



**FLASH  
GORDON**

LA LOI DE MING

LES ÉDITIONS DU  
TROISIÈME



ŒIL

## CRÉDITS

### UN JEU DE RÔLE ET D'AVENTURES PULP

Proposé et édité par  
l'audacieux **Laurent Rambour**  
Développé et rédigé par  
le savant **Willy Dupont**  
sur la base de l'univers créé par  
le magnétique **Alex Raymond**.  
(Résolution d'action avec les dés  
de risque basée sur une idée  
de **Laurent Rambour**)  
Mis en page et infographié par  
l'atomique **Julien Dejaeger**

Toutes les illustrations et photos  
sont fournies et utilisées sous licence  
officielle King Features Syndicate™  
Hearst Holdings, Inc.

Excepté :

- Les cartes de profil de la Princesse  
Aura, illustrées par **Axelle Bouet**
- Les cartes de profil du Prince  
Thun, illustrées par **Willy Dupont**

MERCI aux Sauveurs suivants pour  
leur confiance et leur bienveillance  
quand LETO avait un genou à terre : le  
noyau dur des clients LETO, l'équipe des  
éditions Les XII Singes, Bruno Chevalier  
des éditions Ludonaute, Françoise  
Bouvet de M.J.A. Licensing et l'équipe  
de Neoludis.

© 2023 King Features Syndicate™  
Hearst Holdings, Inc.

## SOMMAIRE

<b>CRÉDITS</b>	<b>3</b>
<b>LISEZ CECI D'ABORD !</b>	<b>4</b>
Contenu de la boîte	4
<b>IL FAUT SAUVER LA TERRE !</b>	<b>5</b>
<b>COMMENT JOUER</b>	<b>9</b>
Vous êtes les Sauveurs de l'univers !	10
La conquête	13
Les défis	14
<b>METTRE AU DÉFI</b>	<b>16</b>
Un Défi, qu'est-ce que c'est ?	16
Qu'est-ce qui intervient dans un Défi ?	17
Les Dés Flash Gordon	18
Résultat d'un Défi	19
Utiliser les cartes Action	20
Le jugement de Tao	22
<b>DANS L'ACTION</b>	<b>23</b>
Le temps de l'action	23
Combattre	23
Tactiques	26
Coopération	27
Opposition entre Sauveurs	28
Conflits et influence	29
Pousser les moteurs !	30
Récupération	33
Exemple de scène d'action	34
<b>L'IMPITOYABLE EMPEREUR MING</b>	<b>37</b>
Le rôle de l'Empereur	38
<b>LES SAUVEURS DE L'UNIVERS</b>	<b>41</b>
Qu'attend-on des Sauveurs ?	41
Quelles sont leurs ressources ?	42
Flash Gordon	45
Dale Arden	49
Professeur Hans Zarkov	53
Prince Thun	57
Princesse Aura	61
Évolution des Héros	65
<b>LA CONQUÊTE DE MONGO</b>	<b>67</b>
Comment s'articule la campagne	68
Présentation d'un scénario	69
Mener la partie	70
Exemple de partie	75
La conclusion	77
<b>QUELQUES DERNIERS PETITS CONSEILS</b>	<b>81</b>
<b>CARNET DE CONQUÊTE</b>	<b>85</b>
<b>APPENDICE : QUELQUES MERVEILLES DE MONGO</b>	<b>91</b>
Véhicules	91
Armement	94
Médecine et drogues	95
Autres technologies	96

## LISEZ CECI D'ABORD !

**Grâce à la technologie « rétro SF »** du jeu que vous tenez dans vos mains, vous allez être catapultés en imagination sur la planète Mongo, sous les traits de Flash Gordon et de ses compagnons d'aventures. Vous allez devoir affronter vos ennemis, en particulier l'infâme Empereur Ming, et vous n'aurez pas d'autres solutions que de fédérer toutes les forces de ce monde étrange pour le conquérir !

Vous réaliserez cet exploit en jouant un certain nombre d'aventures (10 sont proposées dans le jeu de base), chacune vous permettant de gagner des ressources qui s'avéreront cruciales dans la guerre contre le tyran. La dernière aventure constituera le climax de cette épopée et nous verrons bien alors, si vos efforts ont été payants.

Pour jouer ces aventures, vous devez réunir quelques amis et leur expliquer les principes de ce jeu. Attirez leur attention sur le fait qu'ils vont devoir s'engager sur plusieurs après-midi ou soirées, comme s'ils suivaient une série télévisée. Ils devront être à l'aise avec l'idée d'interpréter un personnage et donc de s'investir un peu dans un rôle, c'est-à-dire partager un tempérament et des émotions qui ne sont, au départ, pas forcément les leurs.

Ensuite, vous devrez vous familiariser avec les règles du jeu d'aventures ou jeu de rôle. C'est l'objet de ce livret de règles intitulé : « La loi de Ming ». Il vous est vivement conseillé de le lire en premier, surtout si vous êtes désigné pour être le conteur/animateur/arbitre, une fonction un peu particulière. En effet, dans ce jeu, un des joueurs doit s'investir un peu plus que les autres pour assurer la « mise en scène », gérer les intrigues et modérer les débordements créatifs des autres joueurs ; on le désigne généralement comme le « meneur de jeu », mais dans *Flash Gordon — La Conquête de Mongo*, il porte le titre ronflant d'**Empereur**. Le dévouement nécessaire à l'animation de ce jeu mérite bien un peu de révérence.

Donc si vous êtes l'Empereur, vous devez impérativement avoir lu le livret 1 « La loi de Ming » (il n'est pas interdit aux autres joueurs de le

lire également afin d'alléger la charge mentale de l'Empereur dans l'application de ces règles). En revanche, le livret 2 « Aventures » est le pré carré de l'Empereur et de lui seul ! Et pour cause : il renferme les intrigues et les secrets des scénarios que vous allez jouer.

Avant d'aller plus loin, voici quelques petites précisions de terminologie :

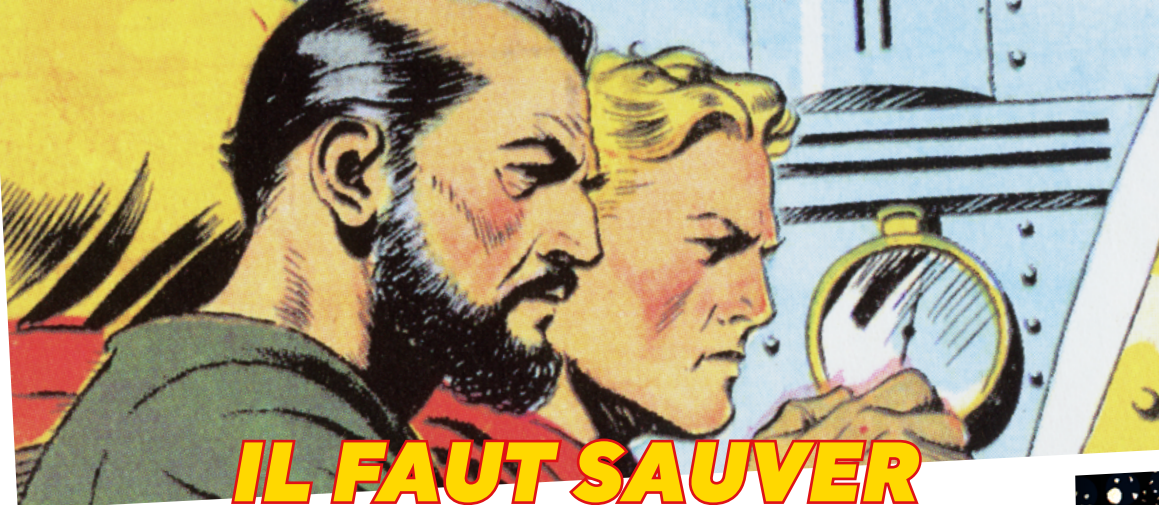
- ⊙ Nous utiliserons le terme « Empereur » avec une majuscule en référence au joueur qui occupe la fonction de meneur de jeu (s'il s'agit d'une joueuse, vous pouvez l'appeler « Impératrice »).
- ⊙ Pour désigner le personnage de Ming l'Impitoyable en jeu, nous utilisons simplement son nom.
- ⊙ Pour évoquer des personnages incarnés par les autres joueurs, nous utiliserons le terme « Sauveur de l'univers », abrégé en « Sauveur ».
- ⊙ Enfin, bien que nous espérons que le public du jeu sera aussi féminin que masculin, pour des questions de confort de lecture, nous utilisons la forme classique et neutre du français, à savoir le masculin. Suivant cette logique, les termes « Sauveur » et « Joueur » désignent tout autant un héros qu'une héroïne, un joueur qu'une joueuse.

## CONTENU DE LA BOÎTE

Le matériel de jeu se présente donc sous la forme de :

- ⊙ Un livret de règles : Livret 1 « La loi de Ming »
- ⊙ Un livret contenant les dix aventures : Livret 2 « Aventures »
- ⊙ Un plateau de jeu présentant la carte de la « Conquête de Mongo »
- ⊙ XX cartes Personnage
- ⊙ XX cartes Ressource
- ⊙ 3 cartes « Jugement de Tao »
- ⊙ X dés Flash Gordon à 6 faces





## IL FAUT SAUVER LA TERRE!

**D'abord il y eut les cyclones.** Plusieurs continents virent leurs côtes ravagées. Mais on n'y prêta pas attention.

Puis la terre trembla en de nombreux endroits. Des immeubles s'effondrèrent à New York, des temples à New Delhi. Une crainte superstitieuse s'empara de la population. Pourtant, on fit taire les alarmistes ; il devait bien y avoir une explication.

La foudre ensuite frappa en tous points du globe, des langues de feu descendant de sinistres nuages pourpres. Une nuit surnaturelle conquiert les deux hémisphères et la panique embrasa le monde.

Une voix s'exprima. Dans la presse, le docteur Hans Zarkov, savant de renom, rappela à tous sa théorie moquée quelques semaines plus tôt : un corps céleste, de la taille d'une planète, se rapprochait dangereusement de notre système solaire. Selon lui, ce monde étrange, qu'il étudiait depuis des mois dans l'indifférence totale des autorités scientifiques, pourrait abriter la vie. Aussi incroyable que cela puisse paraître : ce planétoïde évoluait selon une orbite propre, indépendamment du soleil.

