

PIRANHA

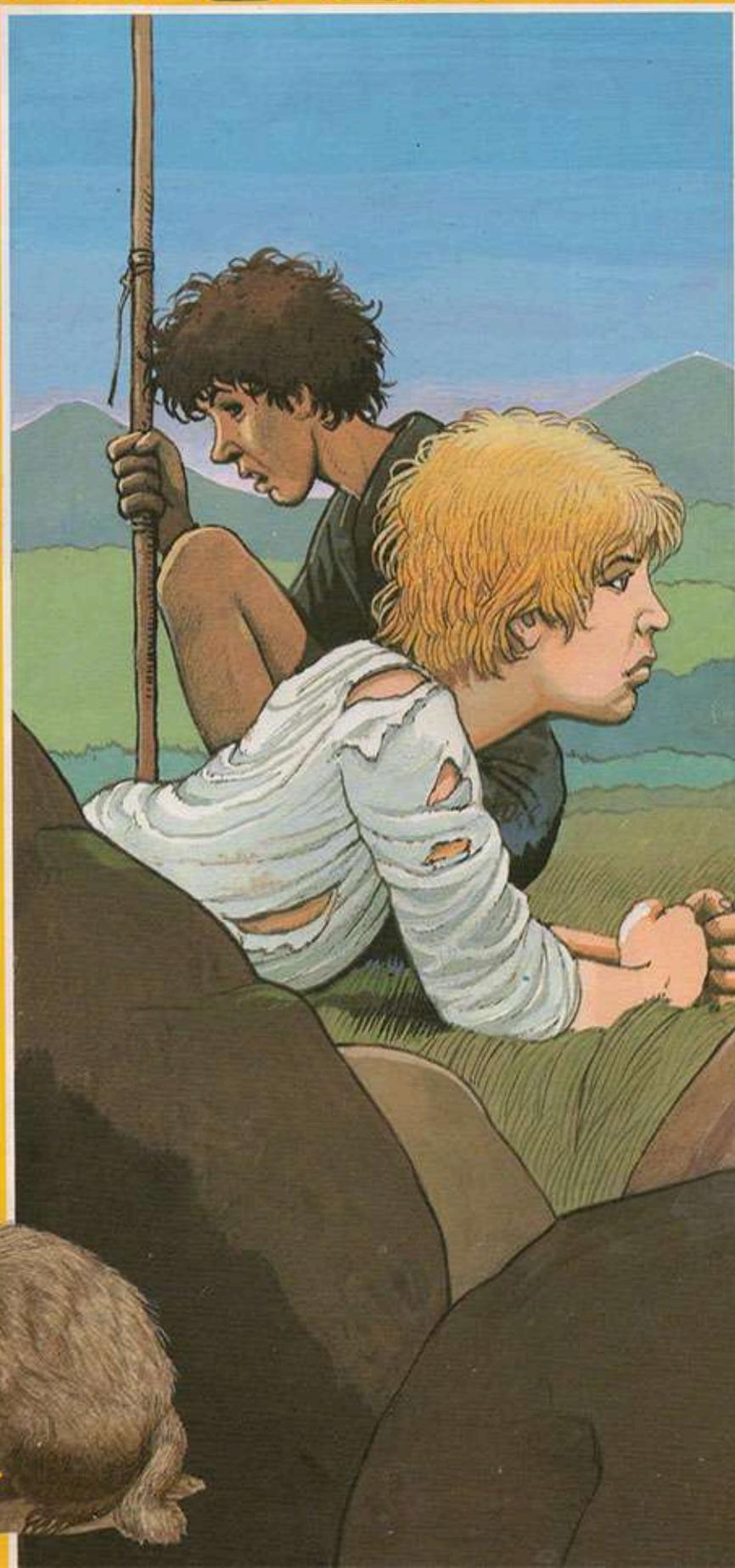
Belgique 210 FB
Suisse 10 FS
Canada 4,95 \$C



**Dossier
LE CINEMA**

**Un jeu de rôle
LA CITE AUX
MILLE REFLETS**

**Un roman
de Janni Howker
LE BLAIREAU
SUR LA PENICHE**



**Lire et relire
3 romans palpitants**



**Une BD inédite:
Jacques Martin
LE LYS ET L'OGRE
Deuxième partie
Illustré par
Jean Pleyers**

**Un roman photo
écrit avec vous
par Michel Chaillou
LES ENQUETES
DE CHARLES TONE**

La nuit tombait. Le sentier se fit plus étroit comme aspiré par les milliers d'arbres qui l'entouraient. Des frissons vous glacèrent le corps...

Vos compagnons, encapuchonnés, ne disaient plus un mot, attentifs à tous les bruits provenant de la forêt. Quelques hurlements de Loups s'élevèrent au loin, semblant annoncer aux nombreuses meutes de la région l'arrivée de quelques aventuriers. Les monstrueuses créatures de la forêt n'entendaient certainement pas laisser passer votre convoi si facilement vers :

LA CITÉ AUX MILLE REFLETS

PAR FREDERIC APTE ET NICOLAS ROCHE
ILLUSTRATIONS DE DONALD GRANT

La cité aux Mille Reflets est une aventure comme vous n'en n'avez jamais connue. Vous allez devoir rejoindre une ville merveilleuse où vous découvrirez bien des secrets. Vous connaissez sans doute les « Livres dont vous êtes le Héros » que nous avons présentés dans les deux derniers numéros de PIRANHA : *Le Temple de l'Épreuve* et le *RAPT*. Vous en avez certainement déjoué les pièges les plus démoniaques et les plus ingénieux. Vous êtes aujourd'hui un fin limier voulant démontrer tout son savoir-faire. Nous allons vous donner cette occasion ! Mais le monde de *La cité aux Mille Reflets* que vous allez affronter ne pourra être vaincu par vos seuls pouvoirs. Vous allez être accompagné par quelques compagnons. Ces compagnons seront des amis que vous voudrez faire participer à cette passionnante aventure...

La cité aux Mille Reflets est un jeu de rôle. Les jeux de rôle vous permettent de vous lancer dans les aventures les plus folles en vous permettant d'incarner des personnages aux pouvoirs fantastiques qui pourront repousser les créatures les plus monstrueuses.

Vous n'oublierez pas de sitôt le monde que vous allez découvrir. Un monde où les magiciens et les chevaliers sont rois. A vous de repousser les forces du Mal, à vous la vie de Héros !

La cité aux Mille Reflets ne se lit pas à la manière d'un « Livre dont vous êtes le Héros » ou d'un simple roman. Seul l'un d'entre vous pourra prendre connaissance de l'histoire qui suit : le Maître de Jeu qui devra la lire très attentivement à la manière d'un metteur en scène qui lit un scénario.

De leur côté, les joueurs se reporteront au chapitre « Descriptions des Héros ». Là, ils trouveront des Héros prêts à l'aventure.

Ce jeu est prévu pour être joué par un Maître de Jeu et 2 à 6 joueurs qui incarneront les Héros.

Chaque joueur choisira un personnage (celui qui lui plaira) et se lancera dans l'aventure. Le Maître de Jeu lira alors à haute voix le chapitre « Un soir à Eriador ». A ce moment précis, vous ne pourrez échapper au formidable défi de *La cité aux Mille Reflets*.





Si vous êtes joueur, reportez-vous uniquement au chapitre «Descriptions des Héros» où vous découvrirez le Héros que vous allez incarner. L'histoire perdrait en effet tout son intérêt si vous en connaissiez tous ses détails avant de la «vivre». Cependant, si vous êtes Maître de Jeu, lisez attentivement les règles du jeu et l'histoire qui suit pour tous vous lancer dans l'aventure.

LES RÈGLES DU JEU

Pour vivre dans un monde fantastique, vous devez connaître les lois qui le régissent. Les nombreuses créatures qui peuplent ces régions dans des temps éloignés n'aimeraient faire des joueurs qu'une bouchée. Il est donc nécessaire d'armer les aventuriers. Les joueurs pourront choisir leurs armes dans le tableau qui se trouve à la fin des règles. Il s'agira pour vous, Maître de Jeu, d'appliquer les règles de Combat suivantes :

Il vous faut avoir constamment sous la main trois dés à six faces qui vous serviront tout au long de l'histoire pour l'application des règles.

