



CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

**SPECIAL
INITIATION**

ARTICLES

SCENARIOS

AIDES DE JEU...



**PANORAMA DES JEUX DE ROLE
plus de 180 jeux !...**



**Pourquoi
vous devez fréquenter
les boutiques pilotes
JEUX DESCARTES**

- en permanence,
vous y trouverez
les **MEILLEURS PRIX...**
venez comparer...

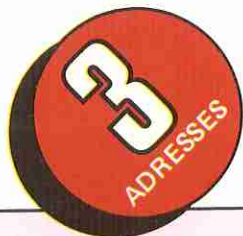
jusqu'au 30 juin 1987,
nous offrons à
TOUT ACHETEUR :

- la possibilité de gagner
**UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F
PAR JOUR** et par boutique :

tirez la date du jour par un simple jet de dé à 30 faces
et c'est gagné...

- **UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F
LE JOUR DE VOTRE ANNIVERSAIRE**

sur présentation d'une pièce d'identité.



40, rue des Écoles
75005 Paris
tél. : 43.26.79.83

15, rue Montalivet
75008 Paris
tél. : 42.65.28.53

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
tél. : 78.37.75.94

**Les Boutiques Pilotes
Jeux Descartes
C'EST GÉNIAL !!!**



CHRONIQUES



insi que nous vous l'avions promis, **CHRONIQUES** évolue ! Vous allez constater que la présentation s'améliore au fil des numéros, ce qui n'est pas une mince affaire, car comment faire tenir une quantité phénoménale de textes dans peu de pages tout en obtenant une présentation claire et aérée ?

N'en parlez pas à Philippe, le maquettiste !

Le contenu aussi va subir plusieurs modifications : nous allons de plus en plus tendre vers des pavés très spécialisés, directement utilisables comme aides de jeu...

Reagan est notre adieu à **DICEMAN**... Votre courrier, avec une immense majorité (approximativement neuf lettres sur dix) l'a condamné ; il sera remplacé, dès le numéro sept, par de plus longs scénarios, des aides de jeu (le pavé s'agrandit), des articles de fond ; dans ce numéro déjà débute une nouvelle rubrique, *La Voix de son Maître*, qui vous présentera chaque mois un PNJ utilisable pour plusieurs jeux, chaque fois dans un type d'univers différent (S.F., médiéval-fantastique, contemporain, post-apocalyptique, super-héros, historique...).

La partie de **CHRONIQUES** consacrée à **TRAUMA** est elle aussi légèrement modifiée : plus de compte-rendu mais un courrier plus étoffé, des scénarios tendant vers l'aventure pure ou le policier (plus de D.G.S.E. !).

Et enfin, la rédaction tient à remercier tous ceux d'entre vous, nombreux, qui ont répondu à notre appel de l'édito du numéro 5 : nous croulons sous les scénarios, articles, propositions diverses ! Que ceux à qui nous n'avons pas encore répondu veuillent bien nous en excuser, mais il va nous falloir un peu de temps pour trier tous vos envois... Si vous regardez les signatures, vous verrez que l'équipe s'agrandit de jour en jour... Alors continuez ! Mais il n'est pas nécessaire de nous écrire pour nous demander si vous pouvez nous faire parvenir des textes, envoyez-les directement (des photocopies, car nous ne pouvons pas renvoyer les originaux) !

Evidemment, tous ces signes traduisent une crise de croissance qui ne se fait pas sans mal (nuits blanches, cafés et vitamines...). C'est pourquoi le nouveau **CHRONIQUES** (le mensuel des jeux de rôle...) va devenir bimestriel pendant quelques numéros !

Vous tenez entre vos mains notre premier numéro spécial, un « Spécial Initiation ». Que nos lecteurs qui sont des joueurs chevronnés nous pardonnent ! Ceci dit, seule une petite partie du dossier est uniquement destinée aux néophytes, le reste ne peut qu'intéresser les passionnés que vous êtes ! Si vous connaissez des gens intrigués par le jeu de rôle, et si vous ne les avez pas déjà convertis, faites leur lire ce dossier : nous espérons de tout cœur qu'ils n'auront qu'une envie, celle de jouer !

Que Crom vous garde,

Les Tentacules Associés

EXCALIBUR

*Décernez le trophée Excalibur
à votre jeu préféré*

**VOTEZ ET GAGNEZ
1 BON D'ACHAT
DE 1000F**

décerné à la personne dont le questionnaire
s'approchera le plus du résultat final du sondage



Bon à découper ou à photocopier et à retourner à l'une des 3 adresses suivantes :

EXCALIBUR Metz

34, rue du Pont-des-Morts
57000 METZ (87.33.19.51)

EXCALIBUR Nancy

35, rue de la Commanderie
54000 NANCY (83.40.07.44)

EXCALIBUR Strasbourg

37, rue des Bouchers
67000 STRASBOURG



TROPHÉE EXCALIBUR

Vos 3 jeux de rôles préférés :

Vos 3 wargames préférés :

Vos 3 jeux de plateau préférés :

Le jeu que vous aimeriez voir traduit :

L'éditeur le plus dynamique :

La marque de figurine favorite :

Le jeu que vous appréciez le moins :

Nom : _____

Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

SOMMAIRE

6. VU ET ENTENDU

VITRINES. Les nouveautés du mois
MANIFS. Le Kurgan et là !
ENCRE. Le retour du King
SILLONS. Du gothique lugubre...
BOBINES. L'argent du jeu
BULLES. On meurt entre les cases.

16. CHRONIQUE D'UN JEU

Légendes de la Table Ronde

18. LA VOIX DE SON MAÎTRE

Une nouvelle rubrique !

19. HEUREUX LES INNOCENTS

Pour ceux qui ne connaissent pas encore les jeux de rôle...

24. AU COMMENCEMENT ÉTAIT LE VERBE...

... Ou la genèse d'une passion



26. LE PERSONNAGE-JOUEUR

Comment devenir un héros

30. LE TESTAMENT DU MAÎTRE

Maître de Jeu ! Un lourd sacerdoce !

33. BIENVENUE OUTRE-MONDE

... Si vous n'avez jamais écrit de scénario quelques conseils...

34. CHERCHER SA MUSE

À la recherche de l'inspi perdue

36. DANS LA GUEULE DU LOUP

Un scénario pour l'Oeil Noir

41. PANORAMA DES JEUX

Plus de 180 JdR répertoriés...

63. AUTOUR DU JEU DE RÔLE

Et les autres jeux alors ?

69. MAFIAPOLIS...

... Ou la guerre des gangs, un scénario de grandeur nature

72. TRAUMA

LE COURRIER. Dr Destroy vous répond...
PNJ. On a toujours besoin d'un bon toubib...
CARTON PLEIN. Un scénario plein d'action :
l'Afrique du Sud, un camp d'entraînement terroriste,
un mercenaire psychotique...

80. DICEMAN

Hello mister Reagan... La bombe c'est vous !

97. CHRONIQUEZ-VOUS

BAFOUILLES & FARFAFOUILLES
PETITES ANNONCES

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE, N° 6 (numéro spécial mars/avril). Publié par Guy Doyet, 96, avenue de la République, 75011 PARIS.
Tél. : 48.07.23.66 ou 42.70.75.75. Téléc. : 630737, RC 302 902 758. Directeur de Publication : Guy Doyet, Comité de rédaction :
Stéphane Doyet, Dominique Granger, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie. Secrétariat de rédaction : Sylvie Rodriguez. Maquette :
Philippe Millot. Couverture : Freddy. Textes : Azir, Jérôme Bohbot, Stéphane Doyet, Fang, Dominique Granger, Alexis Lang, Francis
Schall, Christian Lehmann, Frédéric Leygonie, Patrice Mermoud, Pat Mills, Izzy Naylon, Pénélope, Renlô, Philippe Sallerin, Shotgun
Shorty. Illustrations : Azir, Jérôme Bohbot, Hunt Emerson, Fredy, Philippe Millot, Michel Riu, Tignous, Stéphane Truffert. Photos : Frédéric
Leygonie, Alain Sarat. Attachée de presse : Véronique Dupont-Pourquie. Périodicité : mensuelle. Commission paritaire : 68410. N° ISSN
0764-8197. Distribution NMPP. Service des Ventes : Option Presse Diffusion, MM. Marc Geudin et Pierre Lebreton : 48.75.07.57.
Photocomposition, maquette, photogravure : Atelier Alfortville. Impression : RFI, Bd de Beaubourg, Emerainville, 77200 TORCY.
LES TENTACULES ASSOCIÉS 1986. L'Oeil Noir est une marque déposée par Schmidt France. Trauma et Chroniques d'Outre-Monde
sont des marques déposées par les Tentacules Associés.

VITRINE ALBIVE

Jeux de Rôle

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY Games Workshop

WARHAMMER... Bien sûr, les règles de combat pour affrontements de masse et sièges médiévaux... Une sorte de wargame personnalisé, quoi...

Non, WARHAMMER, un pavé de 365 pages dans la mare des jeux de rôle médiévaux.

Toute l'équipe de GAMES WORKSHOP semble s'être donné le mot pour créer ce nouveau concurrent direct à AD&D. Les règles sont très détaillées et incluent, outre les caractéristiques usuelles, des talents (en pourcentages), ainsi qu'un grand nombre de carrières préalables (artisan, marin, dératiseur, apprenti, voleur, chasseur, piller de tombes...) que le joueur doit laisser de côté pour devenir un aventurier. Le passage d'une occupation à une autre est plus souple que dans AD&D et devrait permettre la création de personnages plus diversifiés.

Le système de combat utilise les pourcentages, comme d'ailleurs le système de réalisation des actions. Initiative, modificateurs de combat, critical hits, etc... sont discutés en termes dénués d'équivoque (15. Votre coup pulvérise la colonne vertébrale et l'abdomen de votre adversaire, déchirant les muscles et broyant les os. Deux masses sanguinolentes s'écroulent séparément, vous inondant de sang et d'entrailles.) Urrglueue...

WARHAMMER bénéficie d'un univers suffisamment bien construit autour d'une idée maîtresse pour enflammer l'imagination des joueurs et des Maîtres de Jeu : l'éternelle lutte entre les adeptes du Chaos, semant la mort, la corruption et la peste, et les humains neutres ou défenseurs de la Loi... Mais l'emprise du Chaos se fait de plus en plus forte, et au centre même des cités du Vieux Monde, des

êtres corrompus par leur propre soif de puissance cachent à grand peine à leurs concitoyens inconscients les stigmates de leur conversion démoniaque... on imagine l'ambiance malsaine d'inquisition et de décadence que ce principe de base peut générer. Plus ici de Comté aux hobbits innocents... Le monde entier pourrit de l'intérieur, et le combat des aventuriers n'en est que plus glorieux...