Dale Arden, reporter indépendante, voyage sur l'un des rares vols à avoir pu décoller malgré les orages apocalyptiques. Dans la travée dépeuplée du jet, un unique autre passager observe par le hublot l'aurore boréale qui enflamme les cieux. Flash Gordon, brillant capitaine de l'équipe de football de Yale, espère être dans le Connecticut dans la soirée.

Mais le destin en a décidé autrement. Alors que les deux élégants jeunes gens font tout leur possible pour dissimuler les coups d'œil intrigués qu'ils s'envoient chacun leur tour, la foudre frappe l'aile droite de l'appareil, emportant l'un des moteurs. L'avion plonge et dans l'habitacle, Dale Arden et Flash Gordon, cramponnés à leurs fauteuils, retiennent leur souffle. La chute est vertigineuse. Médusés, ils surprennent le pilote et son steward sauter dans la nuit avec les deux seuls parachutes disponibles.

Flash se précipite dans le cockpit. Plus personne. Au travers du pare-brise, le paysage tourbillonnant s'apprête à les engloutir. Dale s'accroche au siège du copilote tandis que son compagnon d'infortune se saisit du manche, mû par un farouche instinct de survie. Elle hurle des appels à l'aide dans l'émetteur radio. Sans réponse. Flash se débat avec les commandes de l'appareil, qui cesse de tanguer, mais file tout droit vers la cime des arbres. Le choc est violent. Les deux passagers sont jetés à terre. Un grincement de métal à l'agonie parcourt la carlingue tandis que des branches d'arbres jaillissent dans la cabine.

Leur survie n'est que le premier d'une longue série de miracles. Ils s'extraient de l'épave déchiquetée. Au milieu de la nuit, des brasiers éclairent des champs en friche, mais au loin des lumières vives trahissent des habitations. Flash et Dale s'en approchent, blottis l'un contre l'autre. C'est un vaste corps de ferme auquel on a adjoint un observatoire astronomique et d'autres structures métalliques étranges dont on distingue mal la nature dans l'obscurité.

Ils pénètrent dans l'observatoire, seul bâtiment éclairé. Autour du gigantesque télescope, un homme s'active frénétiquement, réglant des consoles complexes et des écrans radars. Dale reconnaît le professeur Hans Zarkov. À l'instant où il constate l'entrée des deux intrus, la foudre s'abat sur un bâtiment tout proche. Cela ne fait pas ciller son regard noir braqué sur eux : « C'est la providence qui vous amène maintenant ! » s'exclame-t-il, ignorant les présentations polies de visiteurs.

Montrant un écran où ondulent des courbes lumineuses, il annonce d'une voix possédée : « La planète nomade passe au large de Mars en ce moment même. Mes antennes captent nettement des rayonnements d'ondes inconnues qui frappent la Terre sur toute sa surface, générant les phénomènes cataclysmiques dont nous sommes témoins. Je pense que c'est intentionnel. Ces rayons atmosphériques, couplés à d'autres enregistrements d'émissions radio, étayaient ma théorie que c'est un véritable monde habité qui a fait irruption dans notre système solaire et qu'il y a une intelligence à l'œuvre derrière tout cela !

— Monsieur, nous venons de nous écraser avec notre avion, interrompt Flash. Nous aurions grand besoin d'appeler des secours.

— Pas de secours. Nous sommes les secours ! Ils ne feront rien, jeune homme. D'ailleurs, je suis le seul à disposer d'un prototype de fusée à même de nous emmener sur cet astre. C'est à nous qu'incombe le lourd sacrifice de sauver la Terre ! »

Dale Arden pousse un cri outré quand le savant brandit un revolver. Flash s'interpose, mais Zarkov pointe fermement son arme dans sa direction. « Plus tard l'héroïsme, l'ami ! Il m'en coûte de devoir vous contraindre par la force, mais le temps m'est compté et je ne peux pas vous expliquer maintenant. Tout ce qu'il vous faut savoir, c'est que je tirerai si vous m'y obligez. Même si cela me répugne, votre vie compte moins que celles des milliards d'humains qui peuplent notre monde. »

Flash et Dale mesure la détermination dans la voix du scientifique et se rangent à ses ordres.

Celui-ci les oblige à sortir de l'observatoire. Dans la nuit zébrée d'éclairs aveuglants, il les conduit à l'arrière de la ferme. La foudre éclaire alors la structure mystérieuse entraperçue plus tôt : l'énorme échafaudage est en réalité la rampe de lancement d'une fusée de titane, haute de près de 25 mètres et assise sur 4 puissants réacteurs.

« Vous n'avez probablement jamais rien vu de tel, commente le Professeur Zarkov. Cette fusée est un prototype sur lequel j'ai travaillé durant dix années au sein de l'agence spatiale. Ils ne m'ont pas permis de la terminer dans les conditions que j'aurais souhaitées, mais elle saura nous mener sur le planétoïde avant que les dommages qu'il cause à la Terre deviennent irréversibles !

— Vous êtes complètement fou, souffle Dale.

— Peut-être. Peut-être que le salut de la Terre est entre les mains d'un fou. Montez à bord ! C'est un ordre ! »

Zarkov recule d'un bond comme Flash tente une manœuvre. Le revolver tonne à 50 cm des pieds du jeune homme téméraire : « Stop ! Pas un pas de plus, grogne le savant. J'ai besoin d'un copilote pour diriger le vaisseau, pas de deux. Vous êtes courageux et c'est tant mieux, car il nous faudra du courage si nous survivons au voyage. Montez maintenant ! »

Gordon se résigne et passe le premier. Il accède à la cabine de la fusée par une échelle. De solides fauteuils équipés de sangles de sécurité sont disposés autour des panneaux de contrôle. L'orage illumine fugitivement le visage dévoré par l'angoisse de la reporter qui le rejoint. Le jeune homme n'ose plus agir, de peur qu'une balle perdue ne ricoche dans l'habitacle.

Une fois tout le monde à bord, Zarkov les oblige à se sangler, puis il désigne les leviers de navigation que devra actionner Flash à son commandement. Le poids de la responsabilité semble faire ployer les épaules du professeur, mais il ne dévie pas de son projet. « Puissiez-vous me pardonner un jour », dit-il, le visage blême, en déclenchant la combustion des moteurs.





Dans le chaos indescriptible du sifflement des turbines, Flash se cramponne aux leviers, essayant tant bien que mal de suivre les ordres inaudibles que Zarkov lui hurle. Le professeur, arcbuté au-dessus d'une console, enfonce mille boutons d'une main tremblante, alors que la terre et le ciel dansent derrière les hublots. Au terme d'interminables minutes de secousses assourdissantes, la fusée s'arrache à la gravité terrestre. Tous à son bord ont sombré dans un sommeil sans rêves, terrassés par la poussée gravitationnelle générée par la vitesse prodigieuse. Au réveil des occupants, plus aucun cadran ne permet de savoir combien d'heures se sont écoulées.

Quand Flash Gordon ouvre les yeux, c'est pour sentir que chacun de ses muscles est endolori. Son fauteuil est couché sur le côté. En fait, c'est toute la cabine qui penche de guingois. Plus rien ne bouge. Une lumière chaude filtre au travers des vitres. Dale Arden, inconsciente, reste suspendue dans le harnais de sécurité. Le Professeur Zarkov, s'est détaché, mais il gît à terre, peinant à se relever.

Le jeune homme parvient à s'extraire de l'appareil, enjambant le sas tordu par le crash. La fusée repose sur le flan, en partie enterrée dans de hautes herbes grasses. Dehors, la lumière dorée le déstabilise complètement, car il pensait trouver la nuit. Partout autour de l'épave, des débris se consomment dans la végétation luxuriante. Posant la journaliste à l'abri d'une bute herbeuse, il retourne vers l'engin pour aider le professeur Zarkov.

À l'intérieur de la cabine enfumée, il trouve le scientifique debout, secoué par une toux rauque. Son regard exprime le soulagement quand il découvre Flash à ses côtés. En hâte, ce dernier l'attrape par les épaules et le soutient pour sortir de l'habitacle. Craignant une explosion imminente, les deux hommes se pressent vers le monticule derrière lequel repose Dale. Un cri se fait entendre. C'est la voix de la jeune femme. Ils se précipitent et la trouvent éveillée, fixant le ciel, tétanisée. Au travers des nappes épaisses de nuages, un astre gigantesque, sertis d'anneaux concentriques, envahit le ciel.

« Pour sûr, ça a fonctionné ! Nous ne sommes plus sur Terre, s'exclame Zarkov !

— En effet, vous êtes sur Mongo, gronde une voix métallique derrière eux. Et vous êtes les prisonniers de Ming l'Impitoyable ! »



Débarassé de ses sangles, Flash se traîne jusque Dale. Il redresse maladroitement sa tête qui pend lourdement sur sa poitrine. Il constate, rassuré, qu'elle respire, la détache et la porte hors de l'habitacle qui commence à être envahi par une fumée âcre.

Obéissant à l'ordre impérieux d'un officier, douze soldats en armure de métal, coiffés de heaumes figurant un dragon doré, brandissent de terrifiants fusils atomiques en direction des héros de la Terre...



# COMMENT JOUER

*VOUS VOUS LANCEZ DONC DANS UNE PARTIE DE FLASH GORDON – LA CONQUÊTE DE MONGO, LE JEU D'AVENTURES. PAR SON ASPECT NARRATIF, IL DIFFÈRE UN PEU D'AUTRES FORMES DE JEUX DE SOCIÉTÉ AUXQUELS VOUS AVEZ PU AVOIR L'OCCASION DE JOUER, ET MÉRITE QUELQUES EXPLICATIONS PRÉALABLES.*

**Un jeu d'aventures** est un jeu narratif et collaboratif pour deux à six joueurs ; idéalement quatre. Il est **narratif**, car l'unique but du jeu est de construire et raconter une histoire palpitante. Il est **collaboratif**, car tous les joueurs unissent leurs efforts pour que cette histoire soit mémorable.

Bien souvent, on compare le jeu d'aventures, ou le jeu de rôle sur table, au RPG (Role-Playing Game), un genre bien particulier de jeu vidéo. Historiquement, le RPG (et plus précisément le JRPG — avec un « J » pour Japan) est l'héritier du jeu de rôle sur table, ce dernier ayant émergé dans les années 70.