A chaque fois qu'un monstre se présente sur le chemin des Aventuriers, un combat s'ensuit. (Vous trouverez la liste des monstres que vous rencontrerez à la fin de l'histoire.) Sous les caractéristiques du monstre se trouve le chiffre que chacun des personnages doit faire pour toucher la créature.

Les attaqués et les attaquants lancent 1D6. Celui qui obtient le score

le plus élevé est le premier à attaquer.

Dès lors, chacun frappe à son tour à moins qu'une des parties ne soit hors de combat.

Le personnage qui attaque doit lancer les trois dés (ou trois fois un dé) afin de voir si son score est inférieur, égal ou supérieur à celui demandé pour combattre la créature. Si le score est inférieur à celui qui est inscrit, la créature n'a pas été atteinte. Si le score est égal ou supérieur à celui indiqué, la créature est touchée et devra subir des points de dommages. Le joueur pourra alors savoir si la créature est légèrement blessée, ou si elle a été sérieusement ou mortellement touchée.

Cependant le tirage de trois dés à six faces ne vous permet d'obtenir qu'un score de 3 à 18.

Si un personnage obtenait 3 aux dés (faisant par là même un très mauvais coup), il lui faudrait lancer une nouvelle fois un seul dé qui lui permettrait de savoir dans quelle mesure la malchance le poursuit.

Les résultats seront alors les suivants :

- 1-2 : Votre attaque est complètement ratée.
- 3-4 : Votre épée ou votre livre de sorts tombe à terre.
- 5-6 : Vous cassez votre épée. Si vous êtes un Magicien, la formule que vous venez d'employer était fautive. Vous ne pourrez plus jamais utiliser ce sortilège.

De même, si votre score est de 18 en lançant les trois dés, ceci indique

que votre attaque était somptueuse et qu'aucune parade n'était possible.

Vous devez donc lancer un autre dé afin de savoir quelle sorte de traitement vous avez réservé à la créature que vous venez d'atteindre. Les résultats du dé sont les suivants :

- 1-2 : La créature perd encore 2 points de Vie.
- 3-4 : La créature perd son arme, ou est sans défense pendant 1 tour.
- 5-6 : La créature meurt sur le coup.

A chaque arme qu'emploient les joueurs, correspond le nombre de points de dommages que peut infliger l'arme en question. Le tableau qui se trouve à la fin des règles du jeu indique les armes que peuvent choisir les guerriers et les points de dommages qu'elles peuvent infliger.

Les dommages que peuvent infliger les monstres de la cité aux Mille Reflets sont indiqués après leurs caractéristiques.

Vous, Maître du Jeu, allez devoir incarner les personnages que rencontrent les joueurs tout au long de leur aventure. Vous verrez bien vite qu'il est aussi passionnant d'incarner de si malfaisantes créatures que celles dont disposent les joueurs.

Ainsi, quand le groupe d'aventuriers devra se mesurer aux monstres, vous devrez lancer les dés pour les différentes créatures. La tentation de tricher est grande pour réussir à éliminer les aventuriers. Ce n'est pas le but du jeu. Vous n'êtes pas un

adversaire des aventuriers, qui sont aussi vos amis, ne l'oubliez pas ! Il s'agit pour vous de les «jouer» comme s'ils étaient vraiment en face des joueurs. N'oubliez pas que vous avez un rôle d'arbitre et non celui d'un bourreau...

Vous devrez raconter l'histoire de la cité aux Mille Reflets comme si les joueurs y étaient. Vous devrez donc montrer vos talents d'orateur ! Mais attention ! Ne lisez surtout pas à haute voix les chapitres «*Informations réservées au Maître*». Ces chapitres décrivent les lieux dans lesquels les personnages vont pénétrer. Ils ne doivent bien évidemment pas savoir par avance les pièges qui les guettent.

DESCRIPTION DES HÉROS

ARKOS, Magicien

Age : 35 ans

21 points de Vie

Équipement : Un livre de sorts (voir plus loin).

Un sac à dos avec boissons et nourriture.

10 pièces d'or.

PARTHA, Guerrier

Age : 26 ans

42 points de Vie

Équipement : Un sac à dos avec boissons et nourriture.

23 pièces d'or.

Le Guerrier peut choisir deux armes ci-dessous.

De plus, il possède un bouclier qui lui permet de déduire 2 points de dommages lorsqu'un coup lui est porté.

GILDAS, Barde

Age : 27 ans

27 points de Vie

Équipement : Un sac à dos avec boissons et nourriture.

2 pièces d'or (dont une fausse).

L'atout majeur de Gildas réside dans son Luth magique qui charme les personnes du sexe féminin. Celles-ci auront quand même la possibilité de jeter un dé à six faces avec les résultats suivants :

1-2 : La cible ne veut plus se séparer du barde et le suivra dans tous ses déplacements.

3-4 : La cible succombe au charme de Gildas pour 3 tours.

5-6 : La cible est furieuse. Le barde a fait une succession de fausses notes.

Il a de plus le droit de choisir une arme (ne pouvant être à deux mains) dans le tableau ci-dessous.

Gildas est connu pour sa légendaire beauté. Il sera toujours le premier à attaquer, ses adversaires ne s'attendant pas à trouver un si bel homme dans ces solitudes glacées.

URKAOS, Guérisseur

Age : 41 ans 31 points de Vie



Équipement : Un sac à dos avec boissons et nourriture.

Différentes herbes qui sont les composants des différents onguents et autres potions.

Urkaos peut choisir une arme dans la liste des armes ci-dessous. Le Guérisseur peut fabriquer les potions suivantes.

Potion de Force : La personne absorbant cette potion pourra ajouter 2 points à son lancer de dés lors d'une attaque.

Potion de Force : La personne absorbant cette potion pourra ajouter 2 points à son lancer de dés lors d'une attaque.

Potion de Résistance : La personne absorbant cette potion résistera à toute attaque pendant 2 tours.

Potion de Vie : La personne absorbant cette potion récupérera aussitôt 10 points de Vie.

Toutes ces potions peuvent être fabriquées 3 fois. Avec les différentes herbes, ces mêmes pouvoirs peuvent être obtenus 2 fois.

ARMES

Épée : 1D6+1

Hache : 1D6

Poignard : 1D6

Arc : 1D6+2

Épée à deux mains : 2D6+1

Massue : 1D6

Hallebarde : 2D6

LE LIVRE DE SORTS

Invisibilité : Ce sort permet de disparaître aux yeux de ses adversaires pour une durée de deux tours. Durant ce laps de temps, le Magicien ne peut être inquiété.

Projection de feu : Ce sort permet de jeter des flammes sur les adversaires du Magicien. Le ou les adversaires touchés perdront automatiquement 1D6 points de Vie.

