais avec un malus de 5.

Test réussi : l'observateur a le droit de connaître et de noter la somme traits + compétence de l'objet de son attention. Dès lors, il pourra s'en servir à la prochaine séance d'autocritique.

Exemple : Kwajjein le Mago observe Grundag qui grimpe. Le premier jet du barbare est de 13, Kwajjein y ajoute son Observation de -3 et doit donc faire un jet de 10 ou moins. Il réussit avec un 2. Le joueur satisfait note le renseignement (score obtenu par Grundag : 13) pour un usage ultérieur : si Grundag s'avère gênant, il pourra témoigner de cet acte un peu trop élitiste.

Tet raté : rien ne se passe.

Test égal au seuil sur un jet d'Observation : l'observateur apprend les scores respectifs du trait et de la compétence, et l'observateur gagne 5 XP en Observation.

Jet de 20 sur un jet d'action : le MD donnera un chiffre erroné au joueur et ce dernier sera forcé de s'en servir lors la prochaine séance d'autocritique.



Un guerrier à la CA impressionnante !





C'ets la luutte finallee !!!

СОМБАТ

Chaque personnage possède un TAC0 et une CA déterminés par sa Classe, sa race, ses traits et ses compétences. Cf. la Création de personnage pour savoir comment le calculer.

Un tour de combat se déroule comme suit :

1. Le MD attribue des modificateurs d'initiative à chacun selon la situation. Ces modificateurs vont de -2 (le personnage est complètement surpris) à +2 (c'est lui qui surprend l'autre).

2. Chaque joueur peut à son tour se choisir une difficulté selon qu'il cherche à agir vite ou bien.

a. S'il veut agir vite, il s'inflige une difficulté positive, de 0 à +2, qui représente sa précipitation.

b. S'il veut agir bien, il prend une difficulté négative, de -1 à -2, qui représente sa concentration.

3. Le MD fait l'addition des deux. Cela donne le rang d'action du personnage pour ce tour. On classe les personnages par rang d'action décroissant, de +10 à -10.

Exemple : un personnage assez surpris (-2) mais qui veut prendre le temps de bien agir (-2) aura un rang d'action de -4. Son adversaire qui le surprend (+2) mais qui se presse quand même (+1) aura un rang d'action de +3.

4. À son tour d'attaquer, chaque personnage lance 1D20 et doit obtenir moins que (son TAC0, plus sa difficulté positive ou négative, moins la CA du défenseur).

АРМЕС	МОДИФИКАТЕУЯ
МАИНС ПУЕС	-2
ЭПЭЕ	+0
АРС	+1
ЭПЭЕ ЛАРЖЕ	+1
ЭПЭЕ À ДЕУХ МАИНС	+3
НАСЧЕ	+2
НАСЧЕ À ДЕУХ МАИНС	+4
НАССЕ	+3
ДАГУЕ ДЕ ЛАНСЕЯ	+0
НАЯТЕДУ ДЕ СУЕЯЯЕ	+4

Exemple : dans le cas ci-dessus, le personnage surpris aura un bonus de +2 parce qu'il a pris le temps de bien placer son coup ; l'autre aura un malus de 2du fait de sa précipitation.

5. Si le défenseur n'a pas encore attaqué et souhaite esquiver, il peut tenter un jet d'Agilité + Esquive.

S'il réussit, sa CA est augmentée de son score divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) ; s'il rate, elle est diminuée d'autant. S'il a déjà attaqué ou s'il veut quand même attaquer plus tard, le bonus n'est plus que d'un quart de son score, tandis que l'éventuel malus est doublé.

6. Si l'attaquant réussit, il a touché et calcule ses dégâts qui sont égaux au score obtenu au dé + bonus dû à l'arme + bonus/malus de Vigueur

ВИГУЕУЯ	МОДИФИКАТЕУЯ
7 ФУ -	-2
8 À 9	-1
13 À 14	+1
15 À 16	+2



ΓΥΕΡΙΑΣΦΗ

La guérison est fonction de la part de PV perdus. Chaque stade franchi change la règle :

PERTE DE PV	CONSEQUENCES
UN QUART OU MOINS	1 PV REVIENT TOUTES LES (10 - VIGUEUR) HEURES.
ΤΡΑΦΙΣ QUARTS OU MOINS	UN TEST DE VIGUEUR PΑΑ 24 HEURES : RÉUSSI, IL ΡΕΠΟ 103 PV. SUR UN 20, IL ÔTE 1 PV.
PLUS DES ΤΡΑΦΙΣ QUARTS	LE TEST CI-DESSUS SE FAIT TOUTS LES 3 JOURS.
ΝΕΓΑΤΙΡ	UN TEST DE VIGUEUR PΑΑ JOUR. RÉUSSI : +1 PV. ΡΑΤÉ : -1 PV. SUR UN 20, ΦΗ ΜΕΥΑΤ DE SUITE.

Un personnage ayant la compétence Médecine peut faire un test d'Intellect + Médecine. S'il réussit, le malade guérit au rythme de la tranche supérieure. Sur un 20, il guérit au rythme de la tranche inférieure (ou meurt s'il est en négatif). Ce total est retiré des Points de Vie de la cible.

Si la victime tombe à 0 PV, elle a droit à une dernière action à son tour d'agir, après quoi elle tombe inconsciente et perd 1 PV toutes les D10 minutes (lancez 1D20 et ignorez la dizaine) à cause de l'hémorragie. Il faut réussir un test d'Intellect (si besoin à l'aide de la compétence Médecine si elle est positive) pour stopper cette hémorragie.

Si elle tombe à -1, -2 ou -3 PV, elle tombe inconsciente tout de suite, sans dernière action, et perd 1 PV toutes les D6 minutes à cause de l'hémorragie. Il faut réussir un test d'Intellect (si besoin à l'aide de la compétence Médecine si elle est positive) pour stopper cette hémorragie.

Enfin, si elle tombe à -4 PV ou moins, elle est tuée sur le coup.



On dirait qu'il est un peu trop tard pour les premiers soins...



CREATION DE PERSONNAGE

POUR BIEN COMMENCER

Vous commencez avec 3 000 XP à dépenser pour améliorer votre personnage. Ce dernier est un Niveau 0 de la Partie (ou d'un autre pays qu'il a fui), devenu Niveau 1 grâce à l'entraînement d'une école d'État. Il est multiclassé : d'une part, il garde sa Classe d'origine (marin, paysan, mineur, buraliste, etc.) ; d'autre part, il entre dans une Classe d'Aventurier prestigieuse (guerrier, mage, etc.) grâce à sa formation.

ACHATS

Vous remarquerez que certains dons peuvent s'acheter x fois au départ, et y fois par niveau. Ces achats ne sont pas cumulables. Ainsi si vous êtes à la fois Nain, Mineur et Guerrier, vous ne pouvez quand même acheter que 6 fois Vigueur prolétarienne. En gros si un don est cumulable 6 fois, cela signifie que la somme x+y ne peut dépasser 6.

SORTS

Vous ne pouvez acheter de sort que si vous choisissez une race ou une classe où il est indiqué entre crochets Sort devant. Chacun sort coûte 100 XP. Créez-le ou choisissez-le avec votre MD. Chaque point de cet avantage permet aussi d'en lancer un par jour, même si c'est à chaque fois le même.

TRAITS

Chaque personnage a cinq traits de base : Vigueur, Charisme, Intellect, Sagesse, Agilité. Ils sont notés sur 20. Vous commencez avec 10 dans chaque. À la création et seulement à la création, vous pouvez modifier ces valeurs selon le tableau suivant :

TRAIT DE 6 OU -	INTERDIT
TRAIT DE 7	+300 XP
TRAIT DE 8	+200 XP
TRAIT DE 9	+100 XP
TRAIT DE 11	-100 XP
TRAIT DE 12	-200 XP
TRAIT DE 13	-300 XP
TRAIT DE 14	-500 XP
TRAIT DE 15	-700 XP
TRAIT DE 16	-1 000 XP

Bien entendu, vous devez veiller à la cohérence de votre personnage. Cependant, tout est possible dans la Partie des Travailleurs, qui ne brime pas les races comme le font les Capitaludistes. Au MD de juger.

RACE

Vous pouvez décider librement de la race de votre héros selon vos goûts, votre envie de vous amuser et la naïveté de votre MD, qui peut vous dire non, parce qu'il le vaut bien.

ДРАГОН (СОЯТС)

Note : un Dragon n'a pas de Classe, ni d'origine ni d'aventurier. Par défaut, il est à la fois guerrier et magicien.

Écailles (100-400 XP) : l'épaisseur de vos écailles améliore votre CA de +1 par 100 XP. Cumulable 4 fois.

Griffes (100-300 XP) : 1 point de cet atout ajoute +2 à vos dégâts ; 2 points, +4 ; 3 points, +6.

Haleine Molotov (300-700 XP) : ce pouvoir redoutable inflige 3D6 de dégâts jusqu'à (Vigueur/3) mètres et à au plus trois cibles. Pour 500 XP, il inflige 4D6, et pour 700 XP, 5D6. Faites un jet de TAC0 par cible.

Vigueur prolétarienne (50 XP) : ajoutez-vous 1 Point de Vie. Cumulable 6 fois.

Vol (300 XP) : vous pouvez voler, c'est aussi simple que ça.

ELFE

Insaisissable (100 XP) : chaque point de cet atout ajoute 1 à votre Classe d'Armure. Cumulable 2 fois.

Magie naturelle (200 XP) : votre niveau monte de 2 pour le lancer de sorts.

Vision-KaGB (400 XP) : vous voyez à (Perception) mètres dans l'obscurité.

Voix de chochette (+100 XP) : votre voix est tellement aiguë que beaucoup de gens ont envie de vous coller des baffes. Vous avez un malus de -4 en Charisme face aux personnes « viriles ».

ГОБЛИН

Collectivisme de horde (300 XP) : votre horde n'est jamais loin. À votre décès, vous pouvez en 1h amener un cousin (votre sosie parfait) et le jouer aussitôt. Cumulable 2 fois. « Envoyez les clones ! » Paranoïa

Loup de Kiev (300 XP) : vous avez une excellente monture, un loup géant (1,20m au garrot).

Vision-KaGB (400 XP) : cf. supra

НФБИТ

Enthousiasme socialudiste (+200 XP) : vous ne pouvez pas vous empêcher de rendre service, par exemple en accueillant quatorze Nains au débotté, ou en allant porter un anneau maudit jusqu'à un volcan maudit dans un pays maudit très lointain au prix de mille dangers. C'est plus fort que vous, c'est dans votre nature. Il vous faut réussir un test de Sagesse pour rester égoïste.