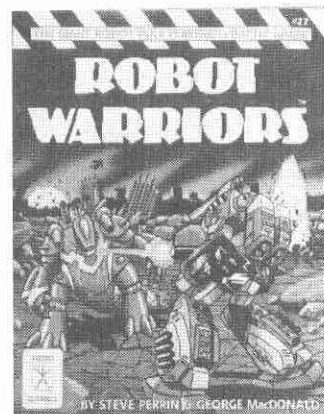
L'avenir nous dira si WARHAMMER, grâce à une probable cohésion plus grande dans l'univers de ses scénarios, réussira à se tailler une place de choix aux côtés de jeux plus anciens.

RUNEQUEST III Games Workshop

Cette troisième édition cartonnée, à bas prix, consiste en un livre de 96 pages dans lequel sont détaillés la création du personnage, le système de jeu tiré du Basic Roleplaying System de Chaosium, les règles de combat, les capacités, les créatures, la magie et le monde de Runequest.

Simple, abondamment illustrée, en couleurs, cette édition a le mérite de faire connaître à un plus vaste public ce jeu mythique. La présentation est bonne mais un peu schématique, et il faudra sans doute attendre

toutes les règles nécessaires à simuler des combats entre robots géants d'apparence humanoïde, dans la lignée des Goldorak et autres. Les règles sont détaillées, les illustrations nombreuses,



mais la partie Jeu de Rôle est faible, malgré le soin apporté par les auteurs à créer deux environnements de campagnes cohérents : invasion extra-terrestre ou post-holocauste. Il est honnêtement difficile de juger du possible succès d'un jeu de ce type en Europe, trop complexe pour pouvoir être joué par de tous jeunes enfants, et trop peu axé sur l'aventure et les décisions personnelles pour plaire aux amateurs assidus des jeux de rôle.

TRAVELLER 2300 Games Designer's Workshop

La nouvelle formule pour un « réalisme jouable » dans le jeu de rôle de science-fiction, selon la formule des auteurs. Nous vous en dirons plus sur cette boîte tout juste arrivée, qui sent bon le cellophane défroissé... A la prochaine fois, donc...

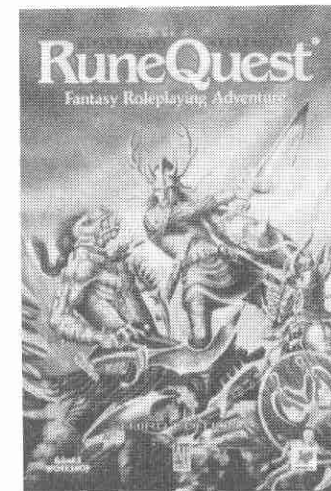
Scénarios et Extensions

LORDS OF MIDDLE-EARTH volume 1 I.C.E.

Le premier de trois volumes consacrés aux races et personnages de l'œuvre de Tolkien. Ce volume comprend une description complète des Valars, Maiar, Elfes, de Sauron, Morgoth et Ungoliant. Indispensable à tous les amateurs de Tolkien, même à ceux qui ne pratiquent pas M.E.R.P. (ou plutôt le J.R.T.M.), cet ouvrage apporte un éclairage nouveau sur les protagonistes du Seigneur des Anneaux. Se lit avec un très grand plaisir.

THE ROLEMASTER COMPANION I.C.E.

De nouveaux sorts, de nouvelles professions, des précisions



le Deluxe Runequest prévu pour ce printemps pour juger de l'attrait du jeu...

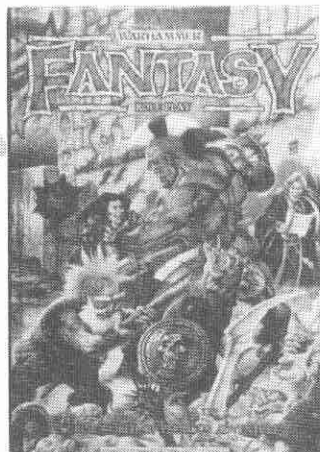
En prévision :

Une campagne extérieure complète, GRIFFIN ISLAND, au printemps 87, et, avant la fin de l'année : Gods of Glorantha, Vikings, Land of Ninja et Monster Coliseum... le tout à des prix plus abordables que la version américaine, selon la politique d'édition de Games Workshop, qu'on applaudit bien fort !

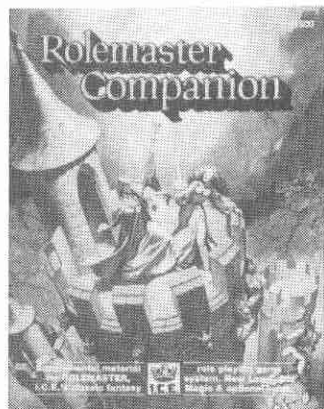
ROBOT WARRIORS

Hero Games

Ce livre de 160 pages contient



sur les règles... Bref un additif de règles au système *Rolemaster*. Comme tous les produits I.C.E., un sérieux irréprochable et une présentation claire malgré la densité des informations.

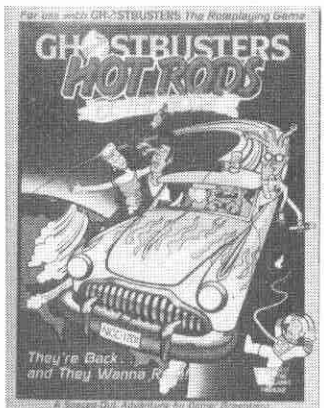


HILL SECTOR BLUES une campagne pour Paranoïa West End Games

L'objectif de ce livret de 64 pages est simple : faire consommer encore plus de clones. Pour cela, il réunit 40 pages d'aides de jeu servant à définir les fonctions et l'environnement d'un nouveau personnage dans *Paranoïa* : le *blue trooper*, espèce de super flic taré auquel l'ordinateur n'est pas prêt de lâcher les bottes. C'est tout simplement monstrueux, mais hilarant. Il y a aussi quatre petites aventures, dans la veine habituelle, destroy... Vivement la traduction française.

HOT RODS OF THE GODS West End Games

Ce nouveau scénario pour *GHOSTBUSTERS* entraîne les joueurs à la recherche des « Anciens Dieux » venus des étoiles, dont Erich von Daniken et de nombreux autres scientifiques



plus ou moins douteux ne cessent de nous prouver l'existence à grand renfort de théories illuminées. Manque de pot, ils ont raison ! La Terre est bien le fruit des expériences d'entités galactiques aux pouvoirs exorbitants... Le fait que ces extra-terrestres aient des dégaines de délinquants juvéniles et se prennent pour Elvis Presley ne doit pas nous faire douter de notre raison. Après tout, West End

Games, c'est aussi l'Ordinateur, et l'Ordinateur est notre ami.

Cette aventure de 48 pages comporte de nombreuses illustrations, quelques personnages gratinés (dont le colonel Jebbidiiah Hickens, anti-communiste virulent tout droit sorti des délires du Docteur Folamour... « Les mains en l'air, Ivan, et tu auras peut-être une chance infime de revoir ta Sibérie natale un jour ! »), et de nombreuses aides de jeux et additifs aux règles.

Douze épisodes plus drôles et absurdes les uns que les autres amèneront les joueurs à tenter de sauver l'humanité en gagnant le Grand Derby de Démolition Intergalactique au-dessus du ciel de Manhattan... Juste pour vous mettre l'eau à la bouche, imaginez douze coupés de sport inter-sidéraux et votre Super-Mégamobile lancés dans une bataille aérienne au-dessus de New York... Sympathique, non ? Non... ?

« Vous allez tous regretter-z-amentement d'avoir causé toute cette communiste-z-activité là-haut dans le ciel ! Z'allez regretter le jour de votre naissance, traitez-z-à la Nation Méricaine ! ».

LES BROUILLARDS DE TENROD.

Le Dernier Cercle

Scénario multijeu médiéval-fantastique, les *Brouillards de Tenrod* vous emmèneront au village de Dilbach, dans la forêt de Tenrod et enfin à la cité d'Or, lieu à la sinistre réputation. Le ressort du scénario est classique : une mission de commande pour aller retrouver un objet. Prévu pour des aventuriers expérimentés (du 6^e au 9^e cercle), ce scénario est bourré d'embûches mortelles, et le chemin sera long avant de percer tous les secrets de la cité.

Un bon scénario classique.

MALEFICES N° 6

Enchères sous pavillon noir Jeux Descartes

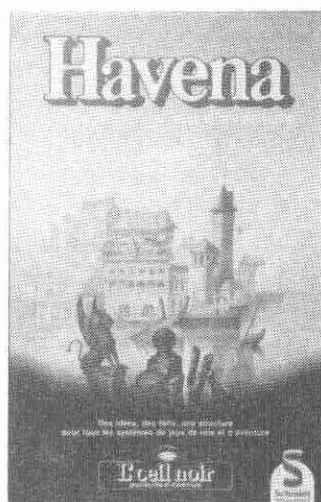
Le jeu qui sent le soufre va bientôt sentir la marée. En effet, *Enchères sous pavillon noir* est une course au trésor où il est question de flibustiers, de batailles navales et d'abordages sanglants. Les joueurs vont devoir aller faire un petit tour au fond de l'eau pour connaître les tenants et les aboutissants d'une incroyable histoire... Mais autant vous dire que leur chemin est parsemé d'embûches aussi nombreuses que dangereuses.

Notons la présence d'une aide de jeu fort intéressante sur le vaudou et les zombies. Il y a aussi de la documentation sur la vie des flibustiers et les Caraïbes françaises. Le scénario est largement agrémenté de documents directement utilisables par les joueurs. Bonne chasse !

HAVENA

La capitale du jeu d'aventure L'Œil Noir Schmidt

Cette quatrième boîte complète de manière intelligente le monde de l'Œil Noir ; *Havena* est une grande ville, la capitale de l'Aventurie, que l'on nous propose de découvrir.



La boîte comprend :

- 3 dés à 10 faces.
- Un plan au format A2 en couleurs et lavable.
- Un plan au format A1 en noir et blanc, lavable lui aussi.
- Un écran à 3 volets regroupant les informations essentielles sur la ville (table de rencontres, prix de tout ce que l'on trouve en ville, etc.).
- Un livret décrivant de manière précise l'histoire de la ville, les habitants, les guildes, le gouvernement, les principaux PNJ, etc.
- Un livret regroupant les plans des principaux établissements de la ville.

Le tout est agréable et s'inscrit sans problème dans la lignée du bon travail qui a été fait sur ce jeu. La qualité du matériel donne vraiment envie de jouer bien que les plans soient parfois un ton en-dessous du reste.

Il faut noter que cette ville est difficilement utilisable avec d'autres jeux, les principaux personnages décrits étant particulièrement adaptés à l'esprit souvent matérialiste qui anime les protagonistes de l'Œil Noir.

DUNGEON ROOMS Games Workshop

On entame la lecture du petit livret explicatif par la description de la chambre de torture, avec présentation du bourreau, quel meilleur endroit pourrait-on trouver pour commencer notre promenade, pour finir dans la caverne des orcs. Les pièces sont présentées avec humour (dans un anglais plutôt facile à comprendre) et les descriptions, bien qu'assez sommaires, vous aideront à animer vos donjons.