Comme il est fort probable qu'un lecteur des années 2020 aura déjà eu une expérience du RPG vidéo, l'analogie reste pertinente pour présenter le jeu de rôle sur table. Comme dans un RPG vidéo les joueurs vont suivre le fil d'une histoire au travers des personnages qu'ils incarnent. Le scénario évolue en fonction des choix des joueurs et des règles arbitrent les conflits et épreuves auxquels ils font face. Dans la grande majorité des jeux de rôle, l'un des joueurs occupe la fonction de meneur de jeu (pour rappel, ici c'est l'Empereur). C'est lui qui remplace le programme du RPG vidéo ; il présente les décors et expose les différentes scènes par une description verbale (en y mettant un peu les formes pour immerger les joueurs), comme le ferait le jeu vidéo avec des « cinématiques ». Il interprète les « personnages non -joueurs » (PNJ) que croiseront les « personnages joueurs » (PJ — ceux incarnés par les joueurs). Il connaît la trame de l'aventure jouée (le scénario), mais il improvise en permanence pour l'adapter et l'enrichir de façon cohérente par rapport aux choix

et suggestions des joueurs. À la différence d'un RPG vidéo, il ne se contente pas (pas toujours) de dire « non, ceci ou cela n'est pas possible », il réfléchit à la pertinence des solutions alternatives que proposent les joueurs et définit en fonction une difficulté à surmonter grâce aux talents des Sauveurs, ce qui se traduit bien souvent par un jet de dés. Ainsi, si la résolution des défis et des actions des personnages d'un RPG vidéo passe par une phase de calcul rapide et invisible à l'écran grâce au programme, dans d'un jeu de rôle sur table elle fait appel à un ensemble de règles, impliquant souvent le placement de cartes et des jets de dés. On perd en rapidité, mais on gagne en possibilités.

Enfin, le jeu de rôle sur table fait appel aux qualités narratives et imaginatives des intervenants, collectivement mises en œuvre, pour entretenir l'immersion dans l'univers fictif en perpétuelle évolution. Le RPG vidéo, quant à lui, profite d'une bien plus grande puissance de calcul artificielle, de l'image et du son, mais souffre de la contrainte à se plier aux choix prédéfinis des programmeurs.

Il existe de nombreuses variantes de jeu de rôle sur table, chacune connaissant des spécificités dans la forme que prennent les dialogues entre les joueurs, le mode d'animation des parties, la structure des scénarios, les règles de résolution des actions, etc. Toutefois, dans pratiquement toutes ces déclinaisons, on retrouve cette séquence de base : 1) l'Empereur décrit aux joueurs une situation, brossant rapidement le décor, les personnages non-joueurs qui l'occupent, et expose les enjeux de la scène ; 2) il pose la légendaire question aux joueurs : « que faites-vous ? »



Le jeu d'aventures *Flash Gordon – La Conquête de Mongo* est un jeu de rôle classique dans sa structure, mais il se distingue sur quelques points :

- Le jeu, comme son nom l'indique, propose de conquérir Mongo : les 10 scénarios forment ainsi une histoire complète, avec un début, une fin et un cadre très précis. Cette formule permet de jouer vite avec un minimum de préparation.
- Ces dix scénarios s'articulent autour d'une **Carte de conquête**, où les lieux à visiter sont placés et où les joueurs peuvent évoluer librement, débloquent des ressources utiles dans la guerre contre Ming.
- Le jeu, toujours fidèle à son titre, propose de jouer Flash Gordon et ses compagnons. Le nombre de rôles à endosser est limité et correspond aux personnages issus des comics.
- Il n'y a pas de « fiche de personnage ». Chaque joueur reçoit un deck de cartes, propre au rôle qu'il interprète. Ces cartes (et une poignée de dés) lui permettront d'agir dans le jeu.

## VOUS ÊTES LES SAUVEURS DE L'UNIVERS !

Pour interagir avec l'univers du jeu, les joueurs de *Flash Gordon – La Conquête de Mongo* ont six rôles (autrement dit, six Sauveurs) à leur disposition :

- **Flash Gordon.** Dans la peau de Flash, vous agirez avec droiture, courage et héroïsme. Vous serez charismatique, et bien trop naïf. Et le jeu porte votre nom !
- **Dale Arden.** En jouant Dale, vous serez amoureuse, et convoitée. En apparence, c'est mal engagé pour le test de Bechdel\*, mais en réalité ; on vous fera des promesses et des suppliques. Vous mettrez votre nez partout. Vous serez l'investigatrice.

- **Le Professeur Hans Zarkov.** En choisissant Zarkov, vous choisissez de jouer celui qui réfléchit, qui détient la connaissance et par la même le pouvoir. Mais ce cerveau peut aussi être un fardeau et peut vous monter à la tête.
- **Le Prince Thun.** Incarner Thun, c'est jouer une figure héroïque et guerrière. C'est être celui qui appartient à Mongo. Vous en retirez de la puissance, mais êtes soumis aux lois de ce monde.
- **La Princesse Aura.** Jouer la fille de Ming vous permettra d'intriguer et de manipuler. Vous serez une héroïne pleine de ressources et de surprises, mais votre loyauté sera toujours sujette à caution.
- **L'Empereur Ming L'Impitoyable.** Le joueur qui interprétera l'Empereur endossera un rôle bien différent que nous détaillerons dans un chapitre ultérieur ; disons qu'il accepte de jouer différemment des autres joueurs et qu'il se met à leur service. Concentrons-nous d'abord sur la forme que prennent les cinq autres « personnages joueurs ».

Une fois qu'un rôle lui est attribué, chaque joueur se munit du paquet de cartes correspondant à son Sauveur (par commodité, on parle de « deck », terme communément utilisé dans l'univers des jeux de cartes actuels, pour désigner un « paquet de cartes »). Chaque deck est propre à un Sauveur, il ne faut donc pas les mélanger. On veille à ce que chaque joueur ne reçoive que les 23 premières cartes de son deck (les cartes sont numérotées) ; elles constituent son « deck de départ ». Les autres cartes, 24 et plus (qui seront distribuées plus tard dans le jeu, sous forme de récompenses), sont conservées par l'Empereur (dans son espace de jeu sur la table) sous forme de pioche. Ne mélangez pas ces pioches entre-elles.

Les cartes 1 à 3 sont des cartes de « profil » qui présentent le Sauveur. Les cartes 4 et au-delà sont des cartes « Action », elles seront utilisées pour agir. Chaque joueur mélangera ses cartes Action en début de partie, avant de tirer sa Main.

\* LE TEST DE BECHDEL-WALLACE PERMET DE DÉTERMINER SI UNE ŒUVRE DE FICTION ACCORDE UN RÔLE ET UN POUVOIR D'ACTION COMPARABLE AUX PROTAGONISTES FÉMININS ET MASCULINS.



## CARTES DE PROFIL :

- ⊙ **La carte n° 1 — Présentation :** elle décrit brièvement le personnage, son histoire et son caractère
- ⊙ **La carte n° 2 — Statistiques :** elle indique les notes dont dispose un personnage dans certains Attributs. Sur le plan ludique, un Sauveur se compose de 4 Attributs, chacun noté de 2 (« Faible ») à 5 (« Exceptionnel »). Ces Attributs sont :
  - ⊙ Atomique — La capacité à affronter l'adversité, à combattre
  - ⊙ Savant — Les connaissances, l'intelligence et la force mentale du personnage
  - ⊙ Magnétique — La présence, le charisme ou le charme
  - ⊙ Audacieux — Le sang-froid, la débrouillardise et toutes les autres qualités utiles lorsqu'il faut se sortir d'une situation périlleuse sans recourir à la violence.

La carte Statistiques indique également les Atouts et le Défaut du Sauveur qui ont pour vocation d'influencer ses chances de réussite lors des Défis qui lui seront lancés dans le jeu.

- ⊙ **La carte n° 3 — Sacrifices :** elle présente cinq événements funestes (ou embûches) qui attendent le personnage. Ces événements sont des options narratives que le joueur pourra utiliser une seule fois, pour éviter une fin prématurée à son personnage (un peu comme les vies supplémentaires dans les jeux vidéo rétro). Lorsque l'un des Sacrifices listés sur une carte a été joué, le joueur ne peut plus jamais y recourir (il faut fournir un petit effort de mémoire pour s'en souvenir).

En jeu, le joueur pose ses 3 cartes Exposition devant lui.

**DALE ARDEN**

Votre curiosité vous perdra disait votre chère mère. Elle ne se doutait pas que ce vilain défaut ferait de vous une célèbre reporter ni qu'il vous entraînerait sur une planète étrange. Perdue dans le cosmos, au milieu de reptiles géants et de guerriers sanguinaires, vous avez trois armes redoutables à votre disposition : un charme fou, de la jugeote à revendre Flash, l'homme de votre vie

**FLASH GORDON**

**FLASH GORDON**

**STATISTIQUES**

ATOMIQUE	4
SAVANT	3
MAGNÉTIQUE	4
AUDACIEUX	4

**ATOUTS**

COURAGE • MÊLÉE • ATHLÉTIQUE • VOLONTAIRE • CONFIANCE

**DÉFAUT**

NAÏF

**DALE ARDEN**

**SACRIFICES**

**Gravement blessée**  
Le Sauveur est gravement blessé — il en gardera une cicatrice et sa main est réduite à 4 cartes jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués

**Capturée**  
Les hommes de Ming — ou quelques traîtres — capturent Dale et projettent de la livrer à Ming. La libérer va impliquer quelques péripéties

**Terrifiée**  
Le Sauveur est durablement traumatisé — il acquiert un nouveau défaut « Phobie » en lien avec l'accident

**Amour brisé**  
Les sentiments que le Sauveur porte à Flash Gordon sont souillés — il n'est plus possible d'utiliser le retourneuse narratif des cartes « OMS Flash » et « Flash, j'aime you »

**Coupable**  
Un PNJ allié se sacrifie pour sauver le Sauveur — Si une carte Ressource ou Action est en lien avec ce PNJ, elle n'est plus utilisable

**FLASH GORDON**

**CARTES ACTION :**

Chaque joueur commence la partie avec une main de 5 cartes Action piochées dans son deck dûment mélangé. Chacune indique un **bonus héroïque** et un **retournement narratif**.

Le **bonus héroïque** donne un avantage sur un Défi impliquant un Attribut bien précis (Atomique, Savant, Magnétique ou Audacieux). Il augmente les chances de réussite en réduisant le nombre de Risques, autrement dit le nombre de dés qu'il faut lancer. Une fois utilisée, la carte Action est défaussée.

Le **retournement narratif** décrit un évènement que le joueur peut souhaiter mettre en scène dans la partie en dépensant la carte. Il existe des retournements narratifs **positifs** (en faveur du Sauveur) et des retournements narratifs **négatifs** (en sa défaveur). La polarité des retournements narratifs joués doit toujours

être alternée : un retournement positif, un retournement négatif, puis un autre retournement positif, etc.