Tabagie (50 XP) : vous connaissez par cœur tous les tabacs du monde. Vous gagnez la Classe de Buraliste au niveau 1, Connaissance (Tabacs) à 0, et 15 points d'Orthodoxie. Permet d'acheter :

Herbe qui fait rire (50 XP) : Ce tabac exotique engendre une douce euphorie et se vend 5 PO la pipe (sans jeu de mots !). Cumulable, chaque achat donne de quoi bourrer 20 pipes.

HUMAIN

Un humain n'a aucune particularité, mais il gagne 100 XP gratuits au titre de sa polyvalence naturelle.

HAIR

Vision-KaGB (400 XP) : cfd. supra

Vigueur prolétarienne (50 XP) : cf. supra

GRYQUE

Pestilence (200 XP) : votre adversaire immédiat doit réussir un test de Vigueur ou subir -1 à son TACO du fait de votre fumet corporel intolérable. Votre Charisme baisse de 2 avec les non-Peaux vertes.

Vigueur prolétarienne (50 XP) : cf. supra

Vision-KaGB (200 XP) : cf. supra

ZOMBIE

« Il ne suffit pas de tuer un Russe pour qu'il tombe, il faut encore le pousser. » proverbe napoléonien

Incrévable (400 XP) : cet avantage obligatoire vous immunise à l'asphyxie, la faim, la soif et la fatigue.

Pestilence (200 XP) : cf. supra

Vigueur prolétarienne (50 XP) : cf. supra

Vision-KaGB (400 XP) : cf. supra

ORIGINE DE CLASSE

Il s'agit de votre origine sociale. Normalement, vous n'auriez jamais pu Monter de Niveau, faute de Partir à l'Aventure : cela est cependant rendu possible par la Partie des Travailleurs. Cette origine sociale définit votre classe d'origine.

CHTI

Fils de mineurs, voire de Nains, vous êtes familier des couloirs humides et sombres. Vous gagnez la classe de Mineur au niveau 1, Survie (sous-sol) à 0, et un bonus de +10 en Orthodoxie.

Vigueur prolétarienne (50 XP) : cf. supra

COMÉÇON

Vous savez merveilleusement bien mener un commerce. Vous avez la Classe de Marchand au niveau 1, un bonus de +5 en Orthodoxie, un bonus de 1.000 PO, et la compétence Marchander à 0.

BOULASCH

Vous savez réaliser de bons petits plats. Vous gagnez la Classe de Cuistot au niveau 1, Cuisine à 0, et +10 en Orthodoxie.

« Tu dois avoir un soupirent dans les cuisines, tu as des patates. » L'espion qui venait du froid

ENFANT DU KOLKHOZE

Vous avez grandi à la ferme. Vous gagnez la classe de Paysan au niveau 1, Survie (campagne) à 0, et +10 en Orthodoxie.

Vigueur prolétarienne (50 XP) : cf. supra

« Un marteau ? Comment ça un marteau ? Moi aussi je veux une faucille, comme les autres !

- Y a plus de faucilles, camarade, rien que des marteaux. Allez, va faucher !» Louison Cresson

PÈPE KOUJIK [SÈRTS]

À votre grande honte, vous êtes le fils d'un prêtre qui abrutissait le peuple à coups d'opium spirituel. Vous gagnez la classe de Prêtre au Niveau 1, la compétence Dialectique à 0, et aussi -10 en Orthodoxie.

On demande à un ambassadeur polonais comment il concilie son catholicisme et son communisme : « C'est bien simple, le catholicisme, j'y crois sans le pratiquer et le communisme, je le pratique sans y croire. » Anonyme



Un enfant du Kolkhoze devenu Guerrier grâce aux bienfaits de la Partie des Travailleurs !



РÉАЛИЗМЕ СОВИÉТИКЕ (ИНТЕРДИТ АУЖ БЯРОДЕС)

Vous avez la Classe de Peintre au niveau 1, Art (peinture) à +1, et +10 en Orthodoxie.

МОНУМЕНТ DE MÉTAL*

Vous êtes doué pour le travail du métal, au point de pouvoir en vivre. Vous gagnez la Classe de Forgeron au niveau 1, la compétence Forge à -4, et +5 en Orthodoxy.

* C'était l'expression de Khrouchtchev pour le complexe militaro-industriel soviétique.

Vigueur prolétarienne (50 XP) : cf. supra

ВФДКА

Vous savez brasser une bonne bière. Vous gagnez la Classe de Brasseur au niveau 1, Connaissance (Alcools) à 0, et +5 en Orthodoxy.

« Il se rince la cloison au Khrouchtchev maison. » Pierre Perret

CLASSE D'AVENTURIER

Choisissez maintenant votre Classe d'Aventurier que vous débuterez au niveau 1, en remerciant l'entraînement d'une école de la Partie qui vous permet de partir à l'Aventure. Chacune a ses avantages et handicaps que vous devez acheter avec des XP.

БЯРОДЕ

Chant révolutionnaire (300 XP) : si vous entonnez ce chant pendant au moins une minute avant un combat, vos camarades ont un bonus de +1 à leur TAC0 et à leurs dommages.

Orgue de Staline (400 XP) : Vous êtes capable de produire un puissant effet Larsen. Faites un jet sous Vigueur + Chant. Toutes les personnes présentes doivent faire un jet de Vigueur avec votre score en malus. Celles qui échouent ont un malus de -4 à toutes leurs actions, qui perdurera pendant 30 secondes après que vous ayez cessé de chanter.

Parchemins (200 XP) : vous permet de lire les parchemins magiques et de lancer leurs sorts, une fois par jour, à -2. À chaque nouveau niveau, vous pouvez racheter cet avantage pour ôter 1 de votre malus.

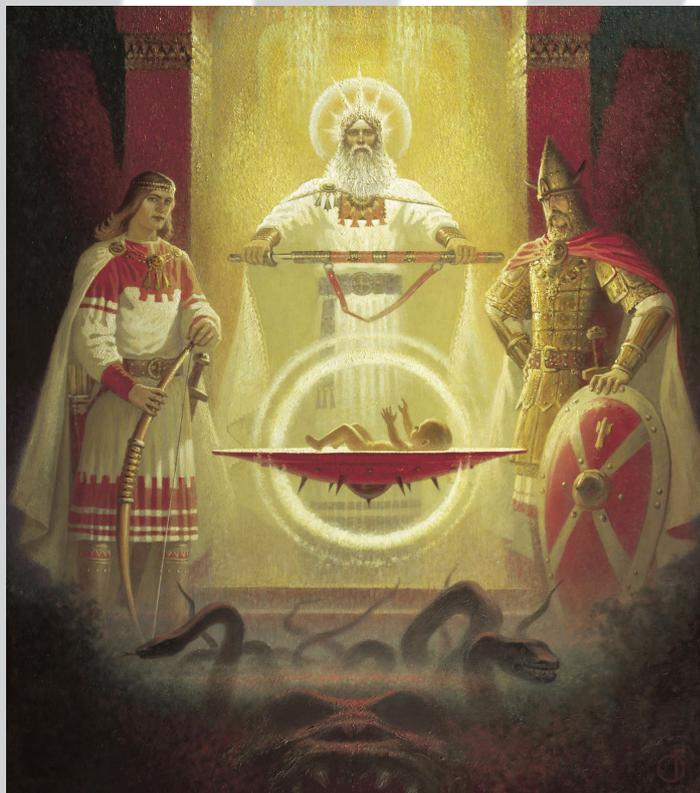
СУВЕРЯИЯ (ФУ БЯРЬЯРЕ)

Armure (50-1.000 XP) : la CA d'une armure remplace celle issue de votre Agilité (égale à Agilité -10). 1 point de CA vaut 100 XP. Ainsi, une armure de CA 5 vaut 500 XP.

Cosaque (200 XP) : vous avez un cheval de guerre entraîné. Il ne frappe pas, mais n'a pas peur non plus.

Fureur révolutionnaire (100 XP) : comme le sort (cf. les Annexes), mais uniquement sur vous-même.

Vigueur prolétarienne (50 XP) : cf. supra



Elfe, Magicien, Guerrier, on ne sait que choisir !

МАГИЦИОН - (СФЯТС)

Petit livre rouge (+300 XP) : vos sorts sont trop complexes pour que vous puissiez les garder en mémoire. Chaque fois que vous en lancez un, vous devez d'abord consulter votre grimoire pendant un tour.

ИЭСЯФНОПТ - (СФЯТС)

Petit livre rouge (+300 XP) : comme ci-dessus.

РЯЕТЯЕ ФУ СЛЕРС - (СФЯТС)

À la masse (+100 XP) : vous ne pouvez vous battre qu'à la masse, pour ne pas faire couler le sang. D'ailleurs, vous devez porter une masse, même si vous êtes prêtre de l'Amour.

C'est quoi la différence entre Adam et Ève et un couple de communistes ? - Y en a pas, ils sont à poil, ils ont une pomme pour deux, ils sont enfermés derrière un mur et ils se croient au Paradis terrestre. Anonyme

РФДЕУЯ

Sentir les traîtres (200 XP) : vous avez +4 en Perception pour déceler une embuscade ou un danger, vous pouvez même vous réveiller si vous dormiez (avec un malus de -5 à votre action qui suit).

Vigueur prolétarienne (50 XP) : cf. supra





Un barde testant sa compétence
Chant sur une jeune paysanne.

ВЪЯ (VŲLEUR, ESPION OU ASSASSIN ; PLURIEL VŲYU)

« Sur la tête du voleur, même le chapeau brûle. »

Proverbe russe

Backstab (50 XP) : vous donne un bonus de 2 quand vous frappez par derrière. Cumulable 2 fois.

Insaisissable (100 XP) : chaque point de cet atout ajoute 1 à votre Classe d'Armure. Cumulable 3 fois.

Parchemins (200 XP) : accessible seulement si vous savez déjà lire à au moins -2. Vous permet de lire les parchemins magiques et de lancer leurs sorts, une fois par jour, sans bonus de niveau. Chaque fois que vous changez de niveau, vous pouvez payer pour gagner un bonus de +1, ou pour un sort de plus.

COMPÉTENCES

Outre ses aptitudes de race et de Classe, chaque personnage peut maîtriser des dons communs à tous les types de personnages. Une compétence commence à un niveau variable, de -10 (il faut l'apprendre des années auprès d'un maître) à +0 (elle est innée), et pourra monter jusqu'à +5.