Bon, trêve de plaisanterie, je ne saurais trop vous conseiller l'achat de cette boîte qui contient 12 planches représentant une à deux pièces chacune, et le fameux petit livret.

THE ENEMY WITHIN scénario pour Warhammer Games Workshop

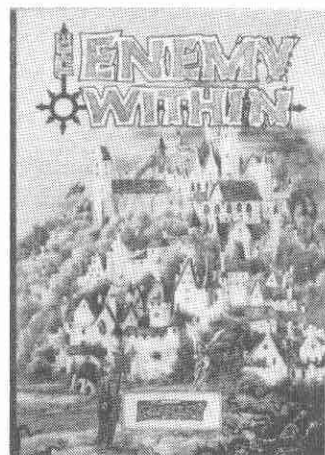
Premier scénario d'une trilogie, cet *ENNEMI INTERIEUR* contient un plan en couleurs de l'Empire, huit pages d'aides de jeu finement détaillées : plan de la ville d'Altdorf, où démarre l'intrigue, plans des principales rencontres, mais aussi parchemins et documents sur papier sépia fort évocateur..., sans oublier bien sûr les bases d'une campagne sur 56 pages dont 14 pages de scénario. Alléchant...

Mais c'est sans doute avec

SHADOWS OVER BOGENHAFEN scénario pour Warhammer

que Games Workshop nous livre le plat de résistance de ses publications pour *WARHAMMER*, avec une sombre histoire de possession démoniaque dont je ne révélerai rien... sinon que provision est faite pour le Maître de Jeu pour le cas où les joueurs failliraient à leur mission... Le titre de ce dernier chapitre, que l'auteur espère optionnel... *Apocalypse*, tout simplement ! 46 pages de scénario, huit pages de documents, et encore un plan de ville, un peu trop naïf peut-être...

Vivement la suite, dans *Death*



on the Reik, Power behind the throne, Horned Rat, et *The Empire in Flames*... Games Workshop voit loin... Tant mieux pour nous, et pour ceux qui se souviennent de modules « à suivre » de TSR qui n'eurent jamais de suite, tel « *Temple 1 of Elemental Evil* »...

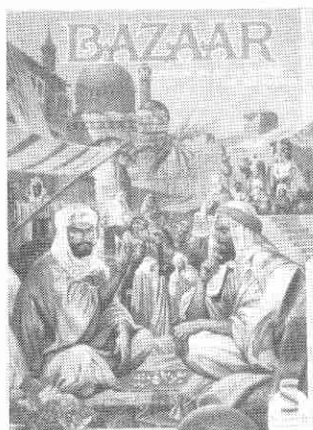
THARDA Columbia Games Inc.

Dans le cadre de l'Encyclopedia Harnica, un « module » consacré à la République Thardique. Histoire, organisation, coutumes, tout y est... Avec une splendide planche d'armoiries en couleurs, ainsi que des cartes. Comme les autres de la série, cette aide de jeu est magnifique. Qui fait de plus belles ou plus complètes aides de jeu que l'Encyclopédie ou celles d'I.C.E. ? Personnellement je n'en vois pas...

Jeux de Plateau

BAZAAR Schmidt

Dans la tradition des classiques, un jeu dénué de décor précis : il s'agit de réflexion et de stratégie à l'état pur. Le but est de former des combinaisons rapportant plus ou moins de points à l'aide de pions colorés semblables à des gemmes ; les couleurs que vous avez en main et les combinaisons à effectuer changeant sans cesse, il est impératif d'anticiper les mouvements de vos adversaires et de bâtir une stratégie rationnelle. Un excellent jeu qui est loin d'être reposant pour l'esprit... Un grand bravo à Schmidt !



AMBITION Schmidt

Une tablette de chocolat, rien de plus bête, non ? Détrompez-vous, fabriquer du chocolat, c'est une vraie galère : il faut acheter du cacao sur les marchés internationaux grouillant de vautours prêts à vous mettre sur la paille, embaucher du personnel (ouvriers, secrétaires, commerciaux, comptables...), transformer votre cacao en chocolat, le vendre et enfin faire attention au suivi des différents dossiers. Cela serait simple si on ne devait pas tenir compte de la conjoncture (marché qui s'effondre, grève, etc.) et si vos concurrents, voyant votre entreprise florissante, ne vous envoyaient pas de temps à autre une petite vacherie du style : "vos commerciaux se sont endormis sur leurs ureaux..." simulation d'entreprise assez poussée, Ambition est un jeu amusant où les requins vont se sentir dans leur élément.

BLOOD BOWL Games Workshop

Imaginez que les Champions du Chaos, une fameuse équipe composée de troglodytes et de trolls, avec leur champion « tête de fer », reçoivent à domicile les Nains Rouges, une autre équipe à la redoutable réputation, dont la vedette, « Grim Massacre Courtebarbe » détient le record du championnat en nombre d'adversaires tués...

Imaginez que tous ces braves

sportifs vont se livrer à une parodie de football américain où les règles sont réduites à leur plus simple expression : amener le ballon dans l'embut adverse, par tous les moyens...

L'idée de base du jeu est excellente, on imagine avec plaisir la sympathique boucherie...

- La boîte comprend :
 - Un plateau de jeu représentant un terrain de football américain.
 - Des figurines en carton pour chaque joueur, avec des socles interchangeables.
 - Des marqueurs pour le score et le ballon.
 - Un bloc de feuilles « Team roster » servant à noter les caractéristiques des équipes.
 - Deux dés à six faces.
 - Un livret de règles de vingt pages.

Le tout est de bonne qualité.

Si le principe du jeu est simple, le mettre en pratique est une autre paire de manches ; la présentation des règles est hilarante mais on songe beaucoup moins à rire lorsque l'on s'attaque à la diversité et à la complexité des systèmes de jeu. Chaque joueur, au sein de son équipe qui en comprend 15, est défini par 10 caractéristiques et compétences dont il faut calculer certaines... L'ensemble des actions possibles (déplacement, combat, shoot, passe...) reporte



à de multiples tableaux d'un maniement parfois malaisé. Il faut donc facilement compter une heure de jeu pour simuler cinq minutes d'action réelle, ceci dit, cette simulation est très bonne pour un jeu de plateau...

Dans l'ensemble, on a un jeu très technique, proche d'un wargame avec souvent des notes d'humour. Original, mais réservé à un public averti.

GORILLA Editions Green Games

Cette sympathique maison d'édition nous propose un jeu de plateau dans lequel il est question d'amener le gorille que chaque joueur contrôle au plus haut rang de la tribu. Le jeu est basé sur les rapports « sociaux » existant réellement dans les groupes de gorilles. Chaque partie nécessite un scénario de départ.

Le système de jeu rappelle, par sa structure, un programme

informatique : les joueurs écrivent différents ordres d'actions et de mouvements qui sont ensuite centralisés, dépouillés, comparés et exécutés, parfois en utilisant des formules de résolution. L'intérêt du jeu réside dans le fait que les joueurs ne savent pas qui contrôle qui et ils doivent essayer de découvrir qui sont réellement leurs adversaires. Malgré la complexité des règles et un matériel de qualité très moyenne, un jeu assez sympa et intelligent.

ROMA International Team

Il y a des jeux, comme celui-là, où on a un à priori positif. C'est vrai, la guerre des différentes civilisations de l'antiquité autour du bassin méditerranéen aurait pu être un bon sujet (!)... Eh bien non, ce jeu est infâme, il récupère des éléments d'autres jeux (Civilisation, Machiavelli, Diplomacie et même Risk !) et aboutit à un cocktail fade et ennuyeux, avec des non-sens au niveau de la simulation. A jeter.

LONG SHORT Flying Turtle Games

Jeu de plateau au nom peu évocateur, Long Short est une simulation du marché boursier. Vous êtes un investisseur et vous spéculiez à la baisse ou à la hausse sur certaines matières premières (or, café, blé, cuivre, etc.). A priori rébarbatif, ce jeu est pourtant très intéressant, surtout parce qu'il y a une grande interaction entre les joueurs, ceux-ci dirigeant les tendances du marché à tour de rôle. Il faut donc observer, négocier, savoir quand acheter et vendre. Le seul point noir, les règles, qui bien que très simples demandent un bon niveau en cryptologie pour être déchiffrées. Un des très bons jeux de ce mois riche en nouveautés.

MAGELLAN Flying Turtle Games

Quand on ouvre la boîte, on a l'impression de s'être trompé, on ne tombe pas sur une surface de jeu, mais sur une mappemonde, tout juste quadrillée pour les besoins du jeu. Et quand on joue, on croit aussi s'être trompé, ce n'est pas un jeu, c'est une cure, avec des règles aussi complexes qu'inintéressantes. Ah oui, il s'agit de mettre en valeur différents pays, en tenant compte du développement de ses adversaires et de la conjoncture internationale. A fuir.

CHICAGO Flying Turtle Games

Sur une idée de base très matérialiste : développer un gang pour qu'il contrôle la plus grande partie d'une ville, s'est construit un jeu très abstrait, original, demandant beaucoup de réflexion et de sens stratégique. Il faut faire grandir son gang et son territoire en acquérant des « têtes » de plus en plus chères.

Elles représentent des personnages plus puissants que d'autres et peuvent s'acheter ou se gagner au combat. L'ensemble est un vrai casse-tête qui vous fera griffer la moquette. Le plateau de jeu est sobre, mais les pions en bois, à têtes interchangeables, sont très réussis. A voir.



le cercle

librairie galerie
disques jeux

pour les
joueurs avertis

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE RÔLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TÊTE
LITTÉRATURE
SUR LE JEU

Centre Art de Vivre

78630 Orgeval
Tél : 975.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

A paraître

CHEZ GAMES WORKSHOP POUR 87...

pour l'Appel de Cthulhu :
GREEN AND PLEASANT LAND, ou comment lâcher les grands Anciens sur la verte Albion, en un supplément inédit contenant en outre trois scénarios où il est question d'un manoir écossais hanté et de créatures immondes rôdant dans les égouts de Londres...

pour Judge Dredd :
Slaughter Margin. Cette aventure sera présentée au printemps sous forme d'une boîte contenant cartes, dossiers d'ordinateur, plans permettant aux juges d'affronter une sinistre organisation orientale dont le but n'est autre que la destruction simple et entière de Mega City One...

The Companion est, lui, prévu pour cet été.
Citons simplement quelques jeux de plateau appétissants : Chainsaw Warrior, un jeu solitaire simulant un combat épique entre un héros muni d'armes sophistiquées et une bande de mutants dégénérés à l'intérieur d'un bâtiment abandonné dans New-York en ruines.

Blood Royal, jeu de pouvoir médiéval pour 2 à 5 joueurs.
Rogue Trooper, un jeu de combat futuriste tiré d'une BD célèbre en Angleterre.
Blockmania, ou la guerre des HLM dans Mega City One...

HEXAGONAL

Amateurs de JRTM, soyez heureux, L'écran est sorti (ou ne devrait plus tarder), la première campagne, *ANGMAR*, sera là fin mars et la carte devrait apparaître dans vos échoppes en avril, pliée (dommage...) et sous blister.