Les cartes Action représentent la capacité du Sauveur à agir. Le joueur peut les dépenser et peut également en perdre (lors d'une blessure par exemple).

Quand un joueur n'a plus de cartes en main, son Sauveur est démuné et épuisé. Il peut toutefois continuer à agir. En revanche, s'il perd sa dernière carte en raison d'une blessure, il est mis hors-jeu. On peut alors le considérer comme étant inconscient, désorienté, effondré, blessé ou mort. En tout cas, il n'agit plus, tant qu'il n'a pas récupéré au moins une carte en main.

Les cartes Action (et les règles pour les utiliser) seront détaillées plus avant dans le chapitre « Mettre au Défi ».





## LA CONQUÊTE

Le « livret 2 — Aventures » est composé de 10 scénarios.

Dans un jeu d'aventures, les joueurs peuvent raconter leurs propres histoires, issues de leur propre imagination, ou se baser sur une trame préétablie sur laquelle improviser. C'est ce que propose *Flash Gordon — La Conquête de Mongo* :

Des scénarios formant les actes successifs d'une saga racontant comment des terriens vont s'engager dans une bataille sans merci pour vaincre un tyran planétaire et libérer un monde.

L'Empereur devra avoir lu chacune des aventures avant qu'elle soit jouée. Une aventure propose un décor, des protagonistes, des propositions d'intrigues et des enjeux à relever pour les Sauveurs. Selon le succès que rencontrent les joueurs dans la résolution des défis auxquels l'Empereur les soumet, ils peuvent gagner des récompenses qui sont autant de ressources mobilisables dans la guerre contre Ming.

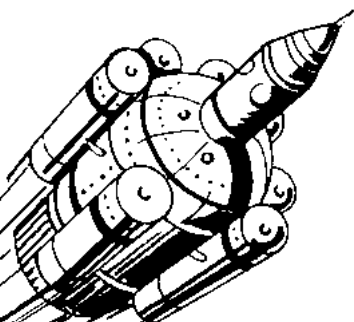
La carte « Conquête de Mongo » montre le continent principal où se joue la bataille des hommes libres pour renverser Ming. Sur cette carte sont représentés et localisés les 10 scénarios. Les joueurs peuvent également avoir accès à une petite présentation de ces aventures pour guider leur choix. Lorsqu'une aventure a été jouée, les joueurs décident collectivement, à la fin de la séance, quelle sera leur prochaine destination. Toutefois, certains scénarios figurent un petit cadenas

sur la carte. Ce cadenas indique qu'il y a une condition particulière que doivent remplir les Sauveurs pour y avoir accès. Les choix que font les joueurs ont des conséquences directes sur l'issue de la guerre par les ressources qu'ils acquièrent, celles-ci pouvant être liées entre elles pour former des « lignes de front ».

L'Empereur est un artisan essentiel du déroulé de la conquête et de la mise en place des aventures. Même si elles sont déjà écrites, il lui incombe de les mettre en scène et d'articuler les enjeux proposés et les choix que feront les autres joueurs. Une aventure, même si elle est structurée par avance, ne produira jamais deux fois la même partie.

*Pour sauvegarder la progression du jeu entre deux parties, cochez les scénarios joués sur la fiche « Rapport de conquête » page XXX.*

Au-delà du scénario, l'Empereur a d'autres outils pour jouer sa partition ; le principal étant sa réserve de **Danger**. Cette réserve de points, attribuée en début de partie, lui permet d'alimenter des Défis à poser sur la route des joueurs pour les mettre en difficulté. Il dépense ces points à sa guise et peut ainsi transformer une action banale en entreprise risquée. Les joueurs peuvent également dépenser le Danger pour imposer volontairement des Défis à leurs personnages. Cela peut paraître surprenant, mais les joueurs ont tout intérêt à se mettre eux-mêmes en péril pour épuiser la réserve de Danger de l'Empereur, plutôt que de lui laisser la liberté d'en user à sa guise.



## LES DÉFIS

Lors d'une partie de *Flash Gordon – La Conquête de Mongo*, comme dans l'essentiel des jeux de rôle, les joueurs racontent comment leurs personnages agissent. La plupart du temps, ce récit est totalement transparent : le joueur décrit une action et l'Empereur, faisant appel à son jugement souverain, valide l'action et en expose les conséquences. L'histoire avance ainsi. Mais l'issue d'une action peut parfois apparaître moins évidente. L'Empereur peut estimer que la situation est périlleuse ou ardue, et dès lors proposer de relever un **Défi**.

Un Défi est un jet de dés (ceux-ci symbolisent les risques d'échec) dont le résultat déterminera la réussite ou pas de l'action entreprise. Le joueur dont le Sauveur est défié lance les dés et le résultat obtenu est comparé à l'un des **Attributs** de son personnage (le plus adapté au Défi). Plus l'action est complexe, plus les **Risques** (les dés à lancer) augmentent. Mais l'Empereur peut encore corser les choses en décidant d'investir des points de **Danger** pour augmenter d'autant les Risques. De son côté, si le Sauveur dispose d'Atouts (utiles dans l'action menée), il peut éliminer les dés dont les résultats lui seraient défavorables (parce qu'ils signent un échec).

**La première étape d'un Défi est donc d'évaluer si l'action mérite que soient lancés les dés.** Si l'action n'a que peu de chance d'échouer, ou si un échec lors du Défi n'entraîne aucune conséquence, jouer un Défi est inutile.

Un « **Risque** » est un dé classique à six faces. Dans les textes, on utilise aussi bien le terme « **Risque** » que « **dé** ».

La face du 1 signe une « **Prouesse** » : en obtenir une lors d'un jet de dés garantit non seulement un succès, mais de surcroît un succès remarquable !

La face du 6 indique un « **Désastre** » : sortir un 6 signifie non seulement un échec, mais qui plus est un échec catastrophique qui permet à l'Empereur de gagner un point de **Danger** !

Le jeu *Flash Gordon* propose des dés dédiés, dont les faces du 1 et du 6 sont remplacées par des symboles : l'éclair de Flash pour les Prouesses et le soleil rouge de Ming pour les Désastres.

**La seconde étape est de déterminer le nombre de Risques que devra lancer le joueur.** Un Défi comprend toujours un premier Risque, dit « **Risque de base** ». Une action triviale, simple (mais pas sans conséquence) peut ne comprendre qu'un seul Risque (exemple : traverser une passerelle de cordage au-dessus d'un gouffre). Ensuite s'ajoutent d'autres Risques (ou dés) en fonction du contexte : si l'action est complexe (exemple : la passerelle se résume à deux cordes lâches), alors s'ajoutent +1 ou +2 dé(s). Si les circonstances sont défavorables (exemple : un vent violent fait tanguer dangereusement la passerelle) ; +1 ou +2 dé(s).

**Les trois premiers Risques ajoutés au Risque de base sont une traduction libre de la difficulté d'un Défi.** Ils ne nécessitent pas que l'Empereur investisse de points de **Danger**. Ce dernier peut donc décider librement si un Défi réclame le jet de 1, 2, 3 ou 4 dés. Un Défi avec 1 seul Risque présente vraiment peu d'enjeu, l'Empereur devrait donc toujours se poser la question de son intérêt.

**La troisième étape du Défi est d'y associer un Attribut.** Ce Défi sera-t-il une épreuve de force (Atomique), une énigme (Savant), une tentative de séduction (Magnétique) ou un défi d'agilité (Audacieux) ? Les quatre Attributs recouvrent de nombreuses possibilités, à l'Empereur, en accord avec les autres joueurs, de décider celui qui convient le mieux à la situation.



La quatrième étape consiste à lire les résultats du jet de dé. Commencez par ranger les résultats obtenus dans l'ordre décroissant. Le plus élevé est appelé le « Déterminant », car c'est celui-ci qui sera retenu et comparé à l'Attribut.

**EXEMPLE :** SI LE PROFESSEUR ZARKOV ESSAIE DE PERSUADER UN SOLDAT DE MING QU'IL EST DANS SON DROIT DE SE PROMENER DANS UNE RUE DE MINGO-CITY, IL DEVRA TENTER UN DÉFI DE 3 DÉS SOUS MAGNÉTIQUE (1 RISQUE DE BASE, PLUS 1 AUTRE, CAR SA TÊTE EST MISE À PRIX, PLUS ENCORE 1 UN AUTRE PARCE QUE LE GARDE EST EN ALERTE). L'ATTRIBUT MAGNÉTIQUE DE ZARKOV EST NOTÉ 3, LE DÉTERMINANT DOIT DONC ÊTRE ÉGAL OU INFÉRIEUR À 3. LE JOUEUR LANCE LES DÉS ET OBTIENT UN 5, UN 3 ET UN 1. LE DÉTERMINANT ÉTANT LE 5, IL SEMBLERAIT BIEN QUE LE PROFESSEUR AIT À FAIRE FACE À QUELQUES ENNUIS.

DÉTERMINANT



DÉFI À 3 RISQUES



AINSI, POUR REPRENDRE L'EXEMPLE CI-DESSUS; LE PROFESSEUR ZARKOV, DISPOSANT DE L'ATOUT « CONVAINCANT », VA POUVOIR ÉLIMINER UN RISQUE ET ENLEVER LE RÉSULTAT « 5 » DE SON JET. LE DÉTERMINANT DEVIENT « 3 », ET CETTE FOIS, C'EST UNE RÉUSSITE. LE SOLDAT SE LAISSE FINALEMENT EMBOBINER.

La cinquième étape consiste à faire jouer les Atouts à disposition du Sauveur (s'il en a !). Pour chaque Atout inscrit sur la carte Statistiques et pouvant légitimement influencer l'action en cours, le joueur peut éliminer 1 Risque.

On élimine toujours le Déterminant : soit parce qu'il est supérieur à l'Attribut et signe un échec, soit parce que le dé suivant (dans l'ordre décroissant) est un 1 et qu'il permet de réaliser une Prouesse.

Si tous les Risques sont éliminés, le résultat est une réussite simple.

L'Empereur statue sur la compatibilité ou pas d'un Atout avec un Défi.

RISQUE  
(1ER DÉTERMINANT)  
ÉLIMINÉ  
PAR 1 ATOUT



NOUVEAU  
DÉTERMINANT

Le détail complet du système de résolution est exposé dans le chapitre suivant : « Mettre au Défi ».