Les compétences (et leur niveau de départ) sont :

ART (CHANT) [-8]	DIALÉCTIQUE (СЪЯЯТИН) [-3]	НАСНЕ [-3]	MÉDECINE [-8]
ATHLÉTISME [0]	DISCRÉTION [-3]	НАСНЕ À 2 MAINS [-5]	НАВЕРЯ [-6]
БОДОРЯЯ [-2]	ÉPÉE À DEUX MAINS [-4]	ЛЭГЕНДЕС [-8]	ОБСЕРВАТИОН [-4]
СНОЯРЕНТЕРЯЯ [-7]	ÉPÉE СΟΥЯТЕ [-2]	ЛИЯЕ ЕТ ЭСЯЯЯ [-10]	СЭДУКТИОН [-1]
СФОННАССОНСЕ (X) [-8]	ÉPÉE ЛОЯВЕ [-3]	НАЯСНАПОНЕЯ [-3]	СЕРЯЯУЯЯЯ [-6]
СУИЗИНЕ [-6]	ÉQUITATION [-4]	НАЯТЕАУ ДЕ СУЯЯЯ [-5]	СУЯВИ (МИЛИЕУ X) [-4]
ОДГУЕ [-2]	ЕСQUIVE [-1]	НАССЕ [-2]	ГОЯ À Л'ОЯС [-3]
ОДГУЕ ДЕ ЛОНСЕЯ [-4]	ФŲЯВЕ [-10]		

Par permission spéciale, les bardes commencent avec Légendes à -3, Art (Chant) à 0 et Lire et écrire à -2 ; les magiciens et les prêtres, avec Lire et écrire à -2 ; les Vory (voleurs) ont Discrétion à 0 et Serrurerie à -3 ; les rôdeurs, Tir à l'arc à 0 et Survie (Forêt) à -1 ; et les guerriers ont 50 XP gratuits à répartir dans les armes. La dépense d'XP pour faire progresser les compétences est résumée dans le tableau de droite.

NIVEAU DE LA COMPÉTENCE	XP
JUSQU'À 0	50 XP
DE +1 À +3	100 XP
DE +4 À +5	200 XP



TACO, CA ET PV DE DÉPART

Votre personnage commence avec une CA égale à (son Agilité -10), et un TACO égal à son Agilité. Il peut dépenser des XP pour les améliorer, si sa race ou sa Classe le permettent. Le TACO sera modifié par ses compétences d'armes ; la CA peut être améliorée par l'Esquive ou remplacée par une armure. Les Points de Vie initiaux de votre personnage sont égaux à sa Vigueur, sauf éventuel avantage.

RICHESSSE DE DÉPART

Quand vous avez fini de développer votre héros, les XP qui restent sont convertis en PO selon le barème 1 PO = 10 PA (pièce d'argent) = 100 PC (pièce de cuivre). C'est aussi simple que ça.

ORTHODOXIE DE DÉPART

Utilisez le tableau suivant pour calculer votre Orthodoxie de départ. Pour un métis, faites la moyenne des ajustements de race et arrondissez-la à l'inférieur.

CLASSE D'ADVENTURIER	SCORE INITIAL	RACE	AJUSTEMENT	CLASSE D'ORIGINE	AJUSTEMENT
БРЯДЕ	30	HUMAIN	+0	СНТИ	+10
ГУЕРЯРИЯ	20	ELFE	-5	СФМЕСФН	+5
ВФЯ (VФЛЕУЯ)	30	НАН	+0	ГФУЛАССН	+10
ДЯДФФН	15	ФЯКЕ	+5	КФЛКНФZE	+10
МФДИСИЕН	20	НФБЫТ	+10	РФРЕ МФУЖК	-10
РФФЕУЯ	25	ГФБЕЛН	+5	РÉАЛISME СФВИÉТИКЕ	+10
РЯЕТЯЕ	15	ЗФНЫЕ	+5	МАНФЕУЯ DE MÉTAL	+5
ИЕСЯФМАНТ	20	ДЯДФФН	-5	VФDКA	+5



A ton avis Camarade Guerrier, l'Adventure c'est à droite ou à gauche ?



L'ΩΓΓΗΘΟΔΟΧΙΕ, LA CEL- LULE ET LES ЖР

L'Orthodoxie est le bien le plus précieux d'un aventurier socialudiste. Il doit à tout prix la prouver à ses pairs sous peine d'être jugé ludo-traître et éliminé ou envoyé aux mines de la Moria. Elle débute à un niveau qui dépend de sa race et de ses Classes, et varie en fonction de ses actions et des dires de ses proches.

СΩΜΜΕΝΤ ΓΑΓΝΕΡΑ ΕΤ ΡΕΥΔΡΕ ΔΕ L'ΩΓΓΗΘΟΔΟΧΙΕ ?

En dernière analyse, c'est le MD qui décide souverainement des gains et pertes d'Orthodoxie des personnages. Par exemple, un joueur qui oublie systématiquement d'employer le vocabulaire socialudiste sera pénalisé, puis récompensé lorsqu'il fera un effort ; mais un joueur qui bourre ses phrases de mots choisis pour optimiser ses gains, ne gagnera plus rien à la longue.

Un acte mineur, ou une longue succession de petites preuves d'orthodoxie, fera gagner/perdre 1 point ; un acte important, 3 à 10 points ; un acte crucial, 11 à 20 points ; et un acte légendaire, 21 à 100 points.

QUELQUES ΜΟΥΧΕΝΣ ΔΕ ΓΑΓΝΕΡΑ ΔΕ L'ΩΓΓΗΘΟΔΟΧΙΕ

Utiliser tout le temps les mots suivants, même si ce n'est pas nécessaire : « Hobbit petit-bourgeois », « paladin fauteur de guerre », « dragon amasseur capitaludiste », « supplément commercial et démagogique », « élitiste de niveau 15 », « fasciste elfique », « biclassé exploiteur/profiteur », « prêtre dispensateur de l'opium du peuple », « Lutte des Classes de Personnages », « avant-garde non sacrificable », « prolétariat de Niveau 0 », etc. et en inventer.

Faire preuve de modestie devant la Partie et le MD.

Renoncer à de l'or ou en donner à des Niveaux 0.

Faire preuve d'au moins une aptitude étrangère à sa Classe.

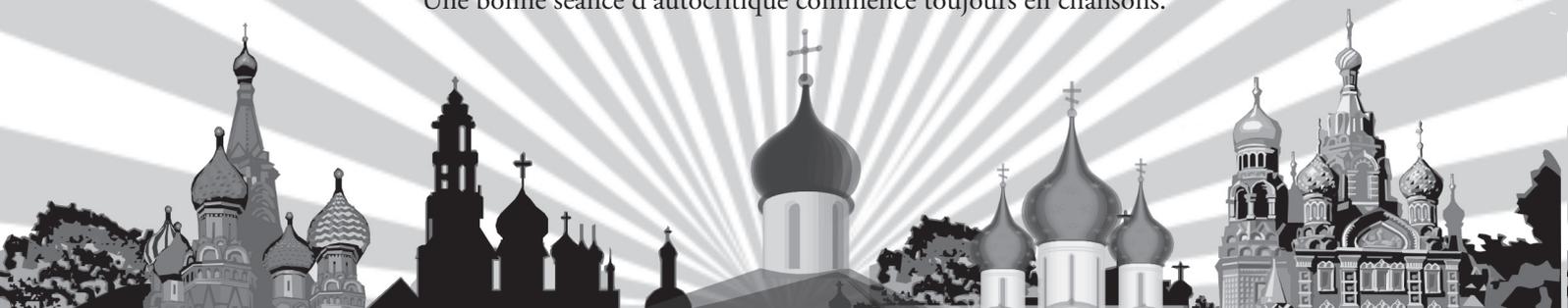
Peindre partout le symbole de la Partie (plus l'endroit est voyant, fréquenté et risqué, plus le gain sera grand). Prêcher le Socialudisme à des étrangers ou, mieux, les convertir.

Neutraliser des ennemis de Classe (plus ils sont puissants et/ou influents, plus ça rapporte).

Dénoncer et blâmer les fautes de ses camarades, proclamer et louer leurs exploits au service de la Partie.



Une bonne séance d'autocritique commence toujours en chansons.



QUELQUES MOYENS DE PERDRE DE L'ORTHODOXIE

Négliger systématiquement les devoirs susdits.
Laisser échapper un ennemi de Classe majeur.
Dérober de l'or à ses camarades, ou le leur dissimuler.
Accuser un camarade à tort ou sans preuve, ou le laisser être blessé ou lésé de quelque manière.
Refuser un ordre raisonnable d'un aventurier de rang supérieur.

QUELQUES MOYENS DE SE FAIRE ENVOYER DANS LES MINES DE LA MÛRIA

Refuser un honneur de la Section Centrale de la Partie.
Accepter de l'or d'un ennemi de Classe.
Accuser un camarade de rang supérieur à tort ou sans preuve suffisante, ou pire, le laisser être blessé ou tué.

L'AUTOCRITIQUE

À n'importe quel moment de l'aventure, un joueur peut réclamer une séance d'autocritique. Une séance est obligatoire en fin d'aventure. Le secrétaire de cellule décidera de l'opportunité de la procédure et se fera assister du MD pour les gains/pertes d'Orthodoxie, les punitions, etc.

Lors d'une séance d'autocritique, le président de séance peut refuser la parole à un autre personnage. Un joueur qui passe outre encourt une perte automatique d'Orthodoxie (de 1 à 5 points en général), sauf révélation importante.

Normalement, la séance d'autocritique se déroule autour de trois axes :

L'accusation : chaque joueur peut utiliser ce qu'il a été autorisé à noter pendant la partie, pour accuser un camarade. Le camarade en question peut se défendre et la cellule vote alors les mesures à prendre (perte d'Orthodoxie pour l'une des parties, sanctions diverses, exécution...). Une accusation qui n'a pas donné lieu à une punition pour l'accusé doit être effacée de son dossier et des notes des joueurs.

L'autocritique : chacun peut s'accuser et faire son propre mea culpa. Dans ce cas, la cellule doit faire preuve d'indulgence, selon le principe « faute avouée est à moitié pardonnée ». La faute peut ensuite être effacée ou non, selon sa gravité et le vote de la cellule.

Les félicitations : chacun peut annoncer qu'un autre a eu une conduite particulièrement exemplaire. Dans un tel cas, le « héros » gagne l'Orthodoxie normale (s'il ce n'était fait), tandis que le « héraut » gagne 1 à 3 points (le maximum étant égal à la moitié du gain effectif que l'on octroie ainsi à un autre).

On peut avoir l'impression, en lisant ces règles, que les joueurs ont intérêt à se filer des coups de main en s'octroyant mutuellement des points d'Orthodoxie.

En réalité, le but est de monter de Rang (et non de niveau !) comme suit. Donc, vous aurez intérêt à débiter savamment les autres pour être le seul à monter !