Les lapins en folie (Wabbit Wam-page) vont également envahir le monde (du jeu, rassurez-vous) fin mars. On y reviendra...

Bleu, l'enfant de la Terre, une création entièrement originale devrait également sortir en avril. Basé sur un dessin animé pour enfants de Druillet, ce jeu de rôle risque fort d'être surprenant (en bien ou en mal ? impossible d'en dire plus long avant d'avoir testé).

FGU

2 jeux de rôle pour fin mars : *Freedom Fighter* (un jeu de politique fiction assez complexe où les Etats Unis luttent pour leur liberté (intéressant non ?) et *Year of the Phoenix* (un jeu simple de SF).

ICE

Fin mars devrait voir la sortie d'un maximum de choses :
 — *Space Master Companion* (nouvelles règles, nouvelles armes, nouvelles classes...)
 — *L'écran pour Rolemaster*
 — *Havens of Gondor Land of Belfalas* (scénario de campagne pour MERP dans la cité de Dol Amroth)
 — *Pirates of Pelargir* (3 aventures en mer pour MERP)
 — 2 numéros de "The Adventurer's club", le fanzine de Hero Games, repris par ICE et proposant divers articles aux fans de MERP.

STORMBRINGER

Oriflam

Attention, il arrive... Gare à l'épée assoiffée d'âmes... Sa vengeance sera terrible... Vous allez tous succomber et vous ruer sur le jeu et sur le livre !



JEUX DESCARTES

A sortir fin mars, début avril
 — Pour les nouvelles légendes (Celtiques et Table Ronde) : un écran + un scénario de 40 pages (pour chaque jeu)
 — Les Aigles (les figurinistes vont être contents !)
 — Les premiers modèles de figurines *Ral Partha*, sous licence JEUX DESCARTES...

En vrac

ENQUETE DU NUMERO 3

Vous avez été nombreux à répondre et nous vous en remercions ! Dès que nous le pourrons, nous vous communiquerons les résultats statistiques de l'enquête, âge moyen des lecteurs, jeux les plus joués, etc...

En attendant, voici les noms des dix gagnants du tirage au sort qui seront abonnés gratuitement à partir du numéro 7. Quant aux gagnants des 200 posters, la liste est trop longue pour être publiée ici...

Abel BASS, Cernay
 Vincent BLESKINE, Pithiviers
 J.C. DAUGE, Toulouse
 Michel DELAUNAY, Massy
 DUNIAU, Saint-Maur
 DURAND, Dijon
 GRAS, Valenciennes
 Nils HAMEL, Cherboung
 Florent LE GAC, Tregunc
 Gilles LONQUEU,
 Saint-Ouen-l'Aumône.

AVATAR.

Le Dernier Cercle.

Quecestquettiqua ? Le dernier film de Godard ? ...
 Non, Avatar est un jeu de science-fiction par correspondance géré par ordinateur. Sauvage, non ? Eh bien rassurez-vous, on y a joué, et c'est très bien. Vous endossez un rôle type, proposé par le jeu (Empereur, Marchand, Pirate, Antiquaire, etc.) et vous partez à la découverte de la galaxie, manque de bol, les autres font de même et, au cours des rencontres, vont se déclarer des conflits ou s'affermir des alliances. La gestion par ordinateur est très bonne mais le décryptage des compte-rendus de celui-ci est un peu plus délicat et demande un petit peu d'habitude. Pour tout renseignement, contacter : Le Dernier Cercle, 18, rue G. Péri, 38000 Grenoble.

CITADEL

Une couverture somptueuse pour le *Héraut Citadel* n° 3 consacré au Chaos. Au programme : "comment infliger à vos persos et monstres de Warhammer et d'AD & D les pires mutations", "des conseils pour peindre vos figurines à l'huile", "divers scénarios et des bannières à découper pour améliorer le look de vos armées 25 mm", "Stormbringer". Et, bien sûr, le catalogue complet des nouveautés Citadel France. Justement, côté nouveautés,

vous pouvez trouver de nouvelles séries dans vos boutiques, toujours de plus en plus belles : Sorciers du Chaos, Paladins, Gobelins fanatiques, Barbares, Vikings, Normands, Orcs, Nains du Chaos...

SHERLOCK HOLMES

Presse Pocket

La collection « Histoire à jouer » commence une nouvelle série : « SHERLOCK HOLMES ». Deux titres sont déjà parus : *La malédiction de Shimbali* (Pierre et François Lejoyeux) et *L'affaire Tripsey* (Frédéric Blayo).



HIGHLANDER

Après HIGHLANDER ; ze movie...

Après HIGHLANDER ; ze book...

Juste quand vous pensiez qu'il était à nouveau possible de vous promener sans danger dans les rues...

HIGHLANDER ; ze baston grandeur-nature...

Ils sont lâchés dans les villes et les campagnes. Déjà, le murmure terrifié de la populace permet de mesurer l'ampleur du conflit... Les Immortels sont parmi nous, et l'acier de leurs épées a soif de sang. Le grand défi a commencé, et il ne peut en rester qu'un...

Pour ceux d'entre vous que tout ceci laisse perplexe, un brin d'explication.

Sous l'égide de André Terranova et des SEMAINES DE L'HEXAGONE, un killer grandeur-nature sur le thème du film *Highlander* était en préparation depuis l'automne dernier... C'est chose faite, les organisateurs ont sonné l'heure de l'Ultime Combat en envoyant à chaque joueur les premiers documents lui permettant de prendre contact avec ses semblables...

Ce jour, mardi 17 février 1987, le téléphone a sonné plu-

Un certain progrès est à noter par rapport aux livres-jeux classiques (c'est d'ailleurs pour cela que nous en parlons) tant au niveau de la qualité de l'intrigue (et donc de la réflexion possible) que de la simulation. Le personnage est mieux défini (apparition de compétences) et le système de choix de pistes plus souple. Les auteurs ont aussi ajouté à la fin du livre de petits additifs permettant de transformer l'intrigue en scénario de jeu de rôle. Intéressant.

De nouveaux titres sont prévus en septembre et novembre.

sieurs fois chez A. Des voix d'abord hésitantes, puis prises d'une bonne humeur communicative à l'idée d'être les participants de ce jeu sans précédent... Car on a beau être adversaires, on n'en est pas moins respectueux de ses confrères Immortels et, pour l'instant au moins, l'atmosphère dans la région parisienne est plus à la camaraderie qu'à la haine pure et dure. Certains, pris de court, foncent au BHV pour fabriquer leur épée, d'autres peaufinent leur légende, leur Talisman... Personne ne semble décidé à se défier ouvertement dès l'abord... Crainte d'être le premier à se faire décapiter ? ou Plaisir de découvrir ses semblables...

Seul l'énigmatique et obscène Kurgan s'ingénie à faire naître en ses adversaires une haine farouche...

D'ores et déjà, des complots, des alliances passagères se dessinent. Tout laisse penser que le Salon National des Jeux de Réflexion de la Porte de Versailles (28 mars - 5 avril) sera l'occasion pour beaucoup de se retrouver, de mesurer leurs adversaires... A suivre, donc...

REIMS

L'association *Veni, Vidi, Ludi* de Reims organise les 11 et 12 avril 1987 son second Forum

QUOI DE NEUF A STRAT ?

MOI, J'ADORE LES JEUX DE RÔLE, LES MAGIMES ET LES JOUEURS TÊTÉS (BIEN CUITS)... ALORS JE VAIS CHEZ STRATEJEUX
 J'Y AI TROUVÉ AUSSI UN CHOIX ÉTONNANT DE FIGURINES.



STRATEJEUX

vous offre sa part du butin grâce à sa carte de fidélité.

STRATEJEUX

recrute des aventuriers !

Joignez-vous à la quête tous les après-midi (campagne de jeux de rôle, démonstration de peinture, etc...).

STRATEJEUX

le retour de la grande aventure !

de Jeu de Simulation et de Réflexion au Parc des Expositions de Reims. Cette convention se composera d'expositions, initiations, démonstrations, débats et tournois, ainsi que du Championnat de France de "LEGENDES".

Coordonnées de l'association : Chez M. Dodane Laurent, 124, rue Edmond Rostand, 51100 REIMS. Tél. : 26.36.13.92.

SAINT-NAZAIRE

Tactiques et jeux d'Rôles, le club de Saint-Nazaire, se réunit tous les samedis à 14 heures dans la salle "petite enfance" (!), 8, rue des Troènes. Le 11 avril 87 aura lieu une journée "portes ouvertes" à la maison du peuple de Saint-Nazaire, avec exposition de figurines, initiation, etc... et la participation de nombreux clubs bretons.

PARIS

Le **Club Loisirs Dauphine** organisera le samedi 5 avril un OPEN de DJAMBI (Echecs de Machiavel), en six manches d'une heure jouées par tous, contre des adversaires différents. Renseignements sur place.

NANCY

Initiation au nouveau jeu en français : **STORMBRINGER**, les 11 et 12 avril 1987, à Nancy, rue du Sergent Blandan, Salle Nancy Thermale 54000; démonstrations, initiations, tournoi et exposition sur le thème des Jeunes Royaumes... Renseignements :

EXCALIBUR, 35 rue de la Commanderie, 54000 NANCY.

DRADIGNAN

La **Guilde des Mammouths Maudits** annonce la deuxième convention STRATEGES 87 des jeux de rôle et de simulation du sud-ouest, du 11 au 15 avril 1987. Un concours de scénarios sur le thème médiéval fantastique (12 pages lisibles format A4, plans et illustrations compris) est organisé à cette occasion. Les scénarios devront être envoyés avant le 5 avril. Renseignements : GEMAMA, MJC du Bourg, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 DRADIGNAN.

LYON

Un serveur Minitel a été développé à la demande du club de jeux lyonnais **Les Paladins des Traboules**, accessible par le réseau téléphonique. SLT GAEL, c'est son nom, propose à ses utilisateurs, 24 heures sur 24, des annonces gratuites, des critiques de livres, des infos sur le jeu, une ludothèque, un annuaire des joueurs... Les Paladins des Traboules, 14, rue Palais Grillet, 69002 LYON, 3^e étage. Renseignements au 78.38.25.41 (Jean Pierre).

SLT GAEL : Faites le 78.37.92.78 au bip sonore appuyez sur Connexion.

et don't forget, boy-z-and-girls... **RADIO CANUT LYON 102,2 Mhz**, la seule émission sur vos

jeux préférés, tous les vendredis de 20 h à 21 h, j'ai nommé "GAME OVER"... Faudrait y aller faire un tour, tiens...

IVRY

Le club **Le Grenier des Légendes** organise les 11 et 12 avril 87, à partir de 14 heures, une session d'initiations aux jeux de simulation. On y jouera à plusieurs jeux de rôle (AD & D, l'Appel de Cthulhu, Paranoïa, ...), divers wargames (1809, Squad Leader, ...) et peut-être quelques jeux de plateau (Junta, Talisman, ...). Le Grenier des Légendes vous accueillera au : 17, rue Raspail, 94200 Ivry. Tél. : OMJ Ivry : 46.72.24.85 ou Jean Pierre : 43.05.00.29.