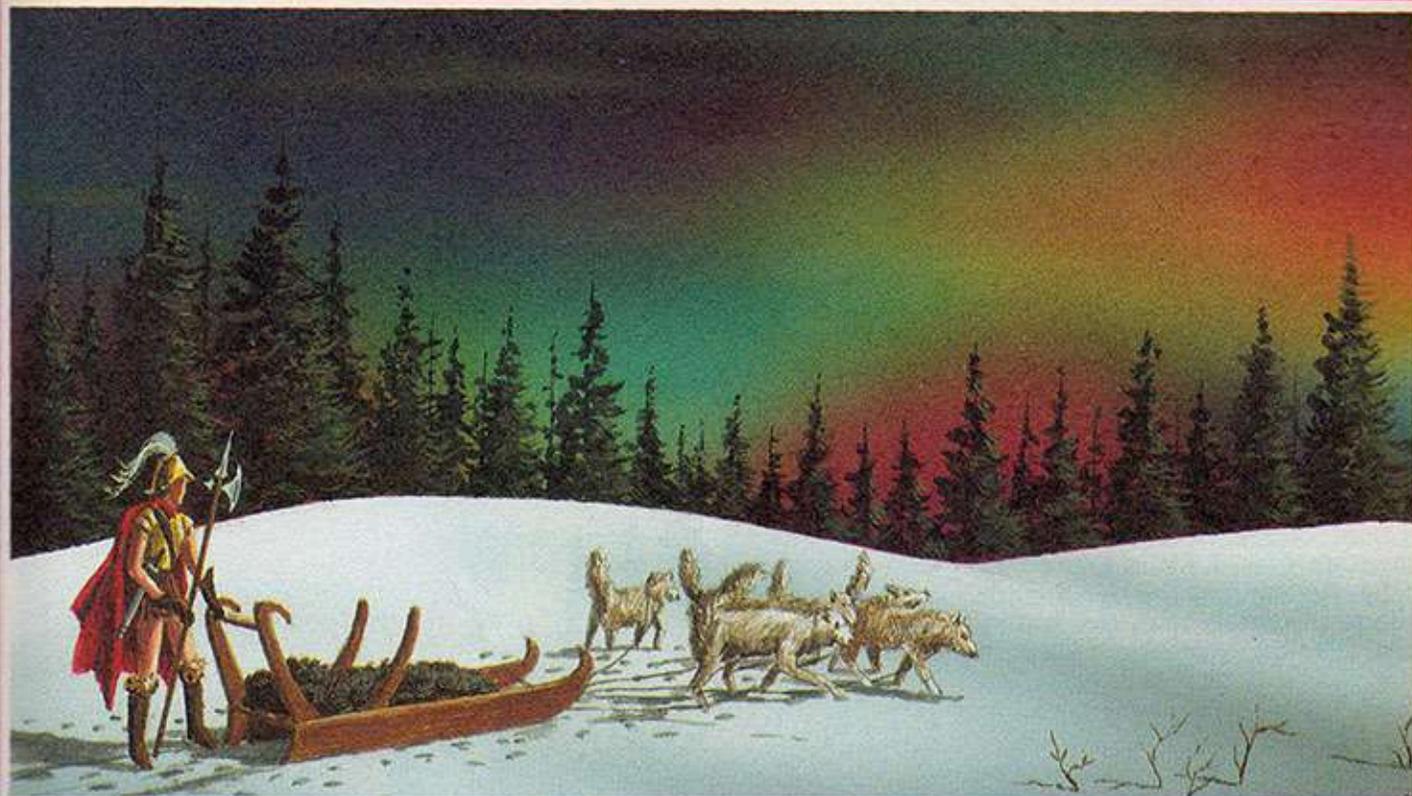
Nuage de fumée : Ce sort a pour effet la création d'un épais nuage de fumée. Les joueurs peuvent, grâce à cette diversion, s'enfuir ou contourner le ou les adversaires pour mieux les surprendre.

Lumière : Ce sort a comme effet la création d'une source de lumière magique dans un lieu ou sur un objet désigné par le Magicien. Cette lumière très violente aveuglera les adversaires, ceux-ci n'étant pas au courant du mot de passe que le Magicien aura préalablement communiqué à ses compagnons de route afin qu'ils ne soient pas éblouis. Les êtres touchés sont aveuglés pendant 2 tours.

Ventriloquie : Ce sort permet au Magicien de faire tenir tous les propos qu'il désire sur les lèvres de personnes n'y tenant absolument pas. Les conséquences de ce sort auront pour effet de semer la confusion parmi les personnes présentes lors de l'accomplissement de cet artifice.

Détection du mal : Ce sort permet au magicien de localiser les personnes porteuses d'une aura démoniaque. Toute créature voulant du mal aux aventuriers sera repérée dans les secondes suivant le lancement de ce sort.

Dressage : Grâce à ce sort, le Magicien peut mettre sous son contrôle 1D6 créatures. Les effets de ce sort se prolongent pendant 2 tours.



UN SOIR À ERIADOR...

Jeunes princes d'un petit royaume, vous couliez des jours heureux à la cour d'Eriador. Votre mère, qui assumait la régence depuis le décès de votre père, gouvernait paisiblement le pays. Mais un soir, on vous appela pour une réunion extraordinaire du Conseil. Votre mère était très malade, et les prêtres-guérisseurs de la cour ne pouvaient plus rien faire pour elle.

Alors, le vieux baron Ibiza se leva et prit la parole : « La régente est dans un état désespéré. La seule personne capable de la soigner est son fils aîné Ivan, mais il est parti pour la cité aux Mille Reflets, et nous savons tous que personne n'en est jamais revenu. Nous pourrions y envoyer une expédition, mais la situation du pays est très tendue, et il est hors de question d'y aller en nombre. Non, notre seule possibilité est d'envoyer une délégation, qui aura pour mission de trouver et de ramener Ivan. Et, si je puis me permettre, je pense que cette mission revient de droit à nos quatre jeunes princes... »

Le Conseil approuva et vous désigna pour cette mission. Quelques heures plus tard, une escorte vous attendait pour vous conduire à la lisière de la forêt.

Informations réservées au Maître

Cette aventure se déroule au cœur du royaume d'Eriador. Les héros

sont tous frères et sont chargés de retrouver leur aîné, Ivan, parti dix ans auparavant pour devenir le prince de la cité aux Mille Reflets. Cette ville artificielle, célèbre pour la merveilleuse lumière qui la baigne jour et nuit, est l'œuvre d'un magicien, Calistan, qui réussit un jour à enfermer dans un globe un être de feu d'une rare puissance. Il peupla la cité d'automates puis, fasciné par les mystères de la vie, créa l'être idéal, une merveilleuse créature à laquelle il donna la plus pure des âmes : la princesse Iriliane. Mais la princesse s'ennuya rapidement dans sa cité trop vide, et Calistan fit venir des princes et des aventuriers pour la distraire. Cependant comme la vieillesse attristait Iriliane, une étrange coutume s'établit : tous les vingt ans, un jeune prince devenait l'époux de la princesse. Le jour de son arrivée, il buvait un philtre d'amour et était ainsi éternellement lié à Iriliane, rejoignant après sa mort l'escorte de Gardes-Squelettes qui la protégeait. Un seul homme, un Elfe nommé Meliedor, réussit à échapper à ce destin. Bien qu'il soit épris de la princesse, il se montrera certainement prêt à aider les aventuriers dans leur quête.

LA FORÊT SANS FIN

Votre escorte vous accompagnera jusqu'aux Collines du Nord, puis

elle vous laissera seuls face à l'immense forêt d'Hirkham qui marque la limite du royaume. L'hiver est déjà là, une épaisse couche de neige recouvre le sol et alourdit les branches des conifères. Depuis votre campement, vous pouvez apercevoir, au cœur de la forêt, une lumière éblouissante, aux couleurs changeantes et insaisissables. Contemplant ce spectacle, assis sur votre unique traîneau, vous décidez de la conduite à tenir.

Quand, finalement, vous reprenez la route, la température a considérablement baissé et un vent violent s'est levé, balayant des tourbillons de neige. Un étroit sentier s'enfonce entre les sapins...

Après environ trois heures de marche silencieuse, des cris vous parviennent soudain, venant de la forêt, accompagnés de grognements sourds et de bruits de combat. Vos chiens, excités, commencent à aboyer puis, brusquement, quittent le sentier. Vous les suivez et, quelques instants plus tard, vous débouchez dans une clairière. Vous y découvrez une petite créature (mesurant environ 70 cm de haut) adossée à un arbre et armée d'une dague. Elle tente de repousser deux énormes loups blancs. Épuisée, la créature s'affaisse contre le tronc de l'arbre. Lorsque vous intervenez pour lui porter secours, les loups s'enfuient aussitôt. La créature est en fait un Gnome des glaces (voir sa description plus loin) : elle porte un épais manteau, un bonnet de fourru-

re, et sa longue barbe blanche est couverte de neige. Elle est blessée au bras et à la jambe. Péniblement, elle tente de se relever et s'adresse à vous : «Je vous remercie de m'avoir secouru, étrangers. Mon nom est Tomkind. Mon village n'est pas loin d'ici et, si vous le désirez, vous pourrez vous y restaurer.»

Deux heures plus tard, vous êtes en effet en vue du village : huit petits igloos nichés au pied d'un mur de glace mesurant environ 1,50 m de haut. Au centre du village, une cinquantaine de Gnômes, à la barbe et à la chevelure immaculées, sont rassemblés autour d'un feu. Ils vous regardent, silencieux. Puis, deux d'entre eux se lèvent et s'approchent de vous. Le plus grand s'appelle Barakind. C'est le chef du village. Courtois mais prudent, il vous interroge sur les raisons de votre présence dans la forêt.