CHANGER DE RANG

Si l'Orthodoxie dépasse un certain seuil, le héros monte en grade dans la Partie :

RANG CIVIL	ORTHODOXIE REQUISE	GRADE MILITAIRE
ΚΟΜΣΦΗΛ	10	ΚΟΥΨΗΛ
ΚΑΜΑΡΑΟ	50	ΚΦΘΠΕΥΑ
ΚΦΝΤΡΑΦΛΕΥΑ	200	ΚΑΡΙΤΑΙΝΕ
ΚΑΡΔΥΕ	500	ΚΦΜΜΑΡΟΑΝΤ
ΚΦΜΜΙΣΣΑΙΥΕ	1000	ΚΦΛΦΝΕΛ

Le rang militaire s'applique aux guerriers et aux autres aventuriers qui se sont enrôlés dans l'armée.

Vous pouvez facilement vous en rappeler par ces acronymes : « kokakokako » et « kokokakoko ». C'est simple, non ? Mais attention, le monde extérieur peut vous les faire oublier avec ses nombreuses distractions (bâââh, le monde extérieur !). Conseil pour éviter cela : répétez-les cent fois de suite à haute voix devant chaque non-rôliste que vous croisez, par exemple votre prof de fac ou votre grand-mère, afin d'éviter qu'il ne vous les fasse oublier avec son bavardage de non-rôliste (bâââh, les non-rôlistes !).

Le fait de monter en grade n'a aucun effet mécanique, mais permet de donner des ordres aux autres CJ et PNJ. Au sein de la Cellule, chaque personnage doit obéir aux ordres de ceux qui lui sont supérieurs par le rang. Le niveau n'a rien à y voir, un Boulanger 4/Guerrier 4 peut parfaitement engueuler un Paysan 7/Magicien 7. C'est sa peau à lui.

De même on peut donner des ordres à un membre de rang inférieur d'une autre cellule, si et seulement si le secrétaire de cette cellule n'est pas immédiatement accessible. Si le secrétaire est présent, et qu'il est de rang inférieur, on peut lui donner un ordre et, s'il obéit, cet ordre s'appliquera alors à la cellule tout entière.

Le refus d'obéissance non motivé entraîne une perte d'Orthodoxie selon les circonstances et les conséquences. En général, elle sera égale à la différence de rang x10.

Enfin, les personnages de haut rang recevront plus facilement des équipements, des informations, des passe-droits, etc. et sont relativement protégés de leurs subordonnés. Mais ça, vous le savez sans doute déjà pour l'avoir pratiqué dans certains jeux de rôles.



LA CELLULE ET LA ПРЯГРЕССИОН

Un groupe de personnages est appelé une Cellule. Chaque Cellule doit élire au moins un trésorier et un secrétaire. Les autres personnages peuvent aussi avoir des responsabilités (cf. ci-dessous).

ГАГНЕР ДЕС ХР

Lorsque votre jet de dé est égal au seuil demandé, vous gagnez 5 XP dans la compétence utilisée : c'est de l'expérience fortuite. Vous gagnez aussi des XP lorsque vous tuez un ennemi capitaludiste, humanoïde ou monstre. C'est le MD qui décidera du gain, éventuellement réparti entre plusieurs personnages s'ils ont coopéré. Vous en gagnez enfin par les PO, sur la base d'1 PO = 1 XP. Ces XP sont aussitôt utilisables ; plus exactement, il vous suffit de passer 1 jour à vous exercer sur la compétence pour pouvoir utiliser l'expérience fortuite. Les autres sources d'expérience sont librement utilisables à la fin de la partie.

ЧАНГЕР ДЕ НИВЕАУ

Pour que ses membres puissent Changer de Niveau, la Cellule doit, en fin de partie, rédiger une lettre officielle au Premier MD de la Partie où elle exposera ses hauts faits et tentera de minimiser ses échecs. On peut penser qu'il est possible de demander un Changement de Niveau parce que la cellule a tué 20 Gobelins Valets du Capitaludisme à sa première aventure ; en revanche, pour quand le plus puissant des Aventuriers sera Niveau 7, il faudra au moins avoir tué un petit dragon pour obtenir la même chose.

Si le PMDP (incarné par le MD) daigne se laisser toucher, alors le Changement de Niveau est possible. Mais il faut encore réussir l'Examen de Loyauté Socialudiste. C'est en fait très simple : un personnage donné peut Monter de Niveau si, au cours de l'aventure, il a plus gagné que perdu en Orthodoxie (ou fait 0). Faute de quoi il reste bloqué à son niveau actuel, même si le reste de la Cellule monte.

Il est possible de charger à mort un aventurier (mort ?) pour faire mousser les autres, de redoubler de vocabulaire bureaucratique pour prouver son Orthodoxie, de recourir à la flatterie éhontée... etc.

EFFETS DU CHANGEMENT DE NIВЕАУ

Un personnage qui Change de Niveau gagne (son nouveau niveau x50) XP. Il peut les dépenser sur ses compétences, ses capacités de Classe, ses sorts, et tout ce qu'on trouvera utile et drôle. Pour les traits, le barème est de 1 000 XP fois la valeur à atteindre, l'augmentation n'est possible que pour 1 seul trait 1 fois par niveau.

Ensuite, chacun gagne des Points de Vie suivant le tableau suivant :

БЯРДЕ	104	ГУЕРЯЯЕР	108	ВФЯ (VФЛЕУЯ)	104
ДЯГФОН	108	МАГИСЕН	104	РФДЕУЯ	108
ПЯЭТЯЕ	106	ИЭСЯФНАПТ	104		

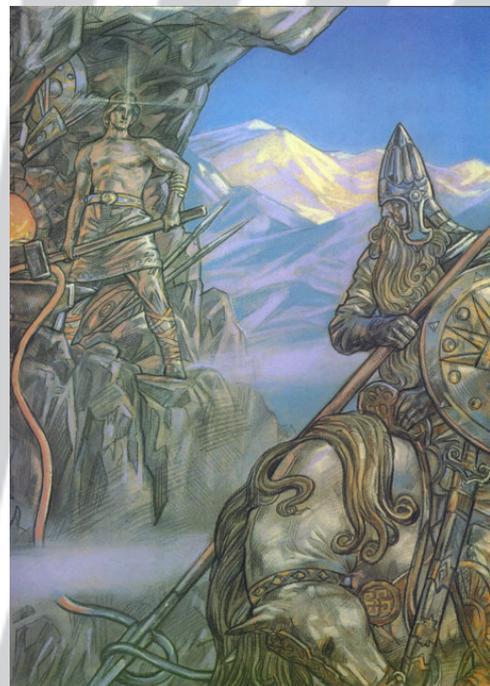
Puis on monte d'un cran les deux Classes du personnage : Paysan 5/Guerrier 5 devient ainsi Paysan 6/Guerrier 6.

СЕ ТРИКЛАССЕР

Deux classes ne vous suffisent pas ? Qu'à cela ne tienne, tricleassez-vous. Non, ça ne fait pas mal.

Se tricleasser requiert trois choses : 1) un Niveau supérieur à 2. 2) 500 XP, que ce soit en expérience fortuite, en Changement de Niveau, ou les deux. 3) changer de niveau. À ce moment, vous devez dépenser TOUS vos XP restants (après avoir payé les 500) de façon adaptée à votre nouvelle Classe. Si vous en avez moins de 100, vous devrez encore en dépenser à l'avenir, jusqu'à totaliser 100. Ensuite, ils pourront aller à l'une ou l'autre de vos Classes sans discrimination. Vous gagnez 10 points d'Orthodoxie.

Cette Classe commence à 1 et montera avec les autres, en gardant l'écart initial. Pour la progression, vous utiliserez le dé de points de vie le plus favorable. On ne peut pas se quadriclasser.



Ah ! Si j'avais un marteau, je me tricleasserais bien Guerrier/Lamineur/Forgeron !



Le Com dц Ма

APPENDICE I : CLASSES DE PRESTIGE

ГАРДЕ ЯФУРЕ

Réservée aux rôdeurs et guerriers de tous poils. Prérequis : Orthodoxie 100, une arme à +2.

Un Garde Rouge reçoit une armure d'acier (stalniè) rouge, de CA 0, si c'est un guerrier ; ou une cotte de mailles en mithril (bonus de 4 à la CA) et un arc de très grande qualité (incassable, bonus de +3 au TAC0) pour un rôdeur. Un barbare peut gagner la Fureur révolutionnaire ou doubler ses effets.

De plus, il devient l'équivalent d'un paladin ou d'un clerc. Il gagne des sorts comme un prêtre, dont un sort/lancer gratuit lorsqu'il devient Garde rouge.

АГЕНТ ОУ САГИЫ

Le Cagibi ou Placard est une police politique. Prérequis : Orthodoxie 200, Niveau 3 minimum.

Mise au Placard (300 XP) : vous pouvez chaque jour mettre hors-jeu un personnage de rang (pas niveau) inférieur au vôtre pour 1 heure (temps des personnages).

Monstre du Placard (100-400 XP) : le Cagibi met à votre disposition une créature (ou une troupe) qui vous est fanatiquement loyale. Une dizaine de Gobelins Niveau 0 vaut 100 XP, un Cerbère en vaut 400.

Squelette dans le Placard (300 XP) : vous gagnez la Classe de Nécromant au rang 1, développable normalement, 2 sorts de départ, et la compétence Artisanat (cigares) à -2.

Reliquaire (300 XP) : vous gagnez la classe de Prêtre au niveau 1, à développer normalement, et 3 sorts.

Vision-KâGB (100 XP) : comme l'avantage racial (peut être doublé, les portées se cumulent).

APPENDICE II : SORTS SOCIALCĐISTES

Certains sorts sont communs aux prêtres et aux mages ; les autres sont marqués d'un P (pour Prêtre) ou d'un M (pour Mage). Les premiers se lancent avec la Sagesse, les seconds avec l'Intellect, auxquels on ajoute le Niveau du personnage en bonus et la difficulté du sort en malus. Ils durent dix minutes par défaut et prennent un temps en rounds égal à leur niveau pour être lancés.



Un Garde Rouge dans son habit de lumière.



АГЕНТ ОФЯМОПТ [-6]

Ce sort doit être lancé sur un placard. Quand vous l'ouvrirez, il y aura un zombie dedans, dormant du sommeil éternel. Ce mort-vivant vous servira jusqu'à l'aube suivante.

АГИТ-РЯФР [-4 РОУЯ Э РЕЯФФПЕС, -1 РОЯ ТЯПСКЕ ОЕ Э РЕЯФФПЕС ЕП ПЛУС] [P]

A lancer sur un groupe quelconque en dehors d'un combat. Chacun de ses membres doit réussir un test de Sagesse avec, en malus, la moitié de votre niveau (arrondir au-dessous). En cas d'échec, une bagarre suit rapidement.