EVRY

Un tournoi AD & D est organisé par **Les Hobbits du Pré Vert**. Il se tiendra à la maison de quartier Jacques Prévert, au 402 square Jacques Prévert (allez les v...), à Evry. Début des hostilités : 10 h. Le scénario est de niveau 5-7, prévu pour des groupes de 5 joueurs. Inscription : 30 F. Contacts : magasin Cellules Grises, centre commercial Evry II, Philippe : 69.06.58.06 ou Franck : 60.79.13.62.

TOURNOI DE L'ESPOIR...

C'est un tournoi de jeux un petit peu particulier. En effet, il est organisé au profit de l'organisme **BANDAID**, pour financer (en partie) un projet humanitaire en Afrique : mettre à disposition de 40 écoles des équipements

agricoles dans un but pédagogique. Ce projet est cautionné par le magazine « L'ETUDIANT ».

Au programme : **DONJONS** et **DRAGONS** (règles avancées), l'APPEL DE CTHULHU, SUPER-GANG, TRIVIAL PURSUIT, L'OEIL NOIR (liste incomplète et provisoire) ainsi que de nombreuses initiations et démonstrations (dont TRAUMA, évidemment).

Le tournoi se tiendra à l'Espace l'Etudiant, 27 rue du Chemin Vert, 75011 Paris les **16 et 17 mai 1987**.

Participation minimale : 40 F/1 jour ou 70 F/2 jours. Pour tout renseignement complémentaire, contactez :

— Olivier Meric, c/o M. et Mme Tavernier, 11 avenue de l'Opéra, 75001 Paris.

— Patrick Martin, 11 rue Rachel, 93380 Pierrefitte, tél. 48.26.56.21.

CHRONIQUES sera là, vous aussi ?...

2^e SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION

Ne l'oubliez pas ! Il se déroule toujours du 28 mars au 5 avril, au Parc des Expositions de la Porte de Versailles à Paris. Vous avez eu le programme complet des animations dans notre numéro 5. Une seule modification est à noter : IL N'Y AURA PAS DE TOURNOI DE DONJONS & DRAGONS. Venez-y quand même nombreux, nous on y sera. A bientôt !



A ma droite, Anne Rice, belle, brune, sensuelle... 599 pages.

A ma gauche, Stephen King, myope, atteint de calvitie précoce, les dents de devant légèrement proéminentes... 912 pages.

Signe particulier : deux génies du Fantastique d'aujourd'hui... Dégustez...

THE VAMPIRE LESTAT
(Anne Rice Futura)

Auteur du best-seller interna-

ENCRE D'OUTRE MANCHE

tional *Entretien avec un Vampire*, Anne Rice a réussi le pari insensé de donner une suite digne de ce nom à ce qui semblait être un chef d'œuvre unique. Disponible en France aux Editions Jean-Claude Lattès, le premier tome contait l'histoire d'un jeune homme d'origine française vampirisé à la Nouvelle-Orléans au début du 19^e siècle, et ses errances entre le Bien et le Mal, entre ses aspirations humanistes et sa nature monstrueuse. Rarement la fascination du Mal avait été décrite avec tant de force, comme dans ce passage où, désespéré, le vampire pénètre dans une église pour demander le pardon de Dieu, et s'aperçoit avec horreur qu'aucune force ne le retient, qu'aucune présence ne se fait sentir. Saisissant le prêtre terrorisé, il le tue sur les marches même de l'autel, cherchant en vain une punition à la taille de son crime...

La seconde partie de cette Chronique des Vampires nous renvoie en arrière et se concen-

tre sur le personnage charismatique de Lestrat. Dernier héritier d'une vieille famille noble française, au début du 18^e siècle, il sera vampirisé à Paris, peu de temps avant la Révolution, par un vampire « dissident », et devra affronter de multiples périls dans sa quête à la recherche de sa propre nature, du secret de sa noire immortalité, de Paris à Rome, du Caire à la Nouvelle-Orléans, pendant les quatre siècles que durera son existence.

A cent lieues des habitudes « sequels » (terme anglais regroupant toutes les suites de romans, de films, etc...) et qui mériterait souvent la traduction littérale : séquelle !), **THE VAMPIRE LESTAT** est une œuvre riche, dense, d'une sensualité puissante. Les personnages qu'on y rencontre sont inoubliables, et, pour certains, littéralement éternels !

En attendant la traduction en français du deuxième volume de cette série, qui restera certaine-

ment marquée comme une date dans l'histoire de la littérature fantastique, plongez-vous dans l'univers fabuleux de Anne Rice avec *Entretien avec un Vampire*. Il vous inspirera certainement de sublimes cauchemars, des ambiances de jeu complexes et terrifiantes, comme il inspira au chanteur STING une des chansons les plus belles de son album solo de l'an dernier *Moon over Bourbon Street...*

IT
(Stephen King Hodder and Stoughton)

Au commencement il y avait Derry, une petite ville du Maine fière de son parc, de sa fonderie et de son petit commerce florissant... Une ville calme et paisible qui sommeillait sous le soleil de ce printemps 1958... Une ville qui avait mis longtemps à effacer son passé, à oublier que les premiers colons qui avaient fondé le village de Derry en 1741 avaient tous disparu mystérieuse-

ment, qu'en 1906, l'usine de fonderie avait explosé le dimanche de Pâques, pendant la traditionnelle chasse aux œufs de Pâques, tuant 102 enfants... Une ville dont le seul historien s'était suicidé en brûlant les notes de son livre... Une ville qui renfermait le Mal, qui abritait *IT* la CHOSE...

Au commencement, il y avait Derry, dans l'état du Maine, et sept enfants solitaires que l'Horreur naissante allait souder pour la vie... Il y avait Ben Hanscom, pauvre gros gosse binoclard ; Eddie Kaspbrak, couvé par sa

mère possessive ; Bill Drebrough, dont le petit frère avait été retrouvé à l'angle de Canal Street, horriblement mutilé, en cet hiver 1957... et les autres... Sept gamins qui durent affronter la Chose, et survécurent... Jusqu'à ce qu'un coup de téléphone du seul membre du groupe à être resté à Derry ne les remette, vingt-cinq ans plus tard, face à la réalité, et au sou-

venir d'un serment oublié, car la CHOSE préparait son retour, et rien ne pouvait plus l'arrêter, sauf leur clan de Perdants Magnifiques... Mais combien survivaient à une seconde confrontation avec le démon...

Ce dernier et énorme roman de Stephen King répond à toutes les attentes de ses fans. L'horreur est au rendez-vous, comme toujours. Mais le talent de King s'est encore enrichi, et cette chronique de terreur et de mort est d'autant plus poignante qu'elle traîne en filigrane un cortège de rêves, d'illusions, d'innocence perdue. Les héros de *IT* sont très proches des quatre gamins de la nouvelle de King qui a inspiré le film *STAND BY ME*, de Rob Reiner, et l'atmosphère de Derry est celle de toutes les villes du Maine, cher à LOVECRAFT, que

King a créées au fil des années. C'est comme si une géographie décalée se superposait sur la carte des Etats-Unis dans cette région du nord-est où les noms d'Arkham, de Dunwich, d'Innsmouth se mêlent à ceux de Salem, Castle Rock, Derry.

« Le clown a pris Adrian sous son bras... Je pouvais voir son costume scintiller dans l'ombre. Adrian gémissait et suffoquait. Je me suis précipité derrière eux... et le clown s'est retourné. J'ai vu ses yeux, et soudain j'ai réalisé qui c'était. »

« Qui était-ce, Don ? » demanda doucement le shériff.

« C'était Derry », répondit Don Hagarty. « C'était cette ville. »

« Et qu'as-tu fait alors ? »

« Je me suis enfui, pauvre con », dit Hagarty, avant de fondre en sanglots.

Fang



LA FORÊT DES MYTHIMAGES (Robert Holdstock Ed. La Découverte)

Lorsque Steven Huxley hérite, en 1946, de la maison de son père dans un coin perdu du Herefordshire, au nord de Londres, il hérite aussi d'un secret, et d'une obsession. Car le bois de Ryhope, qui entoure la maison, est un endroit où l'inconscient collectif humain est capable de donner vie aux peuplades des

mythes et des légendes. Et comme son père avant lui, Steven découvre à l'intérieur de la forêt des mythimages un monde dangereux, où autels, cathédrales, guerriers celtiques et monstres mythiques se côtoient.

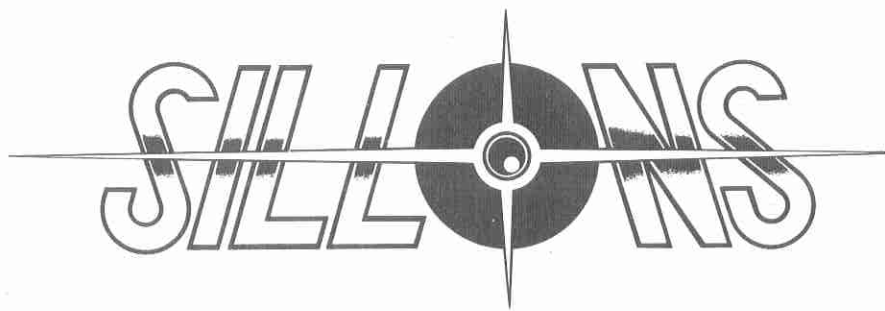
La culture celtique renaît dans ces pages, alors que petit à petit Steven Huxley abandonne le monde quotidien qui l'entoure pour sauver celle qu'il aime, Guiwenneth, donnée puis ravie par le bois de Ryhope.

Robert Holdstock est sans

doute l'un des meilleurs écrivains contemporains de science-fiction de Grande-Bretagne, et il est heureux que ses livres commencent à être publiés en France. La forêt des mythimages a remporté le prix de la British Science Fiction Association et avait été sélectionné en 1985 pour le World Fantasy Award (qui couronne la meilleure œuvre de littérature fantastique de l'année). Cet auteur prolifique (une dizaine de romans à son actif à l'âge de 38 ans, et encore

une bonne douzaine de plus sous divers pseudonymes !) possède un style tout à fait original, qui fait glisser le lecteur imperceptiblement de la banalité de la vie quotidienne dans l'Angleterre de l'après-guerre à la fascinante et dangereuse époque des légendes, des chevaliers, et de l'Urscumug, l'Homme-sanglier qui hante le bois de Ryhope. Attendons la suite, à laquelle l'auteur met actuellement les dernières touches, avec impatience !

Fang



Une petite plongée dans l'angoisse ce mois-ci avec LE NOM DE LA ROSE (James Horner Virgin 70484)

Une bande réellement originale qui ne sacrifie pas aux habituels clichés hollywoodiens. Des chants grégoriens d'une sombre pureté y côtoient des morceaux angoissants de musique concrète...