Informations réservées au Maître

Barakind redoute une attaque massive des Loups pendant la nuit, et considère l'arrivée des héros comme l'opportunité d'avoir de l'aide à bon compte. En effet, seuls vingt de ses hommes sont capables de combattre. Comme Barakind est le seul à connaître le chemin de la cité aux Mille Reflets, il tentera de convaincre les héros de passer la nuit au village et leur promettra de les conduire à leur destination le lendemain matin.

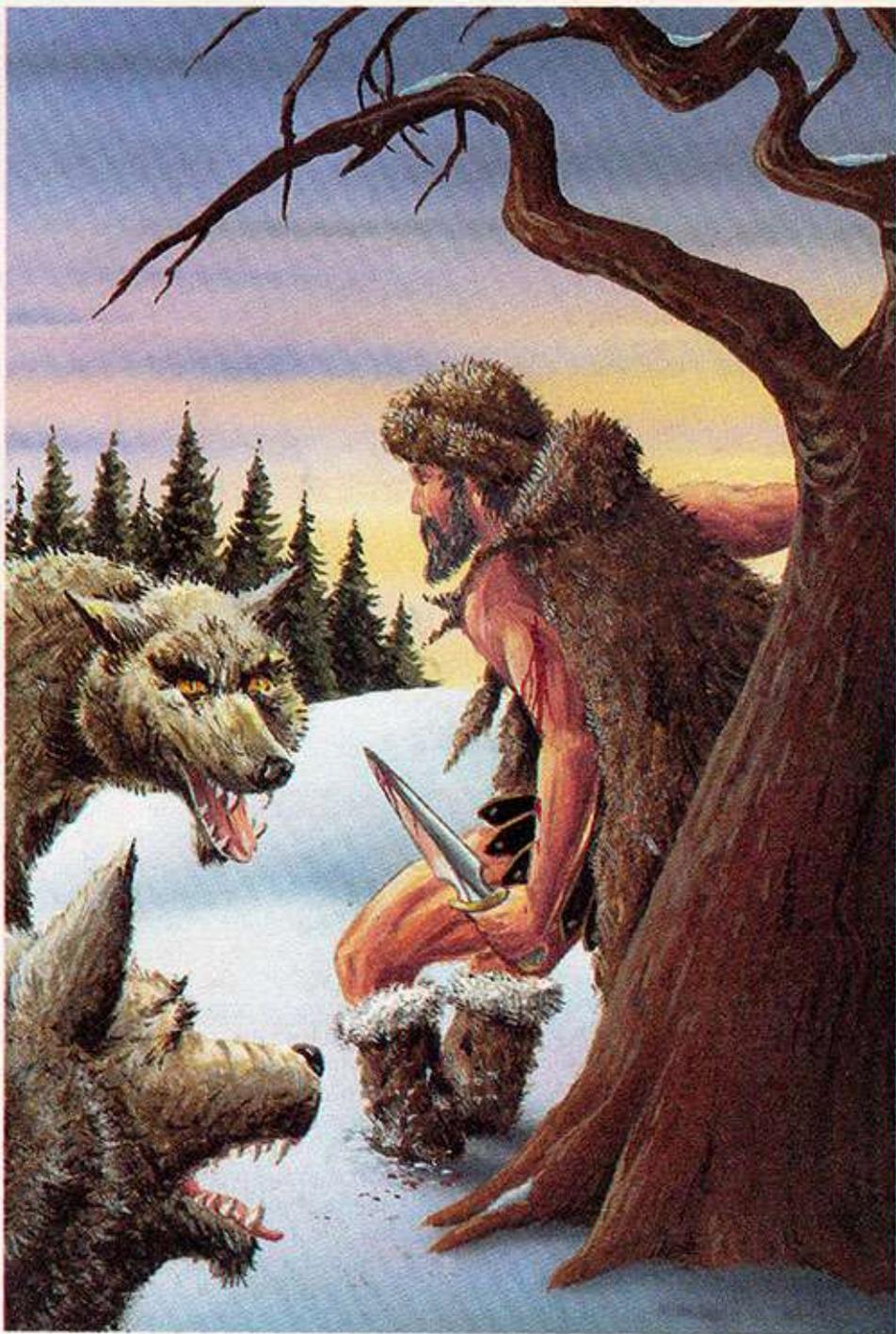
La soirée prend rapidement l'allure d'une veillée d'armes. Quelques Gnômes vantards racontent leurs exploits, les tonneaux de cervoise circulent, les plaisanteries vont bon train, les chansons s'enchaînent au rythme du luth.

Barakind vous explique la situation : «Depuis très longtemps, nous vivons totalement isolés dans cette forêt. Parfois, quelques humains passent... Mais, voici deux lunes, les Loups sont arrivés, venant, je crois, des Plaines Glacées. Depuis, ils nous harcèlent et ravagent nos villages. Ce soir, nous devons subir une nouvelle attaque...»

Informations réservées au Maître

Au sujet de la cité aux Mille Reflets, Barakind restera muet. Il montrera qu'il connaît l'endroit, sans autres commentaires.

Des gardes, postés le long du mur de glace, surveillent les environs. Tout paraît calme. La neige tombe



dru et la visibilité est très mauvaise. Soudain, un son de cor retentit. Les Loups ont profité de la tempête pour s'approcher silencieusement du village, en trois groupes d'une vingtaine de têtes. Brusquement, ils attaquent en trois endroits différents.

Informations réservées au Maître

Chaque aventurier sera attaqué par deux Loups. Mais les joueurs ne doivent pas oublier que Barakind, qui combat non loin d'eux, est seul capable de les conduire à la cité aux Mille Reflets... A la fin du combat, la situation sera la suivante (lancer 1D6) :

1 ou 2 : Tous les Gnômes, à l'exception de quelques guerriers, sont morts.

3 : Les Loups, affaiblis, se replient. Les pertes sont lourdes des deux côtés.

4, 5 ou 6 : Les Loups sont anéantis. Demain, les Gnômes fêteront l'événement autour d'un grand banquet.

Le lendemain matin, Barakind se montrera prêt à vous guider jusqu'à la cité aux Mille Reflets. Il vous parlera volontiers de la beauté de la cité, thème de nombreuses légendes. Ils vous expliquera que les Mille Reflets proviennent de mille maisons, que le feu du ciel anéantit ceux qui s'aventurent sur le lac, mais il n'ajoutera rien de plus précis. Si Barakind est mort, un Gnome vous conduira simplement jusqu'au

«véhicule» que vous devrez utiliser, sans pour autant vous en expliquer le maniement.

LÉGERS COMME UNE PLUME...

Après une longue journée de marche, ralentie par la neige et le terrain, qui devient plus accidenté, vous arrivez en fin d'après-midi sur une sorte de plateau. Là, vous pouvez observer tout à loisir la cité : elle se dresse au milieu d'un immense lac gelé, resplendissant de mille feux aux couleurs changeantes. Barakind vous charge d'installer un campement, vous interdisant d'allumer un feu puis il part préparer votre véhicule.

Informations réservées au Maître

Cet engin, baptisé «Plume» par son créateur - qui refusera d'en dévoiler le secret de fabrication -, est composé d'une plaque de glace très fine et très légère d'environ six mètres d'envergure, aux extrémités de laquelle sont attachées quatre lanières de cuir. Le maniement en est simple : pour diriger le vol, il suffit de modifier, à l'aide des lanières de cuir, l'orientation des extrémités de la «Plume».

Informations réservées au Maître

Si les joueurs décident de partir de nuit, ils repéreront facilement la cité, mais auront certainement du mal à atterrir (1D6 points de dommage). Mais ils n'auront pas été repérés...

De jour, la luminosité est telle que les héros auront beaucoup de mal à discerner la cité. Ils devront passer le cap des miroirs, qui réfléchissent la lumière, mais atterriront ensuite sans difficulté. Ils seront peut-être repérés par la garde (si le maître tire un 1, 2 ou 3 sur 1D6) qui tentera alors de les capturer.

Barakind aidera les héros à décoller avant de partir.

LA CITE AUX MILLE REFLETS

Construite sur un lac de glace, la cité est formée de multiples miroirs, aux arêtes irisées prenant tour à tour les différentes nuances de l'arc-en-ciel.