## METTRE AU DÉFI

**Dans un jeu d'aventures**, une histoire est racontée à plusieurs voix. Des imaginaires se mêlent autour de la trame d'un scénario pour aboutir à un récit commun. Ce petit miracle se produit grâce à plusieurs « règles » ou « mécaniques » qui ordonnent la prise de parole et les prérogatives de chaque joueur dans la narration. Ces mécaniques de jeu opèrent à plusieurs niveaux :

- ⊙ Les règles du jeu structurent la partie ; définissent les rôles de chacun : l'Empereur et les Sauveurs. Elles déterminent comment le jeu s'articule, quelles en sont les différentes étapes. Tous ces aspects sont exposés au fil du présent livret.
- ⊙ Le système de résolution est un sous-ensemble des règles. Il consiste en un ensemble de mécaniques ludiques qui permettent à la fois d'arbitrer les conflits entre les joueurs et d'introduire de l'aléatoire dans l'histoire. Les Défis sont au cœur du système de résolution des actions.

### Un DÉFI, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Jouer à un jeu d'aventures, ce n'est pas simplement se raconter des histoires à la veillée. C'est d'abord un jeu. À ce titre, il y a plusieurs

ressorts ludiques — ou si vous préférez ; plusieurs façons de s'amuser : le plaisir de la découverte et de l'imagination collective, la résolution d'énigme, la recherche de solution à des situations inextricables, l'immersion dans un rôle et enfin, tester sa chance et les compétences de son personnage pour relever des défis.

Le Défi est l'un des moteurs du jeu, non seulement il introduit le frisson ludique, mais il injecte de l'aléatoire dans le récit ; une part de l'histoire qui n'est pas prévue, ni par les joueurs ni par le scénario.

Cet outil est d'autant plus puissant et efficace si l'Empereur n'en abuse pas. C'est son rôle de proposer des Défis. C'est à lui de déterminer si l'enjeu est suffisant. Un Défi qui en cas de succès n'entraîne qu'un bénéfice mineur pour les Sauveurs, ne fera que ralentir l'aventure et finira par lasser les joueurs. Il en va de même pour un Défi dont l'échec n'aurait pas de conséquence.

À chaque fois qu'il propose un Défi, l'Empereur doit garder en tête ce qu'y gagne le Sauveur qui réussit le Défi ; et ce qu'il risque s'il échoue. Le mieux étant que ces bénéfices et coûts soient discutés en amont avec le Sauveur impliqué.


La manière dont sont joués les Défis est déjà résumée dans le chapitre « Comment jouer ». Ici, nous allons rentrer dans le détail.



## QU'EST-CE QUI INTERVIENT DANS UN DÉFI ?

- ⊙ **L'Attribut** auquel il est associé. Un Défi implique toujours un des Attributs du Sauveur qui est mis à l'épreuve. La note de cet Attribut indique la valeur que ne doit pas dépasser le Déterminant (le dé lancé ayant donné le résultat le plus élevé) pour que l'action soit réussie. Pour une description complète des Attributs (Atomique, Savant, Magnétique et Audacieux), reportez-vous au chapitre « Les Sauveurs ».

FLASH GORDON



STATISTIQUES

ATOMIQUE	4
SAVANT	3
MAGNÉTIQUE	4
AUDACIEUX	4

ATOUTS

COURAGE • MÊLÉE • ATHLÉTIQUE •  
VOLONTAIRE • CONFIANCE

DÉFAUT

NAÏF

FLASH GORDON

à LA CONQUÊTE DE MONDO

« gratuitement » par l'Empereur en fonction de sa libre interprétation de la difficulté de l'action et des éléments contextuels qu'il estime susceptibles d'envenimer les choses.

- ⊙ À compter du 4<sup>e</sup> Risque supplémentaire (donc à partir du 5<sup>e</sup> Risque en tout), chaque Risque est « payant » et exige que l'Empereur dépense 1 point de Danger, ceci jusqu'à un maximum de 4 dés. Il n'a pas besoin de motif narratif particulier autre que sa sournoiserie. N.B. On a donc, au maximum, 7 Risques supplémentaires : 3 « gratuits » selon le contexte dans lequel se déroule l'action, et 4 « payants ». Ainsi, dans le pire des cas et en comptabilisant le « Risque de base », un joueur peut être amené à lancer jusqu'à 8 Risques.



- ⊙ **Les Atouts** d'un Sauveur lui permettent d'éliminer des Risques, **après qu'ils sont lancés**. Pour chaque Atout joué, un dé est éliminé (l'actuel Déterminant, obligatoirement). Les Sauveurs disposent d'environ cinq Atouts au départ. Ils peuvent en acquérir d'autres par la suite.

La compatibilité d'un Atout avec la nature du Défi relevé est parfois ambiguë. Mais cette situation qui ouvre une négociation entre l'Empereur et le joueur est l'un des ressorts du jeu : le joueur doit s'appliquer à argumenter/démontrer/affabuler la façon dont s'y prend son Sauveur pour surmonter une épreuve.

Un maximum de trois Atouts peut intervenir sur un même Défi.

Si tous les Risques d'un Défi sont éliminés par les Atouts, le test se solde par une réussite simple.

- ⊙ **Les Risques** sont lancés par le joueur qui relève le Défi (l'Empereur ne jette jamais les dés). Mais combien en lance-t-on ?
  - ⊙ Le 1<sup>er</sup> Risque (dit « Risque de base ») est imposé d'office. Un Défi ne peut pas comporter moins d'un Risque.
  - ⊙ Jusqu'à 3 Risques supplémentaires peuvent être ajoutés



## VALIDATION D'UN ATOUT

Quand il a un doute sur l'application d'un Atout, l'Empereur devrait se positionner presque systématiquement en faveur du Sauveur s'il s'agit du premier Atout intervenant dans le Défi. S'il s'agit du second Atout invoqué, le Sauveur doit être plus exigeant dans sa justification. Pour un troisième Atout, dès lors qu'il y a ambiguïté, l'Empereur devrait mettre son veto.

Parfois, l'Empereur peut accorder un **Atout temporaire**, reflétant une aide providentielle et exceptionnelle apportée au Sauveur (sous la forme d'un allié ou d'un équipement particulier). Cet Atout dure généralement le temps d'une scène et, comme c'est le cas de tous les Atouts, son périmètre d'action doit être bien défini.

*IMAGINONS PAR EXEMPLE QUE LES SAUVEURS SOIENT ACCOMPAGNÉS PAR LE SÉDUISANT PRINCE BARIN LORS D'UNE AVENTURE. IL EST PROBABLE QUE L'EMPEREUR ACCORTE DE LEUR ACCORDER L'ATOUT TEMPORAIRE « PRINCE BARIN » LE TEMPS D'UNE SCÈNE OÙ CE DERNIER AGIRA À LEUR CÔTÉ.*

Un Atout temporaire peut être accordé quand les Sauveurs sont incompetents dans un domaine.

*PAR EXEMPLE, L'EMPEREUR ACCORDERA UN ATOUT TEMPORAIRE À DALE ARDEN EN COMBAT SI ELLE TROUVE UNE ARME POUR LUI PERMETTRE D'AGIR AVEC UN MINIMUM D'EFFICACITÉ. MAIS COMME NOUS LE VERRONS PLUS LOIN, UNE ARME N'APPORTE PAS DE RÉEL AVANTAGE LUDIQUE À UN SAUVEUR ROMPU AU COMBAT COMME FLASH GORDON.*

- ⊙ Un **Défaut** fonctionne à l'inverse d'un Atout. Il permet à l'Empereur d'ajouter 2 Risques à un Défi en dépensant 1 point de Danger au lieu de 2. Évidemment, il faut que le Défaut du Sauveur ait un impact direct sur le Défi en question. Au départ, chaque Sauveur dispose d'un Défaut.
- ⊙ Les **cartes Action** peuvent également intervenir dans un Défi. Chacune d'elles possède deux propriétés : un **bonus héroïque** et un **retournement narratif**.

La première, comme un Atout, supprime un ou plusieurs dé(s) de Risque. Toutefois, cet effet est lié à un Attribut donné et ne peut être utilisé à chaque occasion. Un **bonus héroïque** s'applique intégralement. Par exemple, en utilisant un **bonus héroïque** « -2 • Atomique », le joueur doit éliminer deux Risques. Il ne peut pas choisir de n'en éliminer qu'un seul. Enfin, pour profiter du **bonus héroïque**, la carte doit être dépensée et défaussée ; le Sauveur doit donc se montrer prudent dans la gestion de sa main.

## LES DÉS FLASH GORDON

Un Défi se résout avec des dés classiques, à six faces. La face de plus haute valeur obtenue sur l'ensemble des dés jetés est appelée **Déterminant** et c'est cette face qui est comparée à l'Attribut et qui détermine le succès ou l'échec de l'action. Le dé Flash Gordon possède deux faces arborant des symboles pour illustrer des résultats particuliers.

- ⊙ Le soleil rouge de Ming correspond à la valeur 6 ; c'est un **Désastre**. Non seulement l'action est échouée, mais elle va en plus entraîner des **Complications**.
- ⊙ L'éclair de Flash Gordon vaut 1 ; c'est une **Prouesse**. En plus de remporter le Défi, le joueur va gagner une **Prime**.

À défaut de dés Flash Gordon, des dés ordinaires peuvent être utilisés. Les faces 6 et 1 restent respectivement des Désastres et des Prouesses.



## RÉSULTAT D'UN DÉFI

Une fois les Atouts joués et le Déterminant défini, il faut interpréter le résultat du Défi.

**Si le Déterminant est inférieur ou égal à l'Attribut**, l'action est une réussite simple.

Le joueur peut alors en décrire les conséquences dans le périmètre défini par le Défi.

*PAR EXEMPLE, SI DALE ARDEN IMPLIQUAIT SON ATTRIBUT MAGNÉTIQUE POUR GAGNER LA SYMPATHIE D'UN COURTISAN DE MING ET QU'ELLE RÉUSSISSAIT SON JET, ELLE POURRAIT CERTAINEMENT GAGNER QUELQUES FAVEURS EN TERMES DE CONFIDENCES OU D'AIDE. ELLE POURRAIT DÉCRIRE SA RÉUSSITE AINSI : « LE BARON EST VISIBLEMENT CHARMÉ ET ME GLISSE SON NOM À L'OREILLE, M'ASSURANT DE SON SOUTIEN EN CAS DE BESOIN ». EN REVANCHE, DÉCLARER QUE « LE BARON EST CONVAINCU QU'IL LUI FAUT SUR LE CHAMP, BRANDIR SON ARME ET S'ATTAQUER À MING » SERAIT CLAIREMENT OUTREPASSER LE CADRE DU PRÉSENT DÉFI.*

C'est à l'Empereur qu'il convient d'arbitrer les résultats et conséquences narratives d'un Défi.