LA MOUCHE (Howard Shore Pathé Marconi Import Varèse Sarabande)

Un thème somptueux servi par un pressage remarquable. A chaque écoute, toute l'horreur et la puissance du film sont restituées. Cauchemars garantis pour les amateurs de l'univers lovecraftien.

GOTHIC (Thomas Dolby Virgin 70489)

La plupart des compositeurs de musique de film élaborent deux ou trois thèmes principaux qu'ils enchevêtrent ensuite avec plus ou moins de succès et de talent. Cela peut donner un résultat sublime, l'unité thématique

sortant renforcée de la confrontation entre ces différentes variantes, ou complètement nul si le thème principal ne tient pas la route, ou plutôt le microsillon...

Or voici un album fort déroutant, puisqu'au fil de ses 26 morceaux !!!, j'ai perdu le compte des mélodies étranges que nous offre Thomas DOLBY pour illustrer les délires de Ken RUSSELL... Pour une fois que la musique synthétique se déploie avec un tel éclat, saluons le résultat. Des ambiances parfois contradictoires naissent au fil des pages... ambiance exotique, indienne..., ambiance de cachot, de torture..., ambiance de petit

déjeuner sur l'herbe, calme, bucolique..., ambiance monstrueuse, pesante, de folie et de mort... On croit parfois écouter John BARRY (*Somewhere in time*), l'instant d'après Elmer BERNSTEIN (*Les dix commandements*) puis encore Giorgio MOREDER (*Cat people*)... Et pourtant, on sent qu'il ne s'agit pas là de l'œuvre d'un tâcheron, d'un copieur, mais bien d'un compositeur protéiforme, très doué pour l'esbrouffe mais recelant des trésors... Un compagnon de route idéal pour Ken RUSSELL, donc... A suivre avec attention.

Fang

bobines

« L'argent du jeu, c'est deux fois plus doux que l'argent de la sueur ! » Eddie/P. Newman (THE COLOR OF MONEY).

L'ARNAQUEUR (The Hustler) : de Robert ROSEN (USA - 1961), avec Paul NEWMAN (Eddie Felson), Jackie GLEASON (Minnesota Fats), Piper LAURIE (Sarah Packard), George C. SCOTT (Bert Gordon)...

LA COULEUR DE L'ARGENT (The Color of Money) : de Martin SCORSESE (USA-1986), avec Paul NEWMAN (Eddie Felson), Tom CRUISE (Vincent), Mary Elisabeth MASTRANTONIO (Carmen), Bill COBBS (Orvis)...

Deux dates... deux films... :

1961 : Eddie Felson gagne sa croûte en « arnaquant » des gogos autour des tables de billard, jeu où il n'est pas loin de passer maître. Pour atteindre à ce titre il dispute une partie marathon avec Minnesota Fats, champion des Etats-Unis (interprété par Jackie Gleason, qui adore le billard et fait ses 75 boules les doigts dans le nez...) : 24 heures de passion, de tension... et l'échec. Mais il n'a pas dit son dernier mot, et malgré ses deux pouces brisés en représailles à ses coups foireux et le suicide de sa compagne, il va retrouver Minnesota Fats pour une partie décisive...

1986 : recyclé dans le commerce d'alcools Eddie tombe par hasard sur Vincent (Tom CRUISE... cf TOP GUN), jeune joueur aussi doué que frimeur. L'appétence toujours latente du briscard du billard se ravive, et Eddie décide de driver ce prodige de rencontre, d'en faire LE champion. Mais entre les deux joueurs il y a confusion sur le terme : pour l'ex-pro, « champion »

veut dire ramasser un max de billets couleur tapis des tables ; pour l'amateur (à prendre au sens étymologique) cela signifie ne plus jamais perdre. L'épousaille à l'ombre des queues tournera court ; mais elle aura redonné à Eddie le goût du risque : celui d'atteindre à nouveau le top-niveau... et de s'affronter à lui-même.

Deux réalisateurs... deux époques... :

Quand ROSEN s'attaque à « The Hustler », il est en fin de carrière, martyrisé depuis près de 20 ans par la Commission des Activités Anti-Américaines et ses suites. Pratiquement tous ses films en sont marqués, noirs, durs, de L'HEURE DU CRIME et des FOUS DU ROI à LILITH et son asile d'aliénés. Il a passé sa jeunesse dans les salles de billard et, à 25 ans, lui a consacré une pièce de théâtre.

SCORSESE, comme son aîné, a son monde à lui (voir dès ses débuts la « Little Italy » new-yorkaise, puis la ville dans son ensemble et sa faune déboussolée, de MEAN STREETS à AFTERS HOURS, en passant bien sûr par NEW YORK, NEW YORK et son TAXI DRIVER). Paranoïaque presque, à travers ses films et leurs miroirs, il nous renvoie l'image d'une Amérique infernale. Il aborde les personnages qu'il a choisis dans le sens du poil, même si souvent ce poil a la raideur de celui du sanglier. Et il raconte comme il filme : pour RAGING BULL, au ras du ring, ici, objectif glissant sur tapis vert, dans le sens de la boule...

A chacun son monde, et chaque fois Paul NEWMAN y entre, avec son immense talent, n'hésitant pas pour le premier à apprendre à jouer avec un champion. 25 ans après, c'est lui qui proposera à SCORSESE la suite des aventures d'un rôle qui l'a marqué ; un « challenge » semblable à celui du héros de THE COLOR OF MONEY... et qu'il emporte haut la main !

Francis Schall



L'ARNAQUEUR (D.R.)



LA COULEUR DE L'ARGENT (D.R.)

LES TOILES DE PENELOPE

* A quand un jeu sur ROBINSON CRUSOE ? Seychelles que j'aime ! s'exclame le héros de Daniel Defoe... qui ce mois-ci commence à y tourner le remake de ses aventures. * Ce n'est en tout cas pas le CAPITAINE COOK, dont le tournage croise près de Tahiti, qui risque de le récupérer : cette grosse production est en fait une série de huit heures pour la TV. * Robinson again ! cette fois en animation par J. Colombat. L'animation française à l'honneur puisqu'on peut y ajouter LA TABLE TOURNANTE de Paul Grimault et l'andrevonnien GANDAHAR mis en images par René Laloux (LA PLANETE SAUVAGE, LES MAITRES DU TEMPS). * Dans les mers sauvages les gros poissons ont la vie dure : on annonce un JAWS 87, quatrième poussée des dents de la mer. * Et après cela, un jeu sur les médecins sans frontière ? En tout cas TF1 nous prépare une série de 6 fois 90 mn : « Médecins des Hommes »...

* Terry Gilliam (MONTY PYTHON - BRAZIL) prépare une adaptation des célèbres AVENTURES DU BARON DE MUNCHHAUSEN. * Beau succès aux USA pour STAR TREK 5 - THE VOYAGE HOME... * 4 encore : c'est SUPERMAN qui revient, confrontant Margot Kidder à Marielle Hemingway (STAR 80).

* Le producteur de PLATOON (film d'Oliver Stone sur le Vietnam qui fait un big tabac aux Etats Unis depuis deux mois et qui sort en France fin mars) annonce une super production ensorcelée : THE WARLOCK (Le Sorcier). * Que vont devenir les contes médiévaux fantastiques si en plus de chevaliers vaillants et de plantureuses nymphettes on y égare les courbes de Bo Derek ? On le saura bientôt avec A KNIGHT OF LOVE, points de suspicion ! * Bertrand Tavernier est plus sérieux qui, pour son GARÇON PUCELLE, confie le rôle principal à Bernard-Pierre Donnadiou (RUE BARBARE, et dernièrement une Série Noire de politique fiction : 1996). C'est l'histoire d'un brave quelque peu traumatisé par les Croisades... * Après 37° 2 LE MATIN... Béatrice Dalle monte la température à celle de la combustion... des bûchers : elle sera la sorcière de SABBAT mis en scène par Marco Bellocchio ; début de tournage en mai.

LUCAS SAGA... ZE ! : * Après son bide au canard (HOWARD THE DUCK avait fait un sacré trou dans sa casserole !), il était temps que le père George remette en selle son cow-boy planétaire : Luke Skywalker revient dans le quatrième épisode de la GUERRE DES ETOILES, THE CLONE WARS. * Avant cela nous verrons sa dernière production où Mickael Jackson dirigé par Coppola fait, aux dires de ceux qui l'ont vu outre-atlantique, un CAPITAINE EO bourré d'imagination. * Pour assurer ses arrières Lucas s'oriente vers les parcs d'attractions et ouvre à Disneyland, avec son équipe d'effets spéciaux, un « Voyage dans les étoiles ». Et à Marne-la-Vallée ?

CHINE : * Steven Spielberg part en Chine tourner THE EMPIRE OF THE SUN. Parallèlement il co-produit avec les Studios Disney WHO FRAMED ROGER RABBIT, film mêlant persos réels et dessins animés dans la tradition de MARY POPPINS ; réalisation confiée à Robert Zemeckis (RETOUR VERS LE FUTUR). On attribue également à Spielberg des velléités de tourner une version moderne du FANTOME DE L'OPERA. A suivre... au bord du lac souterrain. * Va y avoir moyen de se documenter sur l'Empire du Milieu avec également LE DERNIER EMPEREUR de Bertolucci,

et **LE PALANQUIN DES LARMES** de Jacques Dorfmann d'après le livre de Chow Ching Lie. * C'est pas en Chine mais pas loin : **GOLDEN CHILD** (L'Enfant du Tibet), sortie prévue en France le 1^{er} avril, est, en plus d'un super succès aux USA, une superbe histoire : un enfant au pouvoir divin est arraché à son monastère par des êtres diaboliques ; une assistante sociale à la tronche d'Eddie Murphy (**LE FLIC DE BEVERLY HILLS**, dont on attend une deuxième mouture) va tenter de le sauver des griffes de ses ravisseurs pour que le gosse béni des dieux remplisse la mission à lui par eux confiée. Ouf ! Un sujet en or, en quelque sorte !

VIDEO : * **TOP GUN**, vroum vroum les avions, sort ce mois-ci aux USA de façon très spéciale ; grâce à l'ajout d'une pub en début de cassette celle-ci ne vous coûtera que 170 F ! pas cher pour un des films champion de 1986 ; sans doute le même système en France pour septembre/octobre. * Autre cassage de prix vidéo (mais sans pub) : MGM et le Film Office proposent pour moins de 200 F des joyeusetés comme **POLTERGEIST**, **QUO VADIS**, **LE MAGICIEN D'OZ**...

Pénélope

WALTER S. TEVIS - Un auteur à (re)découvrir !

Né en 1928, prof de littérature anglaise... et grand joueur (billard, poker, échecs...) TEVIS a relativement peu pondu, mais ce qui a jailli de sa plume, entre autres en SF (son domaine préféré) et en polar, est de la meilleure veine. Dans le premier domaine on citera : « L'Homme tombé du ciel » (Présence du Futur 171), porté à l'écran par Nicholas ROEG en 76, avec David BOWIE ; « L'Oiseau d'Amérique » (Presse de la Renaissance-1980) ; « Loin du pays natal » (P. d. Futur 347) ; « Le Soleil pas à pas » (P. d. Futur 374). Son second chef d'œuvre, — après l'« Arnaqueur » ! — « The Queen's Gambit » (véritable livre-culte aux USA),

l'histoire d'une jeune surdouée qui devient championne du monde d'échecs, n'est toujours pas traduit !