La ville est sphérique. Ses quartiers s'étendent sur différentes hauteurs, entourés de plusieurs murailles. Sur chacune de ces murailles, un système de miroirs a été installé, qui

répercute la lumière intense émise par la sphère centrale.

Informations réservées au Maître

Chaque miroir est teinté d'une couleur différente, et le dispositif est installé de manière à couvrir toute la surface du lac, brûlant irrémédiablement tout intrus qui tenterait de s'approcher de la cité. Le seul endroit où les héros ont une chance d'atterrir en sécurité est la place du Marché, située au cœur de la ville basse.

LA VILLE BASSE

Construite autour de la place du Marché, où convergent de nombreuses ruelles, la ville basse semble

ceinte, qui mesure à cet endroit près de 10 m de hauteur. Cette porte est le seul accès menant à la ville haute.

Informations réservées au Maître

La porte ne s'ouvre que sur le mot de commande «Lumen». Lorsque la princesse ou un Garde-Squelette passe, ce mot est prononcé à voix haute.

LA VILLE HAUTE

C'est un véritable plaisir des yeux. Les rues, larges, sont ponctuées de somptueuses villas et de jardins suspendus. Là aussi, le silence règne mais, contrairement à la ville basse,



dormir au creux de ses remparts. Tout est silencieux, et pourtant vous voyez que les petites maisons, modestes mais propres, sont habitées, et que marchands et troubadours sont installés sur la place. Cependant leur regard est vide et ils sont comme paralysés. Si un héros essaie de les toucher, il remarquera l'extrême rigidité de leur corps.

Sur le chemin de ronde, un Garde immobile est posté près de chaque miroir.

Informations réservées au Maître

Seul Calistan a le pouvoir d'animer ces Gardes.

La rue principale de la ville basse mène à une lourde porte de bronze, enchâssée dans le mur d'en-

vous ne voyez nulle trace de vie. En longeant la rue principale, vous atteignez rapidement une place ombragée, au centre de laquelle une fontaine resplendit. Soudain, vous voyez une silhouette quitter furtivement la place.

Informations réservées au Maître

Il s'agit de l'Elfe Meliedor. En voyant les aventuriers, il s'est enfui pour se poster dans un endroit plus retiré, prêt à combattre (voir plus loin ses caractéristiques). Si les aventuriers le suivent et lui expliquent la raison de leur présence, il leur racontera à son tour son histoire.

Il y a quarante ans, l'Elfe se fit

passer pour un humain et, profitant de sa grande adresse, il remporta les épreuves qui devaient permettre de choisir un nouveau prince. Et, pendant trente années – les plus belles de son existence – il régna aux côtés de la princesse sur la cité aux Mille Reflets. A cette époque, la cité était animée et heureuse. Mais, un jour, quelqu'un découvrit qu'il était Elfe. Il dut alors s'enfuir du palais et, depuis, il se cache, espérant, un jour, pouvoir emmener la princesse loin d'ici. Depuis dix ans, un autre (sa voix se durcit) a pris sa place.

Informations réservées au Maître

Si les aventuriers réussissent à le convaincre de leur bonne foi, il les aidera de leur mieux. Il refusera de les accompagner au palais, mais leur donnera une clé magique qui leur permettra d'ouvrir, une seule fois, n'importe quelle porte, avant de se désagréger.

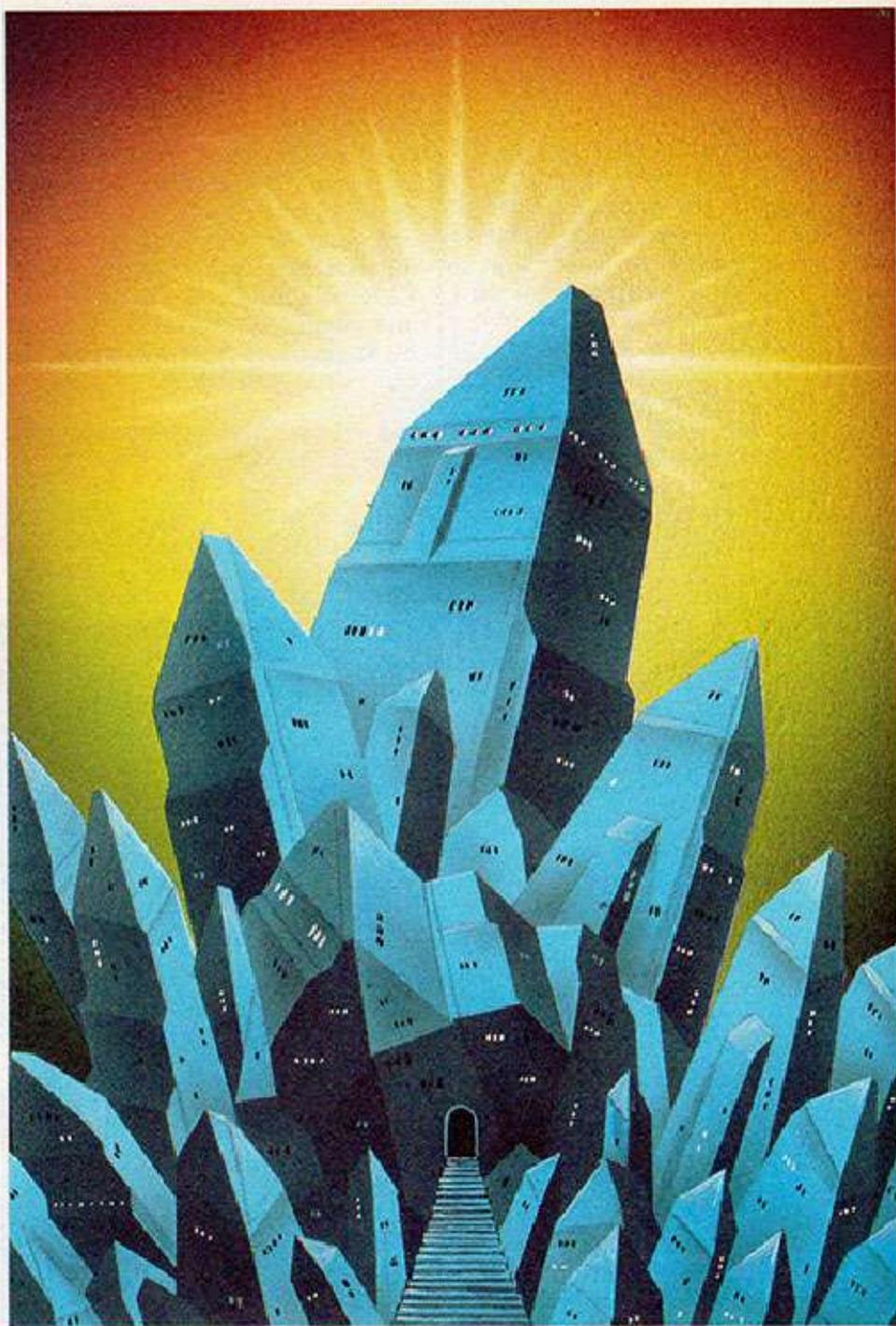
Soudain, au cours de votre conversation avec Meliodor, de nombreux bruits vous parviennent. Les rues se sont remplies de gens qui bougent, parlent, rient. Meliodor vous fait un signe de la main : « Attention, ils vont passer ! Ne vous faites pas remarquer. »

Et, venant du palais, un étrange cortège apparaît. Cinq Gardes-Squelettes ouvrent la marche, suivis d'un carrosse découvert, de l'intérieur duquel une femme d'une rare beauté et le prince Ivan saluent la foule. Cinq Gardes-Squelettes terminent la procession.

Le cortège s'éloigne lentement vers la grande porte de bronze et la ville basse. Meliodor se tourne vers vous une dernière fois : « Ils repasseront dans une heure, comme chaque jour. Allez, maintenant. Je vous attendrai tous les soirs près de la fontaine. » Et, avant de disparaître, il vous indique l'entrée du palais.

Informations réservées au Maître

Si les héros décident d'attaquer le cortège, ils devront affronter les Gardes, et Ivan qui défendra la princesse contre ses frères. Si le combat tourne à l'avantage des héros, un des Gardes sonnera du cor. Quelques minutes plus tard, la foule, à nouveau paralysée, reprendra sa place, et une vingtaine de Gardes-Squelettes (c'est le maximum disponible) viendront du palais pour capturer les héros. Alors, Calistan animera les Gardes postés sur les remparts, qui



surveilleront le lac, interdisant toute retraite. La princesse et Ivan ne bougeront plus, et n'interviendront pas, quelle que soit l'issue du combat.