АЯМУЯ ОЕ НЕВСКИ [-4]

La CA de la cible est améliorée de 3.

СИПКИЕМЕ СФЛОПНЕ [-4]

La cible obtient un bonus de +5 en Discrétion et à son premier coup si elle attaque un groupe par-derrière ou par surprise.



СЪСРАКЪЕ [-7] [M]

Un cheval de guerre caparaçonné apparaît et se met aux ordres du bénéficiaire. Il reste tangible une journée de chevauchée ou le temps d'une bataille.

СЯФЪС ДУ БЪЛЧЕНВК [-4] [M]

Une dague apparaît entre les dents du magicien. Maximum une par 24 h.

ЕСПРИТ ДЕ КАСРАЯФЪН [-4]

Le personnage ajoute son niveau à son Intellect, mais subit un malus à l'initiative égal à ce bonus divisé par 2 (arrondi à l'inférieur : ainsi pour un niveau de 7, on a un malus de -3).

ЕСПРИТ ДЕ СЪЯБЕ [-4]

Idem pour le Charisme, mais sans malus à l'initiative.

ФАМИЛИЯ [-6] [M] [300 XP]

Ce sort spécial se lance immédiatement. Si vous ratez, vous devrez repayer le coût pour le retenter. Il transforme un animal quelconque, mais pas plus grand qu'un gros chien, en une créature pleinement intelligente et qui vous sert de compagnon. Il a les traits normaux de sa race (Vigueur et Agilité) et y ajoute un Charisme, un Intellect et une Sagesse que l'on tire avec 1D20 chacun, en relançant les résultats inférieurs à 3 et ceux supérieurs à 18. Calculez ses Points de Vie au moyen de la formule ci-après : [Vos propres PV $\times \sqrt{361}$] $\div 38$.

Vous remarquerez que la Vigueur propre de votre familier n'entre pas en ligne de compte. C'est idiot, mais c'est comme ça, si vous êtes un géant avec 98 PV, votre familier souris blanche en aura 49. Par contre si vous êtes un vieillard malingre, il n'en aura que 3 ou 4, même si c'est un dragon.

Autre bêtise, la mort de votre familier vous enlève la moitié de vos propres PV à cause du choc en retour. Non, ne discutez pas, c'est prouvé, tout le monde sait que la mort d'un familier crée un courant électrique de 198,7 ampères et d'un voltage directement proportionnel à sa propre vitalité selon une courbe népérienne. Ouvrez le Manuel de Physique du Maître si vous en voulez la preuve. Si vous doutez encore, perdez dix points d'Orthodoxie et allez dans un goulag vous flageller cent cinquante fois dans la neige en hurlant « je suis un traître, je ne crois pas aveuglément aux axiomes de la science donjonnesque ». Une fois créé, un familier vit un minimum de dix ans, même si sa race vit moins longtemps.

РУЯБЕЯ ЯЭВФЛУТИФННАЯЕ [-4]

La cible doit rater un test de Sagesse ou virer berserk : +2 au TAC0, aux dommages et à la CA. Il lui faut réussir un autre jet pour se calmer et ne pas attaquer ses amis (ce jet peut être retenté à chaque tour).

ИСЪА ПЪМЪДЕ [-8] [M]

Le mage invoque une maison montée sur des pattes de

poulet géantes de 2,50m. Cette maison entièrement équipée (mais sans armes, hormis des couteaux de cuisine et une hache pour fendre le bois) se déplace à la vitesse de marche d'un homme et reste matérielle durant 24 heures.

ЛЪИ ДЕ ЛА ТЕРЯЕ РУССЕ [-6] [P]

Votre prochain agresseur encaissera automatiquement autant de dégâts que son jet de dommages contre vous. Vos protections jouent normalement, toutes les siennes sont ignorées.

МАЯТЕКУ ДЕ ЛА ФЪИ [-4] [P]

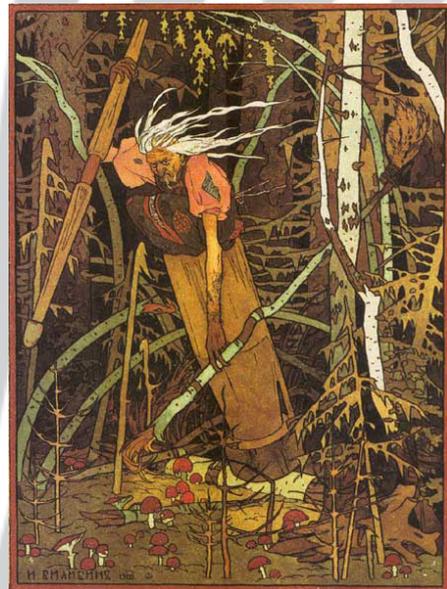
Le prêtre fait apparaître dans sa main la réplique de Talither, le fabuleux marteau de guerre de Joseph « Steel Line », craint des capitaludistes. Il peut relancer une fois chaque dé de dommages qui donne un 1 si cela sert la cause du Socialudisme. Face à des amis de la PDT, il devient lourd comme la mort et impossible à soulever. Talither reste tangible le temps d'un combat ou d'une bataille.

ФРЕЯТИФН ТЕРЯЕС ВИЯБЕС [-7] [P]

Le prêtre bénit une étendue de terrain à peu près carrée, dont le côté est au maximum égal à son niveau $\times 50$ mètres. La terre affectée donnera des récoltes doubles si elle est cultivée, des récoltes simples si on se contente d'y semer du grain sans défricher ni labourer. Dure un an.

ПИЛОН ДЕ БАБА ЯГАА [-3] [M]

Un gros pilier de bois ouvragé jaillit de terre sous les pieds du mage et le porte à trois mètres du sol, hors de portée des coups. Il faut réussir un jet de Force avec un malus égal à 4 plus le niveau du mage pour renverser le pilier. Le mage peut frapper avec son pilon, il a un TAC0 égal à son niveau +3 et inflige 2D6 points de dommage (5D6 contre un adversaire à terre).



Ne jamais invoquer le Pilon de Baba Yaga avec Baba Yaga dedans...



ΡΡΣΗ [-5] [M]

Le mage fait semblant de tenir deux poignées. Une série de projectiles magiques apparaît dans sa main droite et fuse à travers sa main gauche. 2D6 projectiles partent ainsi. Le mage choisit comment il les répartit entre ses cibles avant de faire le jet pour toucher. Chaque projectile a un TAC0 égal à 8 + le niveau du mage. Le mage peut tenter de tirer plus de balles (un malus de -1 au lancer en donne 3 de plus). Le premier projectile fait 1d6 de dégât + 1 par projectile supplémentaire qui touche, ceci pour chacune des cibles.

ΡΑΣΦΥΤΙΣΑ [-2]

Le terrain jusqu'à (score) mètres devient terriblement boueux et glissant. Vous seul pouvez y marcher sans encombre, les autres doivent à chaque tour réussir un jet d'Agilité avec votre niveau en malus ; s'ils ratent, ils ne peuvent plus rien faire que retenter des jets d'Agilité (1 par tour) pour se relever. L'effet sur le sol est permanent.

ΡΕΣΡΑΡ ΔΕ ΒΑΒΑ ΥΑΡΑ [-3] [M]

C'est le mauvais œil des sorcières. Le mage doit croiser le regard de sa cible et prononcer une malédiction. La cible doit réussir un jet de Sagesse avec votre niveau en malus : si elle rate, ses actions pour ce combat se feront à -4. Si elle tire un 20 à ce jet de Sagesse, elle perd 1D10 points de vie à la place.

ΒΙΣΤΕΥΑ ΠΡΑΛΕΤΑΡΙΕΝΝΕ [-2] [P]

La cible gagne 2 PV virtuels, à dépenser en premier lors des combats. Le prêtre peut s'imposer une difficulté supérieure (-4, -6, -8) pour donner 4, 6, 8... PV en plus.

ΣΕΝΣ ΔΕ Λ'ΗΙΣΤΟΡΙΑΣ [-8] [P]

Pour la durée de ce sort, tous les Capitaludistes visibles subissent un malus de TAC0 égal à votre score, car ils appartiennent à « la classe condamnée historiquement » (© Eisenstein).

ΣΦΙΝΣ [-3] [P]

Si le prêtre réussit son jet, la cible regagne autant de PV que le score obtenu.

ΣΤΑΚΗΑΠΦΙΣΜΕ [-2] [P]

À lancer sur un ouvrier, qui travaille alors 14 fois plus vite que la normale. Dure une heure.

ΓΑΥΡΕ ΡΦΥΣΕ [-1] [M]

La cible peut instantanément se couler dans la pierre ou la terre. Elle s'y déplace en marchant normalement, elle y voit comme dans l'air, et perçoit l'extérieur comme à travers du verre dépoli. Si elle n'a pas pu sortir à l'air libre, elle meurt à la fin du sort.



Raspoutitsa en action !



Sorts de Некромантие (se lancent comme des Sorts de Mage)

АССЕЛЭРАЦИЯ ДЭ Л'ИСТОИЭ [-5]

Ce sort requiert que le nécromant garde le contact visuel avec sa cible et se concentre sur le sort tout en dessinant un cercle dans l'air et en faisant tic-tac. Pour chaque tour de concentration du nécromant, la cible doit faire un test de Vigueur avec le niveau du nécromant en malus. En cas d'échec elle vieillit de 2D10 ans ce tour. Si elle dépasse les 39 ans, chaque décennie en plus lui impose un malus de -1 à tous ses jets sauf Sagesse. L'effet dure un jour ou jusqu'à intervention d'un guérisseur ou d'un prêtre.

СИГАРЕ ДЭ ФИДЕЛ [-2]

Un nuage de fumée fuligineuse, parcourue d'étincelles, sourd de la bouche du nécromant. La fumée s'étend de 3 mètres par tour, tant que le nécromant se concentre, et affecte tout le monde sauf son créateur. Les personnes englobées subissent 1D6 points de dégâts par tour et ont un malus de -6 à tous leurs jets (-12 pour le tir). La fumée se dissipe peu à peu selon les conditions.

ДАМНЭС ДЭ ЛА ТЕРЯЭ [-3]

Sort de base du nécromant, qui anime des cadavres frais qui se mettent à son service en tant que zombies. Ils ont les caractéristiques de leur vivant avec +6 en Force, -4 en Intellect et Agilité, et 0 en Charisme, ils sont niveau 0 et n'ont aucune compétence. La version de base du sort anime 2 corps, on peut en lever plus avec un malus de -2 par corps supplémentaire.

ЛАМЕ ДУ ФАУШЕУЯ [-7]

Une faucille noire comme la nuit et marquée des runes « СССР » apparaît dans la main du nécromant. Elle se manie avec un talent de base de -5 et inflige des dommages de 4D6.