**Si le Déterminant est supérieur à l'Attribut**, alors l'action est un échec et l'Empereur en expose les conséquences.

**Si le Déterminant est une Prouesse (un 1) ou un Désastre (un 6)**, des conséquences supplémentaires surviennent.

Une Prouesse consiste en un succès si éclatant qu'il entraîne une **Prime** qui peut se traduire par différents avantages :

- ⊙ L'Empereur et les joueurs peuvent convenir d'un bénéfice inattendu qui s'ajoute à celui de la réussite classique. Exemple : La Princesse Aura qui cherchait à forcer le code de l'ordinateur central de la Police secrète y parvient aisément et elle réussit même à accéder aux dossiers de plusieurs armes expérimentales. Ce qui n'était pas son projet initial.
- ⊙ Une Prime peut aussi permettre de réduire la durée prévue d'une action. La portée de cette réduction sera appréciée par l'Empereur pour rester vraisemblable, mais diviser le temps par deux est un bon repère. Exemple : Le Professeur Zarkov obtient une Prime lors d'un Défi de Savant ; ses analyses qui devaient le mobiliser sur l'après-midi sont menées en une seule petite heure.
- ⊙ Grâce à une Prime, un joueur peut accorder un Atout temporaire à un autre Sauveur, ou à soi-même pour une action qui lui fait suite. Exemple : en utilisant sa Prime gagnée lors d'un Défi Audacieux, Dale qui vient de se faufiler discrètement sous le nez d'une patrouille d'Hommes-Singes, accorde un Atout temporaire « Conseils judicieux » au Professeur Zarkov qui la suit. Il pourra utiliser cet Atout pour son propre Défi, guidé par sa jeune amie.



- Enfin, il est également possible de profiter d'une Prime pour regagner une carte perdue de sa main, sans excéder la limite de cartes maximum (5 cartes au départ). Cela ne permet pas de récupérer des cartes perdues en raison de dommages, seulement des cartes dépensées pour leur bonus héroïque ou leur retournement narratif.

**EXEMPLE :** LE JOUEUR QUI INTERPRÈTE FLASH GORDON RÉALISE UNE PROUESSE LORS D'UN DÉFI ATOMIQUE; ASSOMMANT D'UN COUP SON ADVERSAIRE — LE CHAMPION DES GÉANTS DES GLACES. SOULAGÉE ET RENFORCÉE PAR CET EXPLOIT, ELLE PIOCHE UNE CARTE ACTION POUR COMPLÉTER SA MAIN QUI ÉTAIT DESCENDUE À 3 CARTES (ELLE N'AVAIT PAS SUBI DE DOMMAGE).

### GÉRER SA MAIN

Pour tenir efficacement le décompte des cartes Action tout en distinguant celles dépensées sciemment de celles perdues (en raison de dommages), constituez deux défausses : une, commune à tous les joueurs, où vous placez les cartes dépensées, faces visibles (ce qui permet de garder trace du dernier retournement narratif joué), une autre, personnelle (c'est-à-dire propre à chaque joueur), où vous placez les cartes perdues, faces cachées.

Un Désastre entraîne une **Complication** en sus de l'échec de l'action. Le premier effet de la Complication est qu'un point de Danger s'ajoute à la réserve. Ensuite, l'Empereur décrit en quoi l'échec est bien pire que ce à quoi on aurait pu s'attendre :

- La complication peut affecter l'action en elle-même qui produit un résultat contraire à ce qui était attendu.

**EXEMPLE :** L'INVENTION DE ZARKOV REND BIEN FLASH INVISIBLE, MAIS CET EFFET DISPARAITRA AU PIRE MOMENT.

- La complication peut entraîner un autre évènement fâcheux.



**EXEMPLE :** LA TENTATIVE DE FILATURE DU PRINCE THUN ÉCHOUE, IL EST SURPRIS PAR UNE PATROUILLE DE MINGO-CITY ET S'EST RÉFUGIÉ DANS UNE IMPASSE !

- La complication inflige des dommages ou des pertes pour le Sauveur.

**EXEMPLE :** NON SEULEMENT FLASH NE PARVIENT PAS À ENFONCER LA PORTE, MAIS IL SE LUXE DOULOUREUSEMENT L'ÉPAULE, CE QUI A POUR CONSÉQUENCE DE LUI FAIRE PERDRE UNE CARTE DE SA MAIN.

## UTILISER LES CARTES ACTION

Les cartes Action qui constituent le deck de chaque Sauveur comportent un espace décrivant un bonus héroïque (le bandeau en haut de la carte) et un retournement narratif. Toutes les cartes sont uniques et propres à un Sauveur. Elles peuvent être utilisées de différentes façons et peuvent influencer la résolution d'un Défi.



**Le bonus héroïque** intervient comme un ou plusieurs Atout(s) pour le test d'un Attribut spécifique. Pour l'utiliser, le joueur défausse la carte Action en question.

*EXEMPLE : LE JOUEUR INTERPRÉTANT LA PRINCESSE AURA DÉPENSE UNE CARTE ACTION ACCORDANT LE BONUS HÉROÏQUE «-2 • AUDACIEUX» ALORS QU'ELLE PLONGE SOUS LE RAYON MORTEL D'UN PIÈGE LASER. GRÂCE À CETTE CARTE SACRIFIÉE, ELLE PEUT ÉLIMINER DEUX RISQUES DONT LES RÉSULTATS NE LUI CONVIENNENT PAS.*

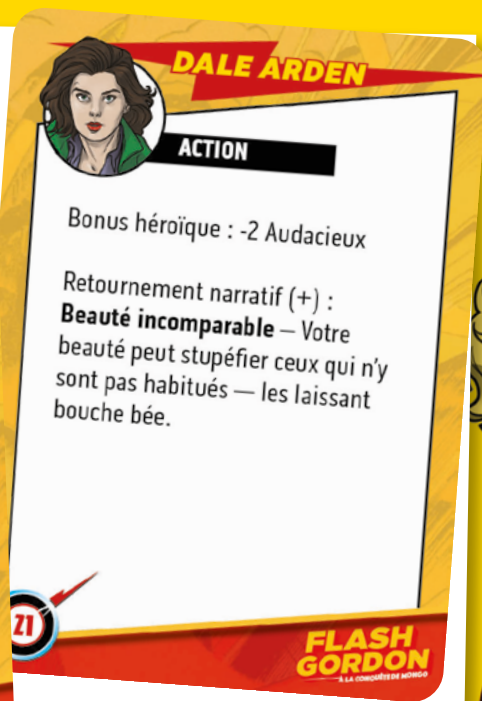
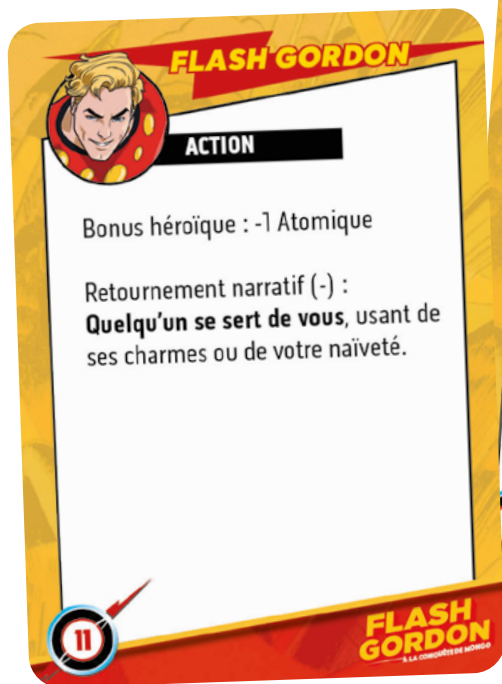
**Le retournement narratif** permet à un joueur d'intervenir sur le récit au même titre que l'Empereur. Les signes «+» ou «-» précisent s'il s'agit d'un retournement **positif** ou **négatif**. Sur la base du texte de la carte, le joueur peut convenir avec l'Empereur d'un événement qui change la scène en cours ; ajoutant de nouveaux éléments ou les transformant. Parfois, un retournement narratif peut rendre un Défi caduc (c'est notamment le cas des retournements positifs), parfois au contraire, il crée les conditions d'un nouveau Défi (retournement négatif). L'usage des retournements narratifs peut engendrer des revirements surprenants

dans une aventure. C'est une part d'inconnu avec laquelle l'Empereur doit composer, l'amenant à improviser et à rebondir sur les idées des Sauveurs. Il faut toutefois veiller à rester cohérent dans leur utilisation.

Voici quelques règles à respecter dans l'utilisation d'un retournement narratif :

- ⊙ Pour utiliser un retournement **positif**, il faut défausser la carte. À l'instar d'un bonus héroïque, vous ne repiochez pas de carte Action derrière, la main reste diminuée. Nous verrons plus loin comment vous pouvez refaire votre main.
- ⊙ Pour utiliser un retournement **négatif**, il faut défausser la carte, mais le joueur pioche aussitôt une nouvelle carte pour la remplacer dans sa main.
- ⊙ Il doit y avoir alternance entre retournement positif et négatif. Si un joueur joue un retournement positif, il ne sera pas possible d'en jouer un autre tant qu'un retournement négatif n'aura pas été placé.
- ⊙ Au maximum, deux retournements narratifs peuvent être joués lors d'une même scène.





## LE JUGEMENT DE TAO

Lorsque les chances jouent manifestement contre lui, le Sauveur peut décider de s'en remettre au Jugement de Tao, plutôt qu'au système de Défi classique. Ces règles peuvent se substituer à tout Défi qu'affronte le Sauveur.

Tao, divinité tutélaire de Mongo, est le maître du destin. Il est prodigue en bienfait, mais aussi prompt à éprouver le courage des hommes. Invoquer le jugement de Tao n'est pas un choix que l'on prend à la légère.

La tradition veut qu'en Arboria, les braves en âge de devenir forestiers se présentent devant le Prêtre de Tao, près de la souche de la Bête ; les restes d'un tronc d'arbre vermoulu, percés de nombreux orifices suffisamment larges pour y glisser le bras entier. À l'intérieur de la souche, la bête se tapit, prête à mordre. Et son venin est fatal. Combien de jeunes Arborians impétueux ont plongé la main dans la souche de la bête ? Combien ont rejoint Tao trop tôt ?