Mais si la princesse est tuée, le charme qui retient Ivan prisonnier sera rompu. Il retrouvera ses esprits et les Gardes-Squelettes disparaîtront. Mais alors, Calistan, fou de rage, attaquera immédiatement les aventuriers.

LE PALAIS

Perle de la cité, chef-d'œuvre d'un fou, le palais est un véritable défi aux lois de l'équilibre. Il est coiffé d'une sphère d'une luminosité telle que l'on ne peut y porter le

regard. Le seul accès est une rampe, surveillée jour et nuit par deux Gardes-Squelettes.

Le couloir d'entrée :

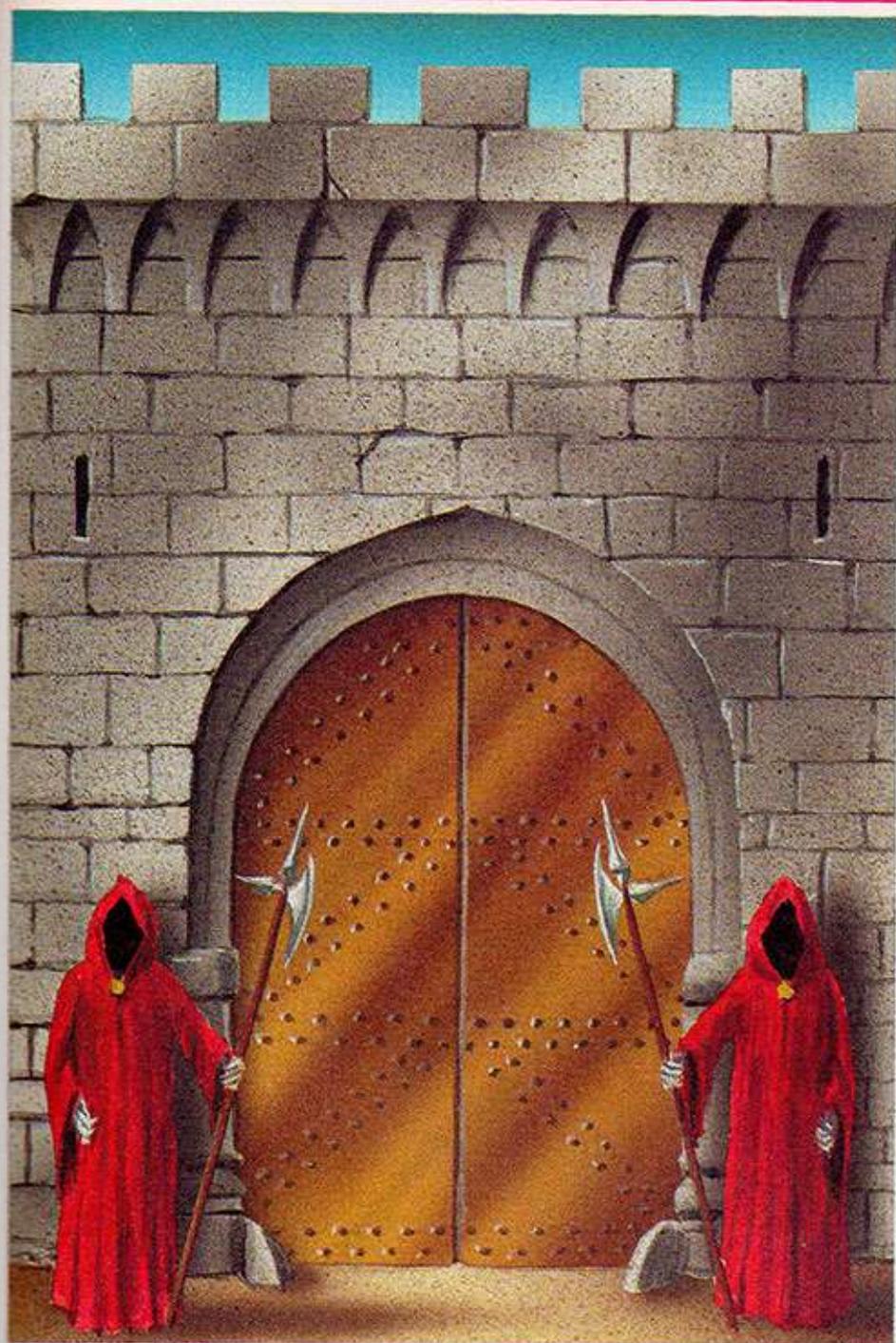
Ce couloir, aux murs ornés de miroirs, conduit à une porte somptueuse, richement gravée.

Informations réservées au Maître

Cet étage du palais, presque entièrement peuplé de Gardes ne devrait pas poser de gros problèmes aux aventuriers. Les salles de garde sont dissimulées derrière les miroirs du couloir, et des portes dérobées permettent aux gardes d'intervenir en cas de nécessité.

La salle d'apparat :

C'est une vaste et belle pièce, au



fond de laquelle sont installés deux superbes trônes d'argent. Plusieurs troubadours, visiblement paralysés, sont là, qui reprendront leur activité à l'entrée des héros.

La salle d'armes :

Cette pièce, visiblement réservée à l'entraînement des Gardes est momentanément vide. Hallebardes, arbalètes, épées et armures sont rangées sur des râteliers le long des murs. Une porte communique avec l'appartement du prince.

L'appartement du prince :

Il est composé d'un salon, d'une bibliothèque et d'une très belle chambre, au fond de laquelle se trouve une porte fermée à clé.

Informations réservées au Maître

Dans la journée, le prince est presque toujours dans son appartement. La porte verrouillée qui est dans sa chambre permet d'accéder aux appartements de la princesse, mais Iriliane est la seule à pouvoir l'ouvrir. Ivan n'en possède pas la clé. Pour l'ouvrir par effraction, les héros devront être au moins trois à l'enfoncer en même temps.

Les appartements de la princesse : Derrière la porte fermée située dans la chambre d'Ivan, un escalier permet de se rendre à l'étage supérieur, qui débouche dans un labyrinthe de miroirs.

Informations réservées au Maître

Ce labyrinthe n'est qu'une illusion. Si Ivan accompagne les héros, il se dirigera immédiatement vers la porte qui permet d'en sortir. Si les aventuriers affrontent seuls ce dédale, ils risquent fort d'y rester longtemps et, s'ils décident de briser les miroirs, chaque miroir cassé leur causera un Point de Vie. Mais l'illusion disparaîtra après le dixième miroir...

La porte s'ouvre sur un couloir au bout duquel se trouve une porte de bois. Au mur, quatre tableaux, recouverts chacun d'un drap rouge, sont suspendus.

Informations réservées au Maître.

Si les héros passent sans soulever les draps qui recouvrent les miroirs, rien ne se passera. S'ils soulèvent un ou plusieurs draps, ils s'exposeront aux épreuves suivantes :

Miroir n° 1 : il s'agit d'un miroir de diminution. Le héros qui le découvre doit tirer 1D6 et faire 1 ou 2. En cas d'échec, il perd définitivement un tiers de ses points de vie, et sa taille diminue de moitié.

Miroir n° 2 : ce miroir renvoie au héros qui le découvre une image déformée de lui-même qui tente de se substituer à sa véritable apparence. Pour éviter cela, le joueur doit réussir à tirer un 1, 2 ou 3 sur 1D6. En cas d'échec l'aventurier devient fou.

Miroir n° 3 et n° 4 : ces miroirs produisent un double du héros qui les découvre. Le combat s'engage entre le héros et son double.

La chambre de la princesse :

C'est une grande pièce aux murs tendus de soieries et décorée avec goût. Mais, malgré sa beauté, elle respire la mélancolie et l'ennui. Elle est très peu meublée, et les premières choses que l'on voit en entrant sont un lit de repos et une table. Un miroir est posé sur la table, qui saluera ainsi le premier héros qui se penchera vers lui : « Bonjour, Noble Seigneur. Je suis l'esprit de ce miroir, que désirez-vous savoir ? ». L'esprit répondra à une question puis redeviendra muet.