ФОРСАТС ДЭ ЛА РАИМ [-8]

Ce rituel de 1 heure transforme un humanoïde en zombi « traditionnel ». Il obéira à son maître jusqu'à ce qu'on l'exorcise par magie ou en lui faisant avaler du sel. Il a un malus de -6 à tous ses jets sauf de Vigueur (bonus de +4). On peut contrôler maximum (niveau) personnes à la fois.

ПУЯЭ [-2]

Ce sort provoque chez la cible un dérangement gastrique impressionnant (en clair, la chiasse). Elle doit réussir un test de Vigueur avec le niveau du nécromant en malus ; si elle rate, elle perd 1 PV et subit un malus de -2D6 (à retirer chaque tour ou heure) pendant 2 heures.

СЕКРЕТС ДЭ ЛУССЕНКӨ [-8]

Ce sort doit être lancé trois fois en un mois sur deux bêtes ou un homme (pas forcément consentant) et une bête. S'il n'y a même qu'un seul échec, rien ne se passe ; si on tire un 20, un monstre naît qui attaque le mage. En cas de succès, on obtient un hybride (« furry ») dont le MD décidera des caractéristiques. Si le joueur tire un 1, il peut les déterminer lui-même avec l'aide du MD.

ВАДЕ БИСТЯӨ [-3]

Grâce à ce sort, le nécromant peut multiplier par 2 la vitesse de marche de ses créatures, qui gagnent aussi un bonus de +2 à l'initiative.

APPENDICE III : SORTS САПИТАЛИДИСТЭС

Ils suivent les mêmes règles que les sorts socialudistes.

Bigbucks (-6) (M)

Ce sort doit être lancé sur n'importe quel tas de pierres qui prend alors l'apparence d'un tas d'or frappé à l'effigie du Commandeur de la Terre Bénie. L'illusion dure jusqu'à ce que les cailloux soient cachés dans un sac ou un meuble. Un connaisseur ne se laissera jamais prendre à ce piège.

Blackbuster (-3)

Personne ne peut s'empêcher d'écouter le personnage pour la durée du sort. Les gens lâcheront leurs outils pour s'assembler et entendre ce qu'il a à leur dire.

Don de Маôк'ДнО (-2)

Le personnage fait apparaître un repas complet pour une personne, composé de frites, de ketchup et d'un hamburger. Le cornet de frites peut être plié en petit chapeau ridicule, et il y a aussi une petite figurine idiote que certains collectionnent. Ce sort ne compte pas dans les lancers quotidiens, mais chaque lancer après le premier se fait à -3, puis -4, etc. Une version surpuissante, appelée Plan Marshall, permet de nourrir un peuple entier.

Elvis (-12) (P)

S'il réussit ce sort au moment où on le tue, le personnage n'est pas tout à fait mort. Il peut revenir s'il obtient 1 avec 1D20, tentable dix fois en dix jours. Si au bout des dix jours il n'a pas réussi, il est définitivement mort.

Fantasia (-7) (M)

Si le sort réussit, une bête féroce prise pour cible est transformée en une caricature docile et raffinée qui se bat pour le personnage. L'animal ainsi charmé a toujours un élément vestimentaire distinctif, comme un tutu ou une coiffe de rajah. Le sort dure une heure.



Flambeau (-2) (P)

Le personnage lève la main, une torche y apparaît alors qui éclaire pour une heure. La lumière ainsi produite est celle de la Liberté, elle repousse les monstres et peut briser les chaînes.

Ghostbusters (-2) (P)

Grâce à ce pouvoir, le prêtre peut bannir tous les fantômes (il doit faire un test de Sagesse : tout fantôme de Sagesse inférieure à sa marge fuit). L'attaque spirituelle prend la forme d'éclairs d'énergie colorée.

Pluie de Kook'Hah (-3) (P)

Le prêtre mime le geste de porter une gourde à sa bouche et affiche une mimique de satisfaction. Une splendide vierge vêtue d'une toge rouge striée de blanc apparaît alors dans les airs à l'endroit de son choix, et commence à déverser sur l'assistance le contenu de l'amphore de verre qu'elle porte. Pour les Capitaludistes et leurs amis, ce liquide brun, pétillant et très sucré, est une manne qui les désaltère pour la journée. Pour leurs ennemis, c'est une immonde boue éventée qui colle et diminue de 2 leur Agilité, leur Charisme, leur TAC0 et tous les talents que le MD estimera adéquats, sans parler des dégâts au foie et aux dents si on l'absorbe. L'effet dure jusqu'à ce qu'ils puissent se laver. L'utilisation amicale de ce pouvoir suit la même règle que McDo.

Pulp (-6) (M)

Chaque fois qu'il achète ce sort, le personnage doit indiquer quel pouvoir de Super Héros il imite : l'agilité de Batman, le rayon optique de Cyclope, etc. Le joueur décidera avec le MD des détails techniques de son fonctionnement (en général un bonus ou des dégâts égaux au Niveau du personnage).

Rambo (-I à -IV) (P)

Le prêtre ceint son front d'un bandeau qu'il bénit et qui le rend dès lors insensible à la douleur. Pour (marge de réussite) minutes, ses Points de Vie sont augmentés d'un montant égal au niveau du sort multiplié par celui du prêtre (+niveau pour Rambo I, +niveau x2 pour Rambo II, etc.). Ces points de vie seront les premiers retirés s'il en perd. Il faut acheter chaque niveau de sort séparément.

Rocky (-I à -V) (P)

Le prêtre enroule autour de ses poings des bandelettes bénites qui les rendent aussi durs que la pierre (rock dans le langage des paladins) ; ils infligent alors des dommages accrus de +2 pour Rocky I, +4 pour Rocky II, +6 pour Rocky III, +8 pour Rocky IV, +10 pour Rocky V. Il faut acheter chaque niveau de sort séparément.

Schwing ! (-2)

Il y a au moins quatre façons d'utiliser ce peu ragoûtant pouvoir :

1. grimper aux murs grâce à des filaments verts gluants qui tapissent les pieds du personnage.
2. se frotter les mains pour faire une boulette de ces mêmes filaments, que l'on lance ensuite sous les pas d'un ennemi. Si la cible est touchée, elle a un malus de 3 en CA à cause de ses pieds collés au sol.
3. devenir aussi élastique que Mr Fantastic (chaque membre peut s'allonger de (Vigueur) mètres).
4. souffler une énorme bulle qui peut obstruer un passage. Si on la crève, le choc assomme tout le monde à trois mètres de distance pour (5D6 - Vigueur) minutes (0 ou moins = aucun effet). Les victimes et le personnage subissent ensuite les mêmes effets que pour la Pluie de Kook'Hah utilisée pour l'attaque.

Soins (-3) (P)

Si le prêtre réussit son jet, la cible regagne autant de PV que le score obtenu.



Un mage Capitaludiste prépare un nouveau sort appelé « Réchauffement climatique ».



L'AVENTURA

LA SOMME DE TÛTLÈ

Les aventuriers, frais émoulus de leurs écoles respectives, viennent de fêter leur réussite à la taverne « Chez Pouchkine », Place Rouge à Moskoud-Poïniar (connue pour son kremlin et son mausolée, qui servirent de premiers terrains de quête aux fondateurs de la Partie des Travailleurs). On les envoie faire leurs premières armes dans un coin tranquille : la région préférée du MD, dans une taverne tenue par Grungnir Trois-Marteaux (Nain guerrier 6/brasseur 6), un sympathisant Socialudiste connu.

C'est là que leur premier contact viendra les trouver. C'est un magicien-boucher niveau 5, reconnaissable à sa robe tachée de sang et ceint d'une « boutique » d'impressionnants couteaux bien affûtés. Il se nomme Ivan Ivanovitch, comme tous les commanditaires d'aventures socialudistes (ses homologues capitaludistes se font appeler Johnson ou Smith). « Bonjour camarades, puis-je me joindre à votre table ? Merci. Dites-moi, ça vous dirait de voir du pays, de vivre de l'action, de gagner de l'or facilement ? »

Si les CJ disent non, ils n'ont rien compris au jeu ! Faites-leur perdre quelques points d'Orthodoxie et réitérez la proposition par la voix d'un Ivan Ivanovitch

assez surpris. Il insistera sur la chance qu'ils ont de pouvoir vivre une vraie aventure, pas un circuit organisé de chasse aux XP comme on en monte parfois en temps de disette. S'ils refusent encore, il ira les dénoncer au patron, qui les mettra dehors et appellera le Cagibi pour s'occuper de ces mauvais aventuriers qui refusent de Partir à l'Aventure.

Donc, quand vos CJ auront accepté, il déroulera une carte (réelle ou imaginaire - des Terres du Milieu, d'un scénario de jdr ou une IGN de chez vous, mais sans grande ville) sur la table et leur expliquera la mission. « Votre mission puisque vous l'acceptez, sera d'aller au Triste Donjon de l'Effroi (il montre un lieu sur la carte), en plein dans les Pays Non Alignés. Cette bâtisse est actuellement occupée par un mage du nom de Tùtlè. Ce grand chercheur travaillait sur les émotions, d'où le nom de sa demeure ; et on m'a dit qu'il a réussi à créer une version très puissante du sort de Peur. Ce sortilège doit être consigné dans son grimoire, au dernier étage du donjon. Vous devez me le ramener. Tùtlè est actuellement mourant et il ne devrait plus être en mesure de s'y opposer quand vous arriverez là-bas. »

Ivan Ivanovitch ne veut que ce grimoire et laissera les CJ se payer sur la bête dans le Donjon. Il est prêt à payer 200 PO au groupe, et pourra aller jusqu'à 300 au nom de la solidarité envers les jeunes Aventuriers qui débutent. Il ne paiera pas un kopeck de plus (cf. ce qui se passe s'ils refusent la mission).



La place Rouge de Moskoud-Poïniar, son mausolée, sa taverne « Chez Pouchkine », son kremlin sans dragon.



Si on lui demande pourquoi il n'y va pas lui-même, il répond le plus sincèrement du monde : « mais ce n'est pas une quête de mon niveau, voyons ! »

LE VOYAGE

Les CJ pourront facilement se renseigner en bibliothèque ou auprès de marchands pour savoir comment parvenir au Triste Donjon de l'Effroi. Le voyage ne présente pas de difficulté, sauf qu'ils vont avoir de la compagnie : Bibron, un jeune Hobbit audacieux, a décidé de devenir Voleur. Il va s'accrocher aux basques des CJ à la sortie de son village natal, et leur dérober pièce après pièce de leur équipement.