Quand le joueur invoque le Jugement de Tao, les Risques sont mis de côté. L'Empereur sort

alors les trois cartes Jugement de tao et les présente, faces cachées, au joueur. Ce dernier en tire une et la dévoile. Deux des cartes représentent l'intérieur obscur de la souche. La troisième montre la bête bondissante, le dard en avant.

### Règles du Jugement de Tao :

- ⊙ Le joueur qui invoque le jugement tire une carte. Les cartes « Souche » signifient la réussite ordinaire (sans Prouesse) de l'action entreprise. La carte « Bête » signifie l'échec.
- ⊙ L'échec au Jugement de Tao est un Désastre. Il entraîne une complication et augmente la réserve de Danger d'un point.
- ⊙ La décision d'invoquer le Jugement de Tao doit être prise avant que les Risques soient lancés.
- ⊙ Les éventuels points de Danger dépensés par l'Empereur, avant que le Jugement de Tao ne soit invoqué, sont tout de même perdus
- ⊙ Un Sauveur ne peut invoquer le Jugement de Tao qu'une seule fois par séance.

Le **Carnet de conquête**, présenté à la fin du livret d'aventures, propose un « **Guide de progression** ». Ce guide se présente sous la forme d'une frise de bulles à cocher au fur et à mesure des aventures jouées par les Sauveurs. La troisième bulle cochée déclenche l'octroi de la carte Récompense #26 pour tous les héros joués. La sixième bulle cochée permet de gagner la carte « Statistiques améliorées ». Enfin, la neuvième bulle porte la Main des joueurs à 6 cartes. Évidemment, il est possible de jouer la conquête de Mongo en seulement quatre séances et de ne pas profiter de toutes les évolutions du Sauveur.

**La fin d'un Sauveur.** Dans une saga épique comme celle de Flash Gordon, les héros frôlent sans cesse la mort, mais force est de constater qu'ils ne la rencontrent jamais. Les règles mettent les Sauveurs à l'abri. Toutefois, on peut imaginer qu'un joueur malchanceux en vienne à épuiser ses 5 Sacrifices et que le Sauveur soit dès lors promis au trépas. Il se peut aussi que le joueur en question souhaite changer de Sauveur et se débarrasser de celui-ci pour en jouer un nouveau. S'il y a un Sauveur encore disponible qui n'a pas été joué, alors cela peut être la solution. Sinon, il faut en trouver un nouveau !

Le jeu ne prévoit pas de système de création de Sauveurs, toutefois ce n'est pas impossible. Le site des Éditions du Troisième Œil [www.letogames.com](http://www.letogames.com) propose un deck vierge à télécharger. Vous pouvez alors utiliser cette base pour créer votre héros.

### CRÉER UN SAUVEUR SUR LE POUCE

Avec l'accord de votre Empereur, répartissez 15 points dans les quatre Attributs, définissez cinq Atouts, un Défaut, imaginez 5 Sacrifices et créez vingt cartes Action. Pour la création des cartes Action, reprenez la structure des effets mécaniques de l'un des cinq Sauveurs préexistants, puis personnalisez-en les effets narratifs en respectant l'équilibre entre effets négatifs et positifs.

### NE PAS JOUER FLASH GORDON

Le jeu propose 5 Sauveurs à incarner. Il est tout à fait possible que vous n'ayez personne qui ne soit intéressé pour jouer Flash Gordon. Tous les Sauveurs ont le même pouvoir d'action et d'influence dans votre partie. Vous allez peut-être jouer à *Dale Arden – La Conquête de Mongo* et c'est parfait ! Les rôles qui ne sont pas joués deviennent des PNJ et leur influence sur la partie décroît aussitôt. Dans une partie où seuls Dale, Zarkov et le Prince Thun sont joués, Flash devient un second rôle, Aura n'intervient pratiquement plus. C'est à l'Empereur de les mettre en retrait, en les occupant à d'autres tâches par exemple. On peut imaginer que Flash est capturé et déporté dans un camp secret — ou mieux ; il tombe amoureux d'Aura et s'enfuit avec elle sur une île de plaisir. En devenant un PNJ, Flash Gordon perd son statut héroïque.

Il est également envisageable de changer de rôle le temps d'une séance. Rien n'empêche, si l'histoire conserve sa cohérence, qu'un joueur interprète un rôle non utilisé jusqu'à présent le temps d'une partie.



# LA CONQUÊTE DE MONGO

**Dans un jeu d'aventures**, on parle de « campagne » dès lors que les séances s'enchaînent avec une continuité narrative (comme une série TV ou, anciennement, un *serial*) : les aventures sont connectées entre elles, l'histoire continue d'une séance à la suivante avec les mêmes Sauveurs. À l'opposé du jeu en campagne, on trouve les parties dites en « one-shot », quand un scénario est joué complètement indépendamment des autres. *Flash Gordon — La Conquête de Mongo* se joue en campagne.



Le Roi Gurid, tassé dans un large fauteuil couvert de fourrures et d'ornementations d'ivoire, détaille les Terriens d'un œil ambré qui brille seul au milieu d'une foisonnante crinière. Sa spectaculaire masse grise vibre d'un ronronnement grave. Pas un seul des guerriers Hommes-lions affectés à sa garde n'ose briser le silence régnant dans la tente de commandement. Dale glisse un regard inquiet vers Flash qui lui répond d'un clin d'œil qui se veut rassurant.

« Vous serez traqués par Ming l'Impitoyable, comme tous ceux qui se tiennent face à lui sur Mongo, grogne enfin le monarque de la voix rauque de celui dont les cordes vocales reviennent à la vie. Il n'aura de cesse de vous voir ployer et succomber. Votre seule échappatoire est de lui reprendre le trône.

Mon peuple le combat depuis longtemps. Nos forces ont été englouties dans cette guerre, nos alliances se sont étiolées, les trahisons et les lâchetés ont sapé nos efforts. Aujourd'hui,

seuls les Hommes-lions se tiennent encore debout face à l'empereur. Les autres ont été brisés. »

Gurid s'est levé. Même voûté, il toise le mètre quatre-vingt-cinq de Flash Gordon d'une demi-tête. Zarkov en retrait, observe, fasciné, les énormes crocs jaunis qui affleurent de la lippe noire du roi quand il parle.

« Mais vous, étrangers, êtes de nouvelles pièces sur l'échiquier. Un renversement des règles du jeu qui peut relancer la partie. Parce que vous n'avez d'autres choix que de combattre et parce que Ming ne pouvait prévoir votre intervention, le frisson du doute a étreint le cœur impérial, j'en suis certain. Aussi certain que la lueur d'espoir que je vois briller dans les yeux de mon fils !

Toutefois, l'entreprise sera ardue et semée d'embûches. Il est aisé de réveiller l'instinct grégaire du lion, mais vous devrez renouveler cet exploit dans de nombreux royaumes de Mongo. Il vous faudra rallier les peuples qui se sont jadis soulevés avant d'être vaincus par le tyran, mobiliser des ressources en vue d'une guerre planétaire et surtout, convaincre que vous avez la stature de mener les hommes libres vers la victoire. »



## COMMENT S'ARTICULE LA CAMPAGNE

La *Conquête de Mongo* est donc une campagne composée de dix aventures. Certaines sont obligatoires, constituant des étapes incontournables. D'autres sont facultatives.

Sur la **Carte de conquête**, les aventures sont représentées par un numéro et parfois un cadenas. Ces cadenas indiquent qu'il existe une condition d'accès pour pouvoir jouer ce scénario. On parle alors de **Clef**. Par défaut, s'il n'y a pas de condition d'accès, l'aventure est libre. Les joueurs peuvent la jouer quand bon leur semble, ou faire l'impasse dessus.

La **Clef** est précisée au début de chaque aventure. Généralement il faut détenir une carte Ressource pour pouvoir jouer le scénario. Une condition particulière peut aussi être requise pour pouvoir jouer un scénario. Par exemple, la Clef de l'aventure « Dans les serres des faucons » consiste à ce que les Sauveurs aient terminé l'aventure précédente capturés par les forces de Ming.

Différents types de récompenses sont accessibles au cours d'une aventure : des récompenses individuelles ou collectives. Elles font l'objet de descriptions et le scénario précise les conditions d'obtention. Certaines récompenses sont automatiques ; ce qui signifie que les Sauveurs les gagneront quelle que soit l'issue de l'aventure. D'autres fois, il faudra accomplir certaines actions ou atteindre certains objectifs pour pouvoir y prétendre.

- ⊙ Les récompenses individuelles s'attachent à un Sauveur. Généralement, il s'agit de « **cartes Récompense** », c'est-à-dire un type de cartes Action qui s'ajoutent au deck d'un Sauveur. Parfois, il peut s'agir du déblocage d'un palier sur le « Guide de progression » qui permet l'évolution du héros.
- ⊙ Les récompenses collectives profitent à tous et ne sont pas intégrées au deck des Sauveurs. Il s'agit la plupart du temps de « **cartes Ressource** », qui peuvent servir à remplir les conditions

pour débloquent la Clef d'une aventure, et qui peuvent aussi avoir un rôle stratégique à jouer dans la dernière aventure « À l'assaut de Mingo-City ».

Le scénario ; « **Prisonniers de Ming** » doit être joué en premier. Il permet d'introduire les nouveaux Sauveurs et présente le jeu. Comme, il doit poser des bases, il est plus long et plus dirigiste que les scénarios qui suivent.

Les sept aventures suivantes offrent plus de liberté. Toutes n'ont pas besoin d'être jouées :

- ⊙ « **Traqués dans la jungle** », « **Au-delà de la gueule de Kira** », « **Libérer Fria** » et « **Par-delà la tombe** » sont des scénarios libres. Aucune clef n'est requise pour y accéder
- ⊙ « **Dans les serres des faucons** », « **Les sortilèges d'Azura** », et « **Sous la Mer du Mystère** » en revanche, sont des aventures à cadenas.

Il est impératif que les scénarios « Dans les serres des faucons » ou « Libérer Fria » soient joués pour pouvoir débloquent la Clef de la neuvième aventure « **Le Tournoi de la mort** ». Il n'est pas possible d'échapper au tournoi, c'est l'étape décisive avant de jouer le terrible chapitre final : « À l'assaut de **Mingo-City** ».

Tout au long de la conquête, l'Empereur prend soin de consigner toutes les informations relatives à la campagne dans le **Carnet de conquête**. Il y renseigne notamment le Guide de progression qui définit quand se débloquent certains développements des personnages joueurs.

Par ailleurs, il conclut chaque séance par une phase de jeu un peu spéciale : « l'épilogue ».