Avant la sortie du roman « The Hustler », en 1959, TEVIS avait déjà abordé le monde des joueurs de billard dans deux nouvelles : « The Big Hustle » (Collier's-1955), et « The Hustler » (Playboy-Janvier 1957) où apparaît le personnage de Minnesota Fats. Enfin en 1984, peu de temps avant sa mort, paraît « The Color of Money ».

« L'Arnaqueur » (paru également en Série Noire sous le titre « In ze pocket ») est en Poche Noire (N° 17/1967) et Carré Noir (N° 268/1978). « La Couleur de l'Argent » vient de sortir chez Fayard. *** Pour plus amples informations sur TEVIS on se reportera à un passionnant reportage publié dans LIBERATION les 29, 30 et 31 décembre 1984.

F.S.

LE MAÎTRE DE GUERRE : de Clint EASTWOOD (USA-1986) avec Clint EASTWOOD, Marsha MASON, Everett McGILL, Mario VAN PEEBLES, Arlen Dean SNYDER...

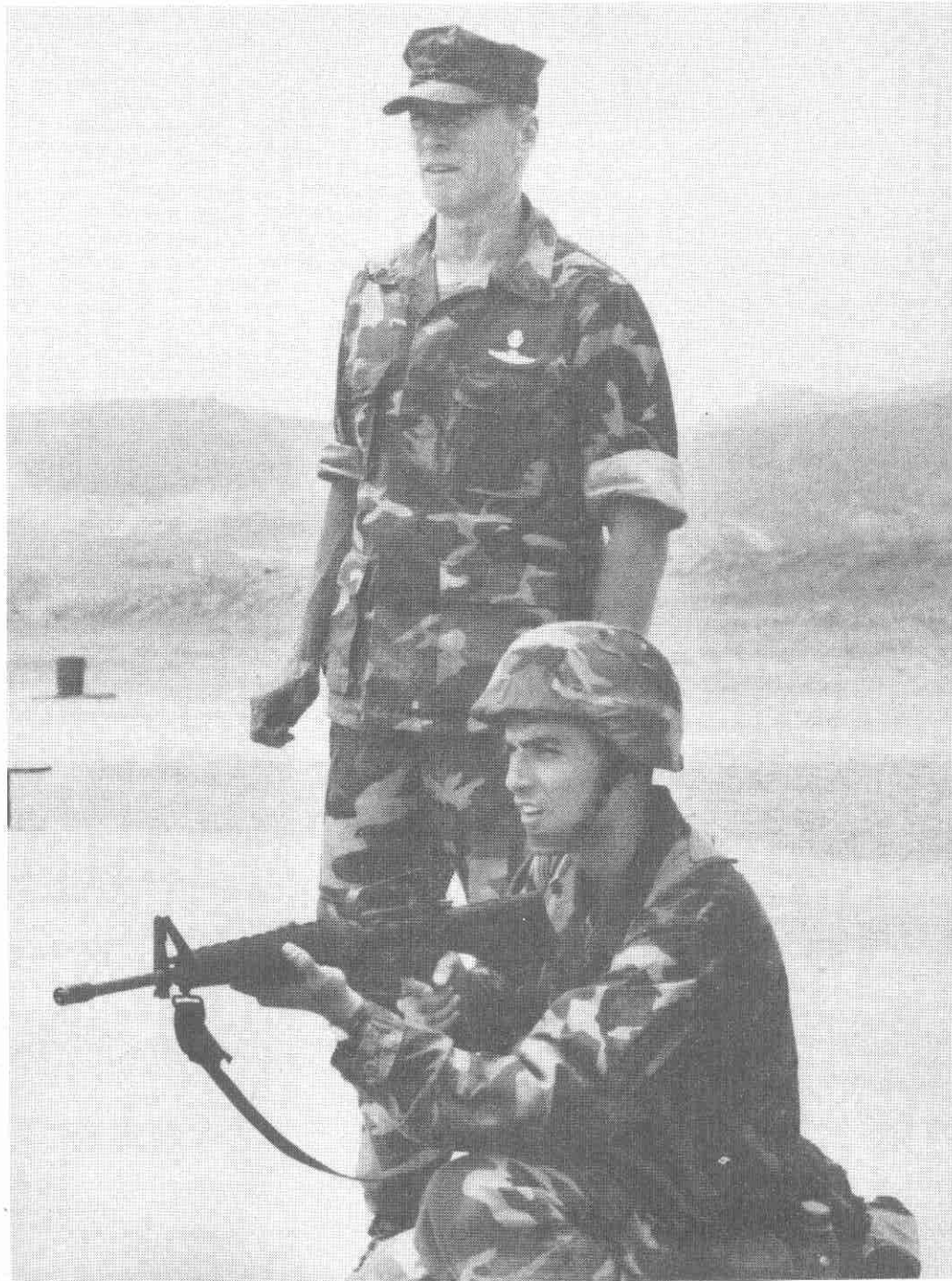
Faut pas confondre, **LE MAÎTRE DE GUERRE**, c'est pas **TOP GUN** et ses militaires purs et beaux à faire pâlir de plaisir les foyers de l'Amérique profonde. C'est pas non plus la bannière étoilée déployée sauce Chuck NORRIS ou STALONE. Quoi qu'on puisse en penser à une vision superficielle du film, il y a là matière à réflexion. Et si son héros est une bête, l'histoire ne l'est pas...

Maniement : MODE D'EMPLOI...

Les phrases en italique et entre guillemets sont de Clint EASTWOOD. Précédées d'un astérisque : extraites d'un entretien avec M.H. WILSON, publié dans le dossier de presse du film. De deux astérisques : dites par le héros dans le film. Le reste : commentaires de l'auteur du papier...

AK-47 : * « un fusil d'assaut... l'arme favorite de votre ennemi ! » Ne vous attendez tout de même pas à ce qu'on tire à longueur de péloche ! C'est au départ plutôt psychologique. Mais avec une bonne dose d'humour ! Ensuite ça crapahute, et enfin ça castagne ! Jolie progression...

AMOURS : Compliqués ! La faille du monolithe ! S'il connaît sur le bout des poings les litanies des Marines... côté baratin avec les femmes il est obligé de se recycler à la lecture de « Harper's Bazaar » et de « Cosmopolitan » ! * « Il est très naïf avec les femmes... Sa vie sentimentale s'est sans doute limitée à des aventures



LE MAÎTRE DE GUERRE (D.R.)



LE MAÎTRE DE GUERRE (D.R.)

sans lendemain : une fille par-ci, une fille par-là, quelque part entre Bangkok et Taïwan. La seule femme qui ait compté, c'est Aggie, mais il n'a pas su s'y prendre avec elle. Pas plus qu'elle n'a su s'y prendre avec lui...

BLEUS : « ...bites », pour donner un aperçu de la couleur des propos tenus ! * « ... Soudain, ils réalisent qu'il est plus drôle de jouer le jeu que de tirer au flanc », et « Je crois qu'il sera un peu plus heureux pour les avoir connus. Il est amusant de voir des jeunes gens s'enthousiasmer pour ce qui vous a vous même enthousiasmé jadis ».

CREVECŒUR : Traduction de HEARTBREAK RIDGE. La légende ! Une des batailles les plus meurtrières de la guerre de Corée (sept./oct. 1951). Highway en fut et y gagna la médaille qui fait pâlir les uns, les nuls ! et lui vaut le respect des autres, les vrais ! Avec son pote Choozoo ils en sont les derniers survivants...

DEVISE : * « On improvise. On domine. On s'adapte. » On s'assied dans son fauteuil. La salle s'obscurcit. Le film commence. Et petit à petit on y entre jusqu'à y prendre plaisir, ... qu'on soit militariste ou non : à voir selon ses goûts.

GRENADE : L'île ! pas la mini-bombe... Lieu où le héros prouvera qu'il a raison ; son dernier baroud... « L'intervention américaine à La Grenade a été déclenchée par l'assassinat du chef du gouvernement et de quatre de ses ministres par un groupe de militaires pro-cubains (19.10.83). Trois jours après l'installation d'une junte militaire, le porte-avion américain « Indépendance » fait route vers La Grenade, à la tête de 11 bâtiments de

guerre transportant 2 000 Marines. Le 25.10, à 6 h, 1 000 parachutistes U.S. prirent le contrôle des deux aéroports de l'île. Une heure plus tard, les 2 000 Marines, appuyés par 600 soldats basés aux Caraïbes, débarquèrent à La Grenade « pour assurer la protection des ressortissants U.S. » et « rétablir la démocratie dans l'île ». (note historique extraite du dossier de presse).

SERGEANT HIGHWAY/LE HEROS. Aux dires de son Commandant (un affreux pète-sec incompetent) il devrait être bouclé dans la vitrine marquée : « à ne casser qu'en cas de guerre ». Un casier judiciaire d'acoolo-bagareur aussi épais qu'est imposante sa brochette de médailles (un véritable bouclier à la hauteur du cœur... qu'il a pourtant tendre et gros). Le « dernier idéaliste » en somme... comme aime à les incarner l'acteur, de DIRTY HARRY à BRONCO BILLY... * « Dans chaque arme, il y a quelques dinosaures comme Highway ou son copain Choozoo, et quand ils disparaissent, il ne reste plus que des militaires à la page (...). Reste à savoir si nous sommes mieux lotis avec les types des années 80 ou si les dinosaures des années 50 seront amèrement regrettés », et * « Trop innocent à certains égards. C'est une qualité que j'aime chez lui. Un innocent couturé de cicatrices... »

RAMBO : L'anti-Sergent Highway ! * « Rambo est un pur fantasme. Il n'est pas si facile de pénétrer dans un pays étranger, de flinguer tout ce qui bouge et d'en sortir vivant ! Highway n'est ni un superman ni un pieux chevalier. C'est plus réaliste que ça. Il a survécu à de vraies guerres et en porte les traces dans sa chair ».

... et Z comme **CONCLUSION :** Hésitant devant un film compris comme ambigu on pourrait citer le supérieur bidon s'adressant au héros : « Je ne sais pas si je dois vous admirer ou si vous me filez des boutons !? ». Moi, j'ai aimé. Beaucoup ! Pour ce qui est de la mentalité de Clint EASTWOOD je ne saurais trop vous renvoyer à la vision de HONKYTONK MAN, écrit (paroles et musiques...), réalisé et interprété par un des acteurs américains les plus passionnants de sa génération. C'est beau, tendre et net...

Deuxième classe Schall Francis

LABYRINTHE (Labyrinth) : de Jim HENSON (USA-1986) avec David BOWIE, Jennifer CONNELLY, Toby FROUND...