Coincé, Bibron pleurniche et rend les objets (cachés dans un arbre creux) en suppliant qu'on ne le cogne pas. À vos joueurs de décider ce qu'ils en font : mine de rien, cette situation est très chargée en idéologie. Ils peuvent tuer Bibron (un crime !), le renvoyer chez lui à coups de tatane (bof...) ou essayer de le convertir au Socialudisme (mieux !). Après tout, ils ont sous la main un jeune Niveau 0 naïf et malléable. Poussez-les à jouer le débat et, peut-être, le prêche qui suivra.

S'ils font du mal à Bibron, un Voleur Capitaludiste les traquera peu après pour les punir. C'est un humain du nom de Belphégor qui se balade en noir avec un masque doré. Il agira de façon à mettre les CJ dans l'embarras, par exemple en sabotant leurs possessions ou en coupant un pont de corde.

Bibron (paysan niv. 0) : *Vigueur 8, Charisme 10, Intellect 13, Sagesse 10, Agilité 14, TACO 14, CA 4, PV 8. Cuisine (+2), Dague (-1), Discrétion (0), Esquive (0), Légendes (-6), Lire et écrire (-6), Marchander (-2), Nager (0), Observation (0).*

Belphégor (Voleur niv. 4) : *Vigueur 12, Charisme 13, Intellect 13, Sagesse 10, Agilité 14, TACO 14, CA 7, PV 22. Bagarre (0), Dague (0), Dague de lancer (0), Dialectique (baratin) (+1), Discrétion (+2), Esquive (+1), Légendes (-5), Lire et écrire (-6), Marchander (0), Médecine (-4), Nager (0), Observation (0), Séduction (+2), Serrurerie (0), Survie (Francbourg) (+1). Parchemins (bonus de +1), Insaisissable (x3), Backstab (x2).*

SA MAISON EST UN DONJON, PIROUETTE, CACAHUÈTE

Le Donjon en question est une tour HLM (Hermétique pour Libre Magicien) située sur une colline désolée. Il est en bon état, pas particulièrement sinistre. Il fait 12 mètres de diamètre à la base, pour 10 au sommet, sur 4 niveaux : le rez-de-chaussée, 2 étages et la cave. Un escalier en colimaçon occupe son centre.

La porte d'entrée pose la rituelle énigme :

« Avec moi la vie est grise, les plats insipides, les draps froids, la musique vide et les fleurs sans odeur. Qui suis-je ? » Réponse : la tristesse (ou la mélancolie). Sinon, on peut la démolir à coups de hache ou de sorts (cumuler un total de 50 points de dégâts, sachant que les coups qui infligent moins de 10 points seront ignorés).

La cave, encombrée d'étagères vides, communique avec quelques failles dans le karst de la butte. On y trouve une petite famille de Kobolds qui servaient de domestiques à Tütlè. Faut-il tenter de les convertir ? Rappelons que ce ne sont pas des ennemis, et donc qu'ils ne rapportent aucun XP ! Par contre, un Gobelin ou Orque peut s'en faire des suivants.

Kobolds adultes (paysans niv. 0) : *Vigueur 12, Charisme 4, Intellect 8, Sagesse 8, Agilité 14, TACO 10, CA 6, PV 8, Dommages -1. Bagarre (0), Dague (0), Discrétion (+2), Esquive (+1), Lire et écrire (-6), Observation (0), Survie (souterrains) (+1). Insaisissables (x2). Trésor : 10 pièces de cuivre corrodées.*

Le rez-de-chaussée abrite les communs : une cuisine, une buanderie et un atelier de menuiserie. La cuisine servait aux repas ; la buanderie à la lessive ; et l'atelier, à fabriquer divers menus objets que Tütlè utilisait pour ses recherches. Au pied de l'escalier est enchaîné un charmant bébé Cerbère que le mage comptait élever, sans savoir qu'un Cerbère vit 8 000 ans et que celui-ci en a encore pour 300 ans avant d'être adulte.

Cerbère jeunot : *Vigueur 14, Intellect 1, Sagesse 2, Agilité 16, TACO 16, CA 6, PV 16, dommages +2. Athlétisme (+2), Bagarre (0), Esquive (+2), Nager (-1), Observation (-1), Survie (Enfers) (0). La chaîne le retient à 5 mètres de l'escalier. Tué, il rapporte 10 XP parce qu'il est quand même assez résistant. Trésor : un collier à pointes +1.*

Le premier étage est un lieu de vie. Il se partage en 4 pièces confortables : la chambre, où Tütlè (78 ans) agonise sur son lit ; la salle d'eau, dénuée de toute richesse sauf les sels de bain (50 PO) ; un bureau, plein de parchemins théoriques (un mage donnerait bien 600 PO pour les avoir, si les CJ arrivent à les identifier) ; et la bibliothèque gorgée de romans à l'eau de rose, de contes horrifiques, de poèmes érotiques, etc. Il y en a sans doute pour 2.000 PO là-dedans, mais il faut pouvoir le transporter et l'écouler.

Tütlè mourant reste lucide. En voyant les CJ, il leur demande ce qu'ils veulent, puis tente une dernière malédiction s'il les trouve méprisables ou simplement gênants. Heureusement, la mort l'affaiblit, et au lieu de la crise cardiaque que les CJ devraient connaître, ils doivent passer un test de Sagesse -4 : s'ils ratent, ils contractent une phobie (le MD la gardera sous la main et décidera laquelle) ; face à son objet, il faut faire un test de Sagesse -4 ou se retrouver incapable de faire autre chose que fuir).



Le bureau contient, ouvert sur un lutrin, un Grimoire de l'Ultime Sagesse TM (© éditions Casus Belli, 1982). Ce gros livre démon claque méchamment sur les doigts ou la figure de son lecteur, avant de lui courir après comme un chihuahua enragé.

Grimoire de l'Ultime Sagesse TM (© éditions Casus Belli, 1982) : *Vigueur 8, Intellect 7, Sagesse 12, Agilité 9, TACO 12, CA 8, PV 4, dommages -2. 5 XP. Rebondir (0), Bagarre (+3), Esquive (0), Survie (Enfer de la bibliothèque) (-4).*

La salle de bains est le domaine d'Hervé. Ce golem de savon stylé se fera une joie de doucher un aventurier même non consentant.

Golem de savon : *Vigueur 17, Intellect 6, Sagesse 10, Agilité 12, TACO 15, CA 2, PV 13, dommages +2 ou jet de savon. Esquive (0), Bagarre (0), Jet de savon (+2), Nager (0), Observation (-2), Survie (hammam) (+3). 10 XP. S'il touche le visage (marge de 12 ou plus), ses bulles surabondantes infligent un malus de -4, qui peut se cumuler d'une aspersion sur l'autre. Ça va chier des bulles !*

Le second étage est le laboratoire. Une grande pièce ronde l'occupe tout entier, encombrée de cornues, mortiers, sphères armillaires... par contre pas de grimoires (ils sont tous en bas) sauf celui sur lequel travaillait Tütlè : sa Somme. Il est posé sur un lutrin d'apparence antique.

Ce lutrin est en fait un monstre capitaludiste : une créature de kabbale connue sous le nom de Pilier de la Maison Blanche. Il attaque toute personne qui tente de l'approcher et qui ne se limite pas strictement à une Classe. Eh oui, Tütlè est un farouche antisocialudiste ! Le lutrin bondit dans les airs sur son pied souple et retombe lourdement sur sa victime.

Lutrin dit le Pilier de la Maison Blanche : *Vigueur 15 +x, Intellect 6, Sagesse 7, Agilité 10, TACO 12 +x, CA 4 +x, PV 20. 30 XP. Athlétisme (-2), Bagarre (0), Esquive (-3). X est ici égal au nombre d'aptitudes du personnage qu'il affronte, dans toute Classe qui n'est pas une Classe d'aventurier. En cas de litige, le lutrin s'en fiche et prend l'hypothèse la plus favorable pour lui.*

UN PEU DE SEL ?

C'est trop facile tout ça, n'est-ce pas ? Exact, alors voici deux complications :

D'une part, la Compagnie Rouge et Blanc va s'en mêler. Ce sont des aventuriers capitaludistes purs, durs et tout aussi novices que nos héros. Ils vont donc les affronter tout au long de l'aventure, à moins de perdre la moitié des leurs ou d'être tous trop gravement blessés. En blesser ou en neutraliser un rapporte 10 XP, le tuer, 25 XP, le convertir, 50 XP.

Mike Quiksilver, paladin Colgate (niv. 2) : *un jeune premier sponsorisé par un sellier. Il monte un palefroi aux*

couleurs de sa compagnie : bleu-blanc-rouge. Vigueur 14, Charisme 14, Intellect 11, Sagesse 10, Agilité 13, TACO 16, CA 8, PV 18, Dommages +2. Athlétisme (+1), Courir (+1), Discrétion (-1), Épée large (+3), Esquive (0), Forge (-2), Lire et écrire (-5), Nager (-3), Séduction (+1), Survie (caserne) (0). Cosaque, sort : Rocky II.

Thor Jëladdhâl, guerrier Nain (niv. 1) : *un Nain. Vous savez, les Vikings à la verticalité contrariée... Vigueur 15, Charisme 8, Intellect 10, Sagesse 10, Agilité 12, TACO 12, CA 6, PV 17, Dommages +2. Charpenterie (-3), Bagarre (0), Esquive (0), Forge (-2), Hache à 2 mains (0), Légendes (-2), Marchander (0), Observation (-2), Serrurerie (-3), Survie (montagnes) (-1). Armure (CA 6).*

Mandrake le Magicien (mage niv. 1) : *un humanoïde à tête de chien et le caractère idem. Vigueur 11, Charisme 12, Intellect 15, Sagesse 12, Agilité 12, TACO 10, CA 2, PV 11. Art (dessin) (-3), Bagarre (-2), Connaissance (magie) (-1), Dague (-2), Dialectique (baratin) (0), Discrétion (-1), Esquive (0), Légendes (-4), Lire et écrire (0), Marchander (0), Médecine (-4), Nager (-3), Observation (-4), Séduction (-1), Serrurerie (-6), Survie (milieu x) (-4), Tir à l'arc (-3). Sorts : Bigbucks, Fantasia, Rocky I, Rambo I, Schwing !.*

Alyssia Dlawja (rôdeuse niv. 1) : *superbe jeune femme du désert avec un arc mortel. C'est le fleuron du groupe. Vigueur 12, Charisme 14, Intellect 13, Sagesse 13, Agilité 15, TACO poings 15/arc 18/épée courte 15, CA 16, PV 12. Art (danse du ventre) (0), Athlétisme (+1), Bagarre (0), Cuisine (-2), Dague (0), Dague de lancer (0), Dialectique (baratin) (+1), Discrétion (+2), Épée courte (0), Esquive (+1), Légendes (-5), Lire et écrire (-6), Marchander (0), Médecine (-4), Nager (0), Observation (0), Séduction (+2), Serrurerie (0), Survie (désert) (+1), Tir à l'arc (+3). Sentir les traîtres.*

Thylestiel Cegetel (Elfe prêtre niv. 1) : *un grand échalas en robe blanche, dont on se demande comment il fait pour ne pas se prendre les pieds dedans à tout bout de champ. Vigueur 8, Charisme 12, Intellect 15, Sagesse 15, Agilité 14, TACO 12, CA 4, PV 8, Dommages -1. Art (ikebana) (-2), Connaissance (fleurs) (-1), Discrétion (0), Esquive (0), Légendes (0), Lire et écrire (+2), Médecine (+3), Nager (0), Observation (-1), Survie (forêt) (+3), Tir à l'arc (-1). Voix de chochette, Magie naturelle. Sorts : Pluie de Kook'Hah, Ghostbusters, Blockbuster, Don de Maàk'Doh, Soins.*

Votre compagnie devrait les croiser au moins une fois sur la route, par exemple au moment où Bibron commence à chiper des trucs ; puis dans les parages de la tour ; et enfin bien sûr à la tour elle-même s'ils n'ont pas été éliminés avant.