Informations réservées au Maître.

Derrière une tenture, une porte dérobée permet d'accéder à la chambre de Calistan. Elle n'est pas verrouillée, mais son ouverture déclenche le tintement d'une

clochette, dispositif simple qui permet au Magicien de ne jamais se laisser surprendre chez lui. Il passe toutes les nuits dans sa chambre.

La chambre de Calistan :

Cette pièce, d'un dénuement presque monacal, contient juste un lit, une table et une chaise. Sur le mur du fond, se trouve une porte d'airain. Une striure la traverse à hauteur des yeux. Dans cette striure sont posées des lettres de bois, qui forment les mots suivants : *Torm Verrou*.

Informations réservées au Maître

Cette porte ne peut pas être ouverte par la force, mais seulement en résolvant l'anagramme et en prononçant la véritable formule : «Mort ouvrer».

Derrière la porte d'airain se trouve un escalier en colimaçon, qui conduit dans la sphère de lumière.

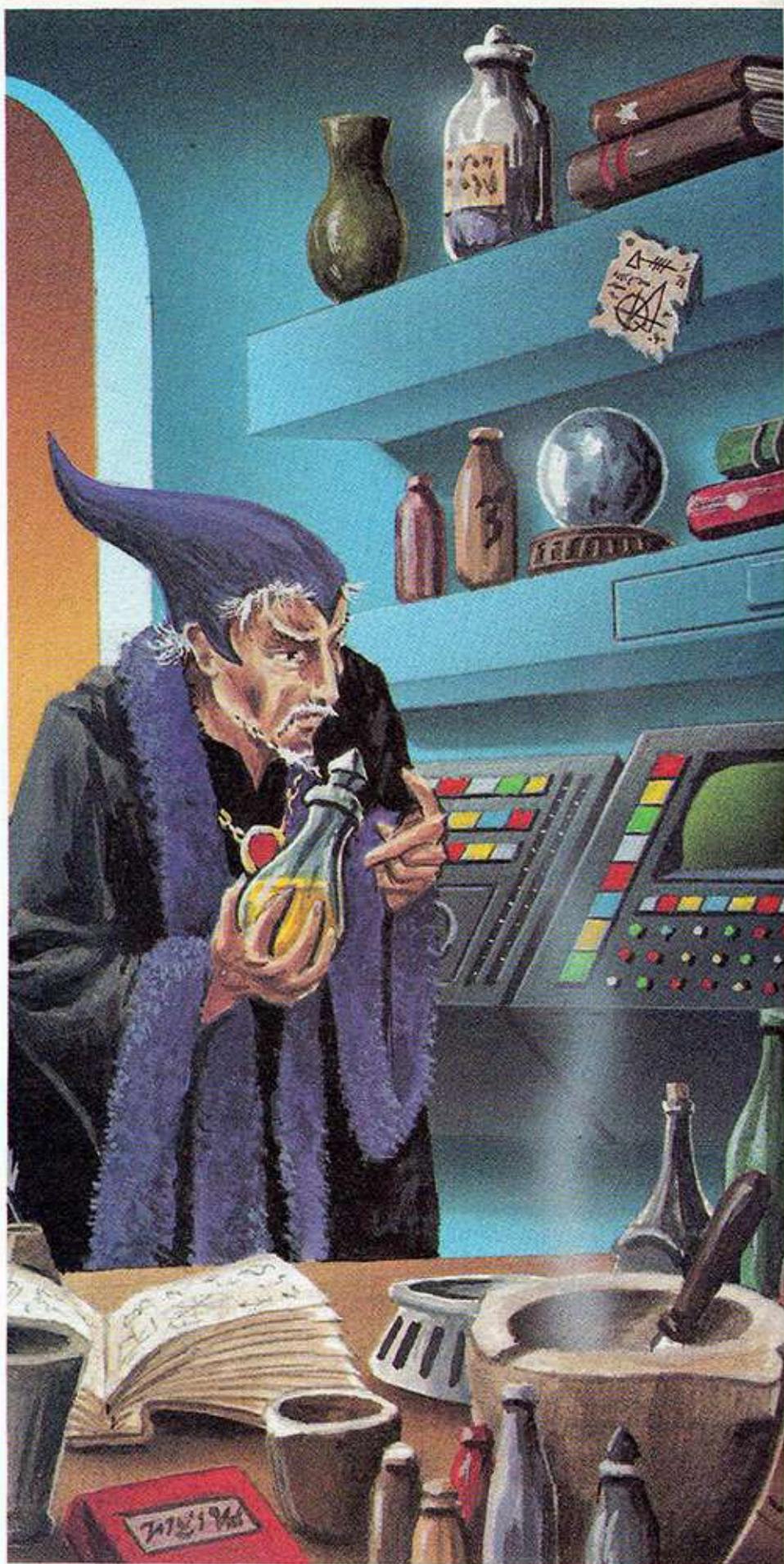
Le cœur de la cité :

L'escalier débouche dans une pièce aux murs transparents, faits d'un matériau inconnu (et indestructible). C'est le laboratoire de Calistan. Il contient tout le matériel nécessaire aux expériences du Magicien : alambics, éprouvettes, livres sur les mystères de la vie, etc. Dans un coin, un Œil de cristal est posé sur une étagère, près d'un tableau de commande, composé de rangées successives de boutons rouges et verts. De l'autre côté des murs, on aperçoit un grand bassin d'où jaillit une lumière étincelante : c'est la prison de l'être de feu capturé par Calistan.

Dans la journée, Calistan se trouve toujours ici : il observe la cité et la princesse dans l'Œil de cristal. Le tableau de commande lui permet d'activer les différents automates qui constituent la population : les boutons verts concernent les Automates Civils, les rouges, les Automates Gardes, et les inscriptions «haute» et «basse» correspondent aux différents quartiers de la cité. Près du tableau de commande se trouve un boîtier noir, qui peut être ouvert avec une petite clé dont Calistan ne se sépare jamais.

Informations réservées au Maître

Le boîtier contient un bouton rouge, qu'il suffit de presser pour libérer l'être de feu et le laisser s'envoler au-dessus de l'ancienne cité aux Mille Reflets... qui ne



sera alors plus qu'une légende de Gnômes. S'ils veulent quitter la cité, avec ou sans le prince Ivan, les héros devront obligatoirement

libérer la créature de feu, et par là même priver le réseau de miroirs de son énergie vitale et meurtrière.

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

AUTOMATES

Ils forment la population de la ville et sont animés par Calistan lorsque la princesse ou des visiteurs circulent dans la cité. Il existe deux types d'automates : les Civils et les Gardes (qui surveillent les miroirs). Leur corps est en cire. Les Automates Civils touchent les aventuriers sur 14 ou plus.

Valeurs de l'Automate Civil :
Points de Vie : 10

Guerrier : 9
Guérisseur : 12
Magicien : 11
Barde : 13

Les Automates Gardes touchent les aventuriers sur 13 ou plus.

Valeurs de l'Automate Garde :
Points de Vie : 20

Guerrier : 8
Guérisseur : 11
Magicien : 10
Barde : 12

GARDE-SQUELETTE

Si Calistan ou la princesse Iriliane viennent à mourir, ils retomberont progressivement en poussière.

Les Gardes-Squelettes sont faits d'os d'humanoïdes. Ils doivent leur existence au puissant Magicien Calistan sous le contrôle duquel ils demeurent. Si Calistan ou la princesse Iriliane viennent à mourir, ils retomberont progressivement en poussière. Ils portent souvent des vêtements ou une armure, de sorte que leur véritable silhouette n'apparaît pas au premier coup d'œil dans l'obscurité. Les Gardes-Squelettes n'ont pas de libre arbitre et se battent sans merci jusqu'à leur anéantissement. C'est pourquoi, dans la mesure du possible, il est préférable pour le héros de les éviter et d'essayer de détecter leur maître, c'est lui qu'il faut neutraliser.

Les Gardes-Squelettes touchent les aventuriers sur 12 ou plus.

Valeurs du Garde-Squelette :
Points de Vie : 1D6+3

Guerrier : 9
Guérisseur : 11
Magicien : 11
Barde : 13



PRINCESSE IRIANE

La princesse Iriliane touche les aventuriers sur 10 ou plus.