**L'épilogue** permet d'apporter une conclusion à l'aventure jouée, d'annoncer le prochain scénario et d'assurer une transition. Il n'est pas obligatoire de le jouer ni d'y passer beaucoup de temps. Toutefois, vous auriez tort de ne pas le faire.

Voici comment vous pourriez mettre en scène un épilogue :







- ⊙ L'Empereur donne une courte conclusion aux évènements venant de se dérouler.
- ⊙ Les joueurs décident collectivement quelle sera la prochaine aventure de la conquête de Mongo.
- ⊙ Chaque Sauveur raconte brièvement ce qu'il se passe dans les prochaines heures.
- ⊙ L'Empereur lit à haute voix le résumé de l'aventure choisie.

## PRÉSENTATION D'UN SCÉNARIO

Les 10 aventures formant la conquête de Mongo partagent la même structure, toutefois, chaque groupe de joueurs en fera une interprétation et une partie unique.

Voici le format de présentation des aventures :

- ⊙ Un titre et un résumé
- ⊙ Clef : Le paragraphe « Clef » permet à la fois de positionner cette étape par rapport à la conquête, il donne quelques éléments permettant d'introduire les Sauveurs dans l'aventure et enfin, il précise les conditions d'accès. C'est ici que l'on apprend si c'est un scénario libre ou cadencé, et si c'est le cas, comment on le déverrouille.
- ⊙ Intrigues : Cette partie relate les différents évènements et enjeux qui vont structurer la partie et alimenter les péripéties.
- ⊙ Objectifs principaux et danger : Ici, les intrigues sont résumées sous forme de grands objectifs qu'il va falloir remplir

pour conclure l'aventure. Ce paragraphe détermine aussi le total de Danger à la disposition de l'Empereur.

- ⊙ Récompenses : Détaille les récompenses individuelles et collectives et comment les obtenir.
- ⊙ Périls et scènes : Ce chapitre développe les intrigues présentées plus tôt et donne à l'Empereur des suggestions de mise en scène et d'obstacles à jeter sur la route des Sauveurs. Quelques idées de scènes clefs sont proposées autour desquels il est possible d'improviser.
- ⊙ Décors : L'environnement de l'aventure est présenté ici. C'est ici que Mongo dévoile ses mystères.
- ⊙ Protagonistes : Ici sont décrits les principaux personnages non joueurs qui interviennent dans l'histoire, présentées leurs motivations et aussi leurs caractéristiques en termes de jeu.
- ⊙ Monstres : L'Empereur trouvera dans ce paragraphe les créatures les plus monstrueuses de Mongo, prêtes à se repaître des Sauveurs. Le coût à payer en point de Danger est indiqué si jamais c'est le retournement narratif d'une carte Action qui convoque la bête.
- ⊙ Pièges : Un florilège de pièges vicieux et de situations létales dans lequel l'Empereur pourra piocher.

Cette présentation offre une base au joueur qui incarne l'Empereur. Certains éléments y sont immuables, comme la Clef, où les Récompenses, mais pratiquement tout le reste est malléable. Selon sa façon de structurer la partie et selon les décisions que prendront les joueurs, l'aventure connaîtra un développement différent.

# APPENDICE : QUELQUES MERVEILLES DE MONGO

*SONT PRÉSENTÉS ICI QUELQUES PRODIGES TECHNOLOGIQUES QUI FONT LA GLOIRE DES SCIENTIFIQUES ET DES INGÉNIEURS DE MONGO. POUR PLUS DE COMMODITÉ, CET INVENTAIRE NON EXHAUSTIF EST ORGANISÉ PAR CATÉGORIE D'ÉQUIPEMENT. CERTAINS DE CES OBJETS SONT PRATIQUÉMENT UNIQUES, D'AUTRES SONT PLUS COURANTS ; LE DEGRÉ DE RARETÉ EST DONC PRÉCISÉ.*

**Le Mingo** est la monnaie en cours sur Mongo. Ce sont des pièces à l'effigie de Ming. Le change est à 10 Mingos d'argent pour 1 Mingo d'or. Dans le jeu, il n'est pas nécessaire de tenir le compte de l'argent possédé par les Sauveurs. Toutefois, pour vous donner une idée de ce que représente la monnaie de Mongo, sachez :

- ◉ Qu'un repas dans une auberge vaut entre 3 et 6 Mingos d'argent
- ◉ Que les soins d'un médecin seront négociés 10 à 15 Mingos d'or
- ◉ Qu'un pistolet laser coûte entre 50 et 100 Mingos d'or sur le marché noir
- ◉ Qu'un avion-fusée vaut environ un million de Mingos d'or
- ◉ Que le salaire moyen d'un ouvrier de Mingo-City est d'une vingtaine de Mingos d'or par mois. Consulter un médecin est un sacrifice pour un travailleur modeste.

## VÉHICULES

### AVION-FUSÉE DE LA FLOTTE IMPÉRIALE

Ce type d'avion-fusée appartient à la flotte de Ming l'impitoyable, son blason en orne les flancs. C'est un appareil supersonique, avec une autonomie lui permettant de transporter jusqu'à 6 passagers (équipage inclus) partout sur Mongo. Il est dédié à la guerre. Comme toutes les fusées, il est préférable de disposer d'une rampe pour le décollage et un terrain dégagé, si possible une piste, pour l'atterrissage. Toutefois, un pilote expérimenté peut procéder à des décollages et des atterrissages moins... orthodoxes ; mais cela réclame généralement un Défi. C'est le modèle d'aéronef le plus commun au sein de la flotte impériale qui en compte environ 200 opérationnelles.

**CATÉGORIE :** LOURD

**POSTES :** CAPITAINE • BARREUR • CANONNIER ET RADIO

**RISQUES DE BASE :** 4

**ARMEMENT :** CANONS ATOMIQUES (LOURDS)

**ACTION :** 3

## FUSÉE CUIRASSÉE

C'est une variante lourde de l'avion-fusée classique. Elle est plus lourde et peut transporter jusqu'à 10 personnes. Sa vitesse est supersonique également, mais elle est moins rapide et moins maniable qu'un avion-fusée. La flotte de Ming compte une cinquantaine de Fusées cuirassées.

**CATÉGORIE :** LOURD

**POSTES :** CAPITAINE • BARREUR • CANONNIER  
• RADIO

**RISQUES DE BASE :** 5

**ARMEMENT :** CANONS ATOMIQUES ET CALORIFIQUES (LOURDS)

**ACTION :** 3

## FUSÉE AMIRALE

Les fusées amirales sont d'énormes engins volants, d'environ 70 mètres de longueur. Équipées des dernières technologies, elles peuvent accueillir une centaine d'hommes à leur bord. Elles sont destinées à transporter les généraux de l'armée impériale. Elles atteignent la vitesse du son et leur autonomie est équivalente à celle d'un avion-fusée. Au-delà de l'armement, elles sont surtout dotées de radars perfectionnés et de moyens de communication de pointe. Ces appareils sont très rares ; Ming en possède trois.

**CATÉGORIE :** LOURD

**POSTES :** CAPITAINE • BARREUR • CANONNIER  
• RADIO

**RISQUES DE BASE :** 4

**ARMEMENT :** CANONS ATOMIQUES (LOURDS), ET CANON MAGNÉTIQUE

**ACTION :** 5

## SPACIOGYRES

Les Hommes-Lions combattent Ming grâce à leur flotte de Spaciogyres, des appareils issus d'une technologie oubliée, qu'ils sont les seuls à savoir vraiment piloter. Il s'agit de disques tournant à grande vitesse autour d'un axe formé par la cabine de pilotage et le réacteur central. Tout le périmètre du disque est renforcé de lames transformant l'engin en une scie circulaire volante pouvant éventrer la carlingue

des appareils ennemis. Le spaciogyre ne peut accueillir que deux personnels. Il vole à une vitesse supersonique, mais est moins véloce qu'un avion-fusée ou même qu'une fusée cuirassée. Son autonomie ne lui permet pas de voler au-delà du continent. Il est capable de décollage et d'atterrissage verticaux. Il existe une quarantaine de Spaciogyres en état.

**CATÉGORIE :** LOURD

**POSTES :** CAPITAINE • CANONNIER

**RISQUES DE BASE :** 5

**ARMEMENT :** CANONS ATOMIQUES ET LANCE-FLAMMES (LOURDS)

**ACTION :** 2

## FUSÉE INTERSIDÉRALE

Les fusées permettant les vols spatiaux sont rares sur Mongo. Il en existe une trentaine et toutes sont jalousement gardées par Ming. Ces fusées consomment d'énormes ressources, mais peuvent faire des vols entre les astres à des vitesses prodigieuses. Une vingtaine d'hommes peuvent prendre place à bord et être éventuellement placés en stase si le voyage s'avérait trop long. Ming utilise sa flotte intersidérale pour piller les mondes qu'il a préalablement laissés exsangues grâce à son canon planétaire.

**CATÉGORIE :** LOURD

**POSTES :** CAPITAINE • BARREUR • RADIO • CANONNIER

**RISQUES DE BASE :** 3

**ARMEMENT :** CANONS ATOMIQUES (LOURDS)

**ACTION :** 3

## ARMOTANK

Il s'agit là du véhicule terrestre blindé le plus commun de l'armée impériale. Il est entièrement renforcé et se meut sur d'imposantes chenilles protégées par un tablier d'acier. Environ quatre personnes peuvent monter à bord. Le tank est équipé d'un optoscope, d'un puissant canon atomique et de mitrailleuses latérales. Il se déplace à 80 km/h au maximum et dispose d'une autonomie d'un millier de km. Ming dispose de plus de 2000 engins.



A vibrant comic book cover illustration for Flash Gordon. The central figure is Flash Gordon, a young man with blonde, wavy hair, wearing a red suit with yellow buttons and a black collar. He is smiling slightly and looking towards the viewer. Behind him, a large, sleek, silver rocket ship is shown in flight, angled upwards towards the top right. The background is a dark, starry space with a large, glowing planet or moon in the upper left. In the lower left, a smaller scene shows a man and a woman in a futuristic setting. In the lower right, a cityscape with tall, spire-like buildings is visible. The title 'FLASH GORDON' is written in large, bold, yellow letters across the middle. Below it, the subtitle 'LA LOI DE MING' is written in smaller, white letters. A yellow lightning bolt graphic is positioned below the subtitle.

# FLASH GORDON

LA LOI DE MING

© 2023 King Features Syndicate™ Hearst Holdings, Inc.

LES ÉDITIONS DU  
TROISIÈME