Ensuite, Tütlè ne travaillait en fait que peu sur les émotions (c'était son hobby). Ces recherches érémitiques n'étaient que le paravent à son grand œuvre : la Quête du Trésor de Dark Jane !



Dark Jane était une paladine qui, chose rare, a choisi de se Multiclasser. Il faut dire qu'elle entendait des voix, alors... À l'époque, on ne connaissait pas encore la doctrine de Kaâlmâxx et elle ne fut donc pas brûlée tout de suite, d'autant qu'on avait besoin d'elle pour sauver le pays (pour le monde, elle n'était pas encore de Niveau). Ses exploits à l'épée à deux mains furent tels qu'on finit par l'appeler aussi « Jane la +L ».

Elle finit tout de même sur le bûcher par la faute d'une cabale de prêtres corrompus qui reçurent moult PO/XP en échange, de la part de ses ennemis. Mais avant cela, elle avait eu le temps de se constituer un trésor respectable dont elle n'eut pas le loisir de jouir. Elle l'avait caché sous les collines près du Triste Donjon de l'Effroi, que Tütlè devait bâtir plus tard, lorsqu'il sut que le trésor était encore là.

Pour découvrir cela, il faut se plonger dans la bibliothèque de Tütlè et se farcir la collection « Pour l'amour de... » par le célèbre Barbare Hakkar Th'land. Cette œuvre monumentale (156 volumes) suit invariablement la même ligne : une jeune femme meurtrie par l'amour met 4 ans à s'avouer qu'elle aime le héros, qui peut être un paladin viril/prince déchu (tome 4, « Pour

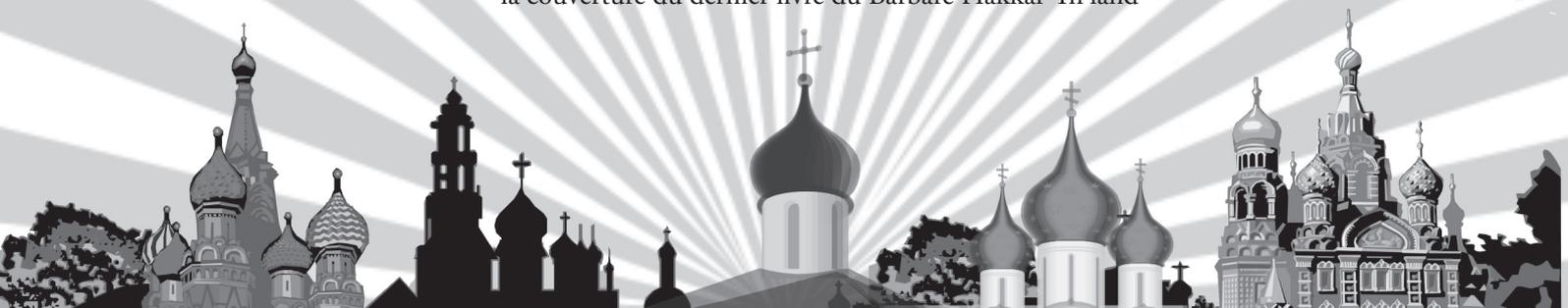
l'Amour d'un Paladin »), un mage latin (tome 12, « Pour l'Amour d'un Magicien »), un rôdeur ténébreux (tome 35, « Pour l'Amour d'un Rôdeur »), etc. Cette lecture fait perdre 1 point d'Orthodoxie car Th'land est un auteur capitaludiste et bourgeois. Par contre, les tomes 27 et 28 ont été vidés de leurs pages et abritent maintenant les notes de Tütlè. En les lisant, on découvre son ambition et les plans de toutes les grottes qu'il a explorées jusqu'ici. Il ne reste plus aux CJ qu'à s'installer à demeure chez Tütlè pour poursuivre les recherches à la plus grande gloire de la Partie des Travailleurs. La Compagnie Rouge et Blanc, si elle a survécu, sera là pour les concurrencer (eux aussi ont leurs infos). N'oubliez pas d'écrire la lettre au PMDP.

CONCLUSION

Cette aventure devrait rapporter à chacun les PO indiquées, plus 100 XP pour avoir globalement réussi, 100 XP pour avoir défait au moins un membre de la Compagnie Rouge et Blanc de quelque manière que ce soit, et de l'Orthodoxie en quantité variable.



Pour l'amour d'un Magiograd de niveau 12, la couverture du dernier livre du Barbare Hakkar Th'land



ΒΥΑΣΠΙΛΙ ΠΥΔΡΘΙΣ

ΖοϋϷϷ

Ρογτγαιτ

Иотт

ЯДΠΘ ΔΣΤϷϷ

ΩΓТНОДОЖИЄ

ЯДСЄ

ΔΡΤΠΤϷϷЄS/SoγTS

CLASSE δ'ογΙϷΠΤЄ

ИνϷЄΔΠ

CLASSE δ'ΔϷЄΠΤϷΓΙЄГ I

ИνϷЄΔΠ

CLASSE δ'ΔϷЄΠΤϷΓΙЄГ II

ИνϷЄΔΠ

СНΔΓΙΣΠЄ

ЦΙϷϷϷϷ

ΔϷΙΛΠΤЄ

ΣΔϷЄSЄ

ИΠΤЄLLЄCT

ЄϷϷΙΡЄΠЄΠΠ

ΒοπϷϷ ΔϷЖ ΔοΠΠΔϷЄS

ΤΔΣΟ

СΔ

ΡοИΠTS DE VIE

□□□□□ □□□□□ □□□□□
□□□□□ □□□□□ □□□□□

ΡΟ/ΡΔ/ΡС

СοMPRETEΠЄS

ΔΥΤ (ΔΟΜΛΙΣ) (-8)

ЄΡЄS Α ΔЄϷΧ ΜΛΙИS (-4)

ΜΛΥСΗΛΙΔЄЯ (-3)

ΔΤΗΛЄΤΙΣΜЄ (0)

ЄΡЄS СOϷΥΑΤЄ (-2)

ΜΛΥΤЄΛϷ ΔЄ ϷϷЄЯЄS (-5)

ΒΛϷΛΥЄЯЄ (-2)

ЄΡЄS ΛΥΑϷЄ (-3)

ΜΑSЄS (-2)

СΗΛΥЄΠЄΤЄЯЄS (-7)

ЄϷϷΙΤΑΠΙOИ (-4)

ΜЄΔЄСΙИS (-8)

СOИИИSSИИЄS (X) (-8)

ЄSϷϷVИЄS (-1)

ΝΛϷЄЯ (-6)

СϷVΙSИИЄS (-6)

FOЯϷЄ (-10)

OBSЄϷVΑΠΙOИ (-4)

ΔΛϷϷЄS (-2)

ΗΛСНЄS (-3)

ЄSΔϷϷЄΤΙOИ (-1)

ΔΛϷϷЄS ΔЄ ΛИSЄЯЄ (-4)

ΗΛСНЄS Α ΔЄϷΧ ΜΛΙИS (-5)

ЄSЄЯЯϷЄЯЄS (-6)

ΔИΛЄSЄΤΙϷϷЄS (ΒΛΥΑΠИИ) (-3)

ΛЄϷЄИЄΔЄS (-8)

ЄϷϷϷVИЄS (MILIEϷ X) (-4)

ΔИSЄЯЄΤΙOИ (-3)

ΛИЄS ЄΤ ЄЄЄЯЄS (-10)

ΤИЯ Α L'ΛΥЄS (-3)



EN ROUTE POUR L'AVENTURE !



СРЕДИТС ДЕС ИЛЛУСТРАЦИИС

Boris Olshansky : p.6 ; 11 ; 14 ; 17 ; 25 - Viktor Vasnetsov : p.19 ; 20 ; 28 ; 31 - Andrej Klimenko : p.22 ; 27 - Whity Ravanov p.1 ; 36 - Konstantin Vasilyev : p.9 ; 12 ; 16 ; 18 ; 23 - Sergueï Prissekine : p.4 - Andrei Ryabushkin : p.8 - Vsevolod Ivanov : p.10 - Alexandre Boubnov : p.13 - Ivan Bilibine : p.24 - Bartabasky : p.32 - Yuri Arsenyuk : p.33 - Ilya Repine : p.34



Fin de partie à K&D, à l'heure de la distribution des XPs !



CAMARADE SOCIALISTE !

Que tu sois ouvrier, paysan, soldat, étudiant, ou intellectuel marxiste,
le **COMITÉ POUR L'ÉLEVATION CULTURELLE DES MASSES**
est heureux de remettre entre tes mains calleuses cet ouvrage :

KREMLINS & DRAGONS

Le premier jeu de rôle **SOCIALISTE** de tout **LE MONDE LIBRE**.
Tu peux désormais mettre en oeuvre
ton **ENGAGEMENT ENVERS LA CAUSE DES MASSES**,
tout en t'amusant sainement au sein de **TA SECTION LOCALE !**

TU TROUVERAS DANS CES PAGES :

Un univers complet, conforme aux lois sociologiques
élaborées par **L'INSTITUT LYSSENKO**,

Un système de règles approuvé par le **PARTI COMMUNISTE**
de chaque **DÉMOCRATIE POPULAIRE**,

Des **CLASSES DE PRESTIGE INTERNATIONAL**,

Une aventure digne du combat quotidien
que livrent **LES MASSES CONTRE LA DICTATURE BOURGEOISE**.

Rejoins dès maintenant un nouveau front du combat socialiste :
le **SOCIALUDISME**, pour l'abolition finale des **CLASSES DE PERSONNAGES !**