Valeurs :
Points de Vie : 60

Guerrier : 14
Guérisseur : 16
Magicien : 16
Barde : 12

CALISTAN, Magicien

Calistan apparaît comme un vieillard austère, courbé sur un bâton de chêne (en fait, il s'agit d'une baguette magique). Seul son regard, noir et perçant, exprime la farouche volonté qui l'anime. La cité est son œuvre, la princesse sa plus belle réalisation, et il ne se résoudra jamais à la perdre. Les yeux lancent des éclairs qui font 1D6+2 points de dommages.

Valeurs :
Points de Vie : 40

Guerrier : 15
Guérisseur : 17
Magicien : 17
Barde : 16

MELIEDOR, Elfe

Meliedor est très élégamment vêtu d'une cuirasse d'écailles dorées. Il est armé d'une épée et d'un arc. Il ne connaît pas Calistan.

Valeurs :
Points de Vie : 35

Guerrier : 13
Guérisseur : 14
Magicien : 14
Barde : 13

LOUP FENRIS

Il a la taille d'un loup ordinaire, et sa fourrure va du blanc au gris bleuté. Le Loup Fenris vit essentiellement en meute dans les grandes plaines glacées du nord d'Aventurie et est redouté à cause de sa ténacité et de sa cruauté.

Valeurs :
Points de Vie : 25

Guerrier : 7
Guérisseur : 11
Magicien : 10
Barde : 12

GNOME DES GLACES

Cette race particulière de Gnomes vit au nord d'Aventurie et entretient peu de contacts avec les royaumes humains. Leurs principaux amis sont les Nains et quelques Elfes.

Un Gnome des glaces mesure environ 80 cm de haut, porte une épaisse chevelure et une longue barbe blanche, et possède une main faite de glace, très dure. Cette main produit également une très puissante énergie (non magique) que les Gnomes ont beaucoup de mal à canaliser. Ils s'en servent pour fabriquer des objets (comme la "Plume") ou pour combattre : une boule d'énergie causant 2D6 Points de Vie peut être envoyée tous les trois tours de combat. Les Gnomes des glaces sont gais, farceurs et gourmands. Mais les plus âgés d'entre eux possèdent également une grande sagesse. En combat, ils se montrent de redoutables adversaires, rusés et déterminés.

Valeurs :
Points de Vie : 17

Guerrier : 12
Guérisseur : 13
Magicien : 12
Barde : 14

RENCONTRE AVEC DEUX HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone à Paris ! Les célèbres auteurs anglais des « Aventures dont vous êtes le héros » sont venus à la rencontre de leurs lecteurs. *Piranha* était là.

Mercredi 26 mars au Salon du livre, l'après-midi... Pas besoin de chercher le stand de Gallimard Jeunesse : à voir la file de galopins qui piétinent en attendant leur tour, on devine qu'ILS sont là. ILS : vous avez compris qu'il s'agit de Ian Livingstone et Steve Jackson, VOS héros. Ils sont venus spécialement de leur Cheshire natal pour VOUS

voir. Le Cheshire, vous connaissez ? C'est le pays d'Alice au pays des merveilles, le pays où tous les chats ont le sourire... Pas étonnant, quand on naît dans un pays comme ça, de côtoyer dès son plus jeune âge des créatures extravagantes... A force d'en rencontrer, on finit par écrire des livres fantastiques, normal !

Ils sont donc là, en train de dédicacer leurs ouvrages. Vous voulez savoir quelle tête ils ont, Jackson et Livingstone ? Rendez-vous au paragraphe suivant ! L'un est un peu roux et porte la barbe, l'autre est moustachu et a les yeux pétillants derrière ses lunettes. Deux jeunes messieurs (la trentaine) tout ce qu'il y a de sérieux, en complet-

veston. Ils se sont connus au lycée, et depuis, ils ne se quittent plus. Livingstone a suivi des cours de marketing à l'université. Jackson, lui, est diplômé en biologie et en psychologie. C'est dans leur tête que sont nés les monstres terrifiants contre lesquels VOUS lutez au péril de votre vie, les trolls, les orques, les dragons et autres gremlins ; ce



sont EUX qui leur dictent où et quand, à quel paragraphe ils VOUS terrasseront. Heureusement, grâce à votre courage, à votre intelligence, à votre intuition, VOUS êtes encore là ! Et VOUS voulez en savoir plus sur les Livres dont vous êtes le héros et sur leurs auteurs, un couple bientôt presque aussi célèbre que Laurel et Hardy, où Fred Astaire et Ginger Rogers. VOUS et en particulier, Manuel de Linage et Dimitri Adamidès, respectivement en 5ème et 6ème dans la région parisienne.

Manuel est un fan, il possède tous leurs ouvrages (ils en ont déjà écrit vingt). « Est-ce que vous allez continuer à écrire des livres de ce genre ? » « Nous avons bien l'intention de continuer pendant toute notre vie ! » répondent ensemble Jackson et Livingstone. Comment a germé l'idée de faire de tels livres ?

Vous devez être plutôt riches ?

« Quand j'avais votre âge, je lisais beaucoup de science-fiction et j'adorais les films d'horreur. Jules Verne m'a beaucoup influencé. Tolkien, plus récemment. C'est à partir de cet univers que nous avons inventé les créatures qui peuplent ces aventures » explique Steve Jackson.

« Gagner sa vie en jouant... le rêve ! » Dimitri risque timidement une question un peu personnelle : « Vous devez être plutôt riche ? » Jackson et Livingstone affichent un grand sourire et ne se laissent pas démonter par la question : « Ça va très bien pour nous, merci ! » Les tirages des livres dont vous êtes le héros se chiffrent en effet, en millions d'exemplaires (plus de

2 millions en 2 ans !). « Mais vous n'avez pas un autre métier ? » Dimitri est incrédule. Il aimerait bien, lui aussi, trouver une astuce pour travailler tout en s'amusant...

« Ian et moi, avons créé une société de jeux électroniques et jeux de stratégie. Nous y employons une centaine de personnes ». Combien de personnes participent au total à la création des livres ? « Nous sommes tous les deux. Un ordinateur et quelques personnes nous donnent un coup de main ».

Un beau matin, vous serez un monstre

Jackson et Livingstone reçoivent des tonnes de courrier. « Certains lecteurs nous donnent des idées, font des suggestions. Nous n'avons pas hésité à publier les meilleurs récits ». Avis aux amateurs ! Dimitri a remarqué que les filles ne sont pas aussi mordues que les garçons. « C'est vrai », reconnaissent volontiers les deux auteurs. « Il semble que les batailles, les jeux stratégiques, les monstres en général et les combats violents ont davantage d'attraits pour les garçons. Mais nous le regrettons ! » Jackson et Livingstone vous promettent bien des surprises. En avant-première pour les lecteurs de *PIRANHA*, dans un prochain livre, le héros sera — tenez-vous bien ! — un monstre ! VOUS vous réveillerez un beau matin et VOUS serez un monstre. 18h. Steve et Ian ont des crampes aux mains à force de faire des dédicaces. Dimitri et Manuel ont eu droit à un « choisis bien ta route » sur la page de garde. Un bon conseil !

Denise Cabelli

RETROUVEZ JACKSON ET LIVINGSTONE EN FOLIO JUNIOR

C'est en 1982 que Steve Jackson et Ian Livingstone ont publié en Angleterre le premier livre dont vous êtes le héros, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. Depuis, plus de vingt titres ont suivi qui tous figurent dans la collection Folio Junior. Ils ont également créé une série non moins redoutable : « Sorcellerie », quatre aventures qui permettront aux héros les plus perspicaces de retrouver *La Couronne des rois* qui a été volée par un sorcier aux pouvoirs terrifiants. Mais au fait, avez-vous eu l'audace de relever le défi du baron Sukumvit en vous engageant dans *Le Labyrinthe de la mort* ? Avez-vous déjoué tous les pièges de la *Cité des voleurs* ? Est-ce votre voiture qui est tombée en panne non loin du *Manoir de l'Enfer* ?.. Vite ! menez à bien toutes ces missions, car vous aurez bientôt — au mois de juin — *Rendez-vous avec la M.O.R.T.*, avant de relever un *Défi sanglant sur l'Océan...*