LABYRINTHE : l'occasion 1) d'aller faire le tour des marionnettes et marionnettistes de votre ville, pour vous convaincre que la bande à Henson est au top de ce monde là... 2) de se (re)plonger dans « La Psychanalyse des contes de fées » de Bruno Bettelheim (Robert Lafont/Poche-Pluriel)... 3) de vous ruer sur vos méninges pour pondre enfin UN scénario qui se tienne ! 4) faire comme moi, retourner voir ce film qui malgré son défaut majeur — absence d'une histoire véritable — m'a fait rire et rêver pendant 1 h 41 (eh oui ! même sur le générique de fin ! une telle liste de techniciens de talent... impressionnant !). Et je suis loin d'être le seul à avoir pris

mon pied dans les méandres du parcours...

Liquidons l'historiette : Sarah, 13-14 ans, qui n'a aucune envie de garder son demi- (on verra plus loin l'intérêt de la fraction) frère, invoque un Prince-Génie de sa connaissance pour l'en débarrasser. Aussitôt souhaité, aussitôt disparu le bambin. Avalanche de scrupules sur les frères épaules de Sarah qui ne peut qu'aller à son tour « de l'autre côté du miroir » récupérer le chiard au bout de l'architecture titre, jusqu'au raptier magicien amateur de chair fraîche. Exit l'idée générale ! Maintenant le reste...

Décors et persos : un régal ! Surtout ces derniers que Jim Henson peaufine depuis les Muppets et bien sûr DARK CRYSTAL. Du vermisseau bavard au lourdeau Ludo (ce géant cornu si sympa qu'on échangerait bien chien, canari et poisson rouge pour sa compagnie), des gardiens aux habitants divers — minotaure de fer, nain grincheux flytoxant les fées libellules qui l'agacent, farfadet ferrailleur qui se prend pour d'Artagnan, etc... — Jim et son fils Brian ont créé une merveilleuse populace, un bestiaire fabuleux. Sacré gratin délinquant qui évolue dans les couloirs interminables d'un labyrinthe dont la conception monolithico-dédaleuse resterait classique sans ses pièges additionnels tels « Le Marais de la Puanteur Eternelle », « La Cheminée des Mains » et la très réussie interprétation du tableau d'Esher des escaliers « illogiques ». Résultat : un territoire mythique à se ronger les ongles de perplexité et à écarquiller des yeux enchantés !

Maintenant, on peut s'amuser fort à une autre lecture du film où Freud, Jung et le bouquin de Bettelheim plus haut cité (cf entre autres le chapitre sur « La reine jalouse » de « Blanche-Neige » et le mythe d'Œdipe) serviraient de guides pour un autre labyrinthe, joyeusement passé à la sauce de la psychanalyse. Parce que cette même qui ne peut pas encadrer sa belle-mère, qui veut effacer le concurrent petit (et demi-) frère, qui va danser avec la représentation de l'amant de la femme de son père (à noter que dans une première version du scénario le Prince Jarreth/David Bowie était effectivement l'amant de la mère de Sarah), tâcher de le séduire, puis le vaincre, avant de finir dans une orgie avec les persos de ses fantasmes... y a de quoi pêcher bien des trésors tordue-la-tête et s'écrouler de rire !

Ce LABYRINTHE : un plaisir pour petits et grands, torturés des méninges ou simplement doux rêveurs...

Francis Schall



© Casterman

Beaucoup de noirceur dans la bande dessinée ce mois-ci, et une amertume feutrée... Comme si tous ces héros voulaient nous faire partager leur mal de vivre, leur malaise à être des survivants... Car on meurt beaucoup entre les cases, ces temps-ci...

SOUVIENS-TOI D'ENOLA GAY (Renaud et Dufaux Ed. Novedi)

Si la couverture de cette première aventure de l'héroïne Jessica Blandy n'utilise que des tons pastels, celui du récit est par contre particulièrement noir. Etrange décalage entre ce dessin linéaire, aux couleurs douces, et cette sombre histoire de meurtres rituels... L'amant de Jessica Blandy en est la première victime... D'autres suivront, dont le dernier souvenir sera cet énigmatique message de leur assassin : « Souviens-toi d'Enola Gay... » Etrange histoire, étrange acceptation de la mort pour ces victimes qui ne se défendent pas, comme si toute leur vie elles avaient attendu d'expié un crime. La solution de l'énigme sera sans doute apportée dans le deuxième volume : « La maison du docteur Zack »... Souvenons-nous quand même que le bom-

bardier qui lâcha LA bombe sur Hiroshima s'appelait ENOLA GAY...

LE POIGNARD D'ISTANBUL (Zentner et Pellejero Ed. Magic Strip)

Encore un nouveau héros, Dieter Lumpen, encore des histoires bien sombres, sur fond d'aventures orientales, de guerres, de trahisons... Corto Maltese aurait aimé Dieter Lumpen, et lui aurait sans doute conseillé de mieux choisir ses partenaires... une grand-mère adepte du pistolet, un tricheur, une aventurière... Des histoires simples en apparence, et où il est pourtant question d'honneur, de mensonge, de malchance, de destin...

BARNEY ET LA NOTE BLEUE (Loustal et Paringaux Ed. Casterman)

La note bleue, c'est l'accord qui naissait parfois dans l'air moite d'une boîte de jazz, du saxophone de Barney... Une note qui résumait toute sa vie, et que tous ceux qui avaient eu la chance de l'entendre n'oublieraient plus jamais... Une note qui portait ses espoirs, ses amours, la drogue, les mensonges, et Pauline...

La sortie de l'album coïncide avec celle de l'album enregistré par Barney Wilen (IDA 010 distribution OMD)... Basculez dans le rêve...

L'ARCHIVISTE (Schuiten et Peeters Ed. Casterman)

Peut-on encore parler de bande dessinée devant cet album géant, recueil de planches d'une subtile beauté, maillon dans la création d'un mythe, celui des cités obscures, commencé avec *Les murailles de Samaris*, *La fièvre d'Urbicande*, et qui semble prendre corps au fil de chaque ouvrage... Il serait trop facile de ne voir là qu'un joli recueil d'images, qu'un délire architectural... Les clins d'œil au fantastique, à l'œuvre de Borges en particulier, sont nombreux. Souhaitons bonne chance à la bande dessinée d'illuminer comme Schuiten et Peeters, qui réussissent le prodige de créer un univers aussi impénétrable et attirant, sans concessions aux modes... Les nombreuses références aux prochains albums nous promettent encore bien des émerveillements...

CARNETS D'ORIENT (Ferrandez Ed. Casterman)

Lorsque Joseph Constant débarque à Alger en 1836, il ne se doute pas que ce pays qui lui répugne opérera en lui une mutation totale, qu'il y découvrira « et l'amour qu'on espère, et la mort qu'on attend »... La réalité historique se mêle à une histoire d'amour impossible pour créer cet album au découpage étonnant et au charme certain.

UN ETE INDIEN (Hugo Pratt et Milo Manara Ed. Casterman)

Hugo Pratt, c'est avant tout Corto Maltese, un aventurier des mers que n'auraient renié ni Joseph Conrad ni Henri de Monfreid... Un homme seul, un héros que la vie promène au sein des folies de ce début de siècle...

Milo Manara, c'est le dessinateur le plus sensuel du moment...

De leur rencontre est né cet album déroutant et sublime, au découpage parfait, aux couleurs inoubliables.

Nous sommes à Cape Cod Bay, au début du XVIII^e siècle, au milieu des premiers colons qui firent l'Amérique. Le viol d'une jeune villageoise par deux Indiens rompt la fragile entente qui liait les deux communautés. La violence s'installe chez les uns comme chez les autres selon un rituel bien établi... Les Indiens décident de se venger, suivant en cela une logique immuable... Les Blancs se laissent aller à leurs vengeance personnelles, tirillés entre un puritanisme étié et une sexualité d'autant plus profonde que refoulée...

Le tout se terminera dans un bain de sang.

Et pourtant, malgré les scalps et la poudre, malgré les viols et les haines, *Un Eté Indien* respire la douceur de vivre. A un détail parfois, une petite fille aperçue dans un encadrement de porte, une mouette passant dans le ciel, un champ de maïs murmurant sous le soleil ou un ciel rouge-sang illuminant la nature de ses couleurs automnales...

Etrange histoire de sexe et de mort dont les personnages meurent les yeux ouverts vers le ciel, à la recherche d'un dieu sans doute différent de celui du « méchant » de l'histoire, le Révérend Pilgrim Black, mélange de Lovecraft et de Sade... En tout cas, un chef-d'œuvre...

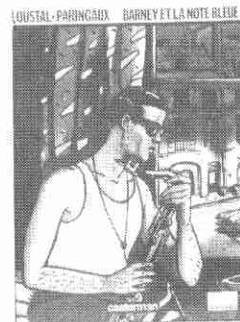


EN VRAC

Histoires amicales du bar à Joe, de Munoz et Sampayo, chez Casterman (d'une noirceur à avaler son 357 Magnum...); *L'Apocalypse*, de Martin et Chaillet, toujours chez Casterman (les aventures de Lefranc, d'un graphisme rappelant résolument les années 50).

Thrud the Barbarian, publié par Games Workshop, reprend le célèbre héros, débile de White Dwarf... Par les rognures d'ongles sacrées de JRR Tolkien, il vous le faut !

Le Festival de Bandes dessinées d'Angoulême a décerné le prix Alfred du meilleur album étranger à l'album que nous avions choisi de vous présenter ce mois-ci comme la BULLE du mois :



CHRONIQUE

LA TABLE RONDE Collection : PREMIERES LEGENDES

« La Table Ronde » s'inscrit dans une nouvelle collection de chez Jeux Descartes, qui comporte par ailleurs un autre titre : « Légendes Celtiques ». Le catalogue de cette firme comprend déjà une série nommée « LEGENDES » (Légendes et Légendes des Mille et Une Nuits).

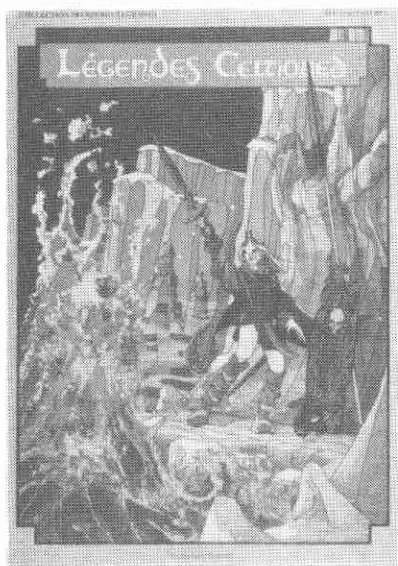
Quelles sont les différences existant entre ces deux collections, qui apparaissent semblables au premier abord ?

Paru en 1984, « Légendes » est un jeu très complexe, qui pourtant a su séduire les américains qui en ont effectué une traduction : ce qui fait de « Légendes » le premier jeu européen « passé à l'Ouest » (!!!).

Constitué de trois livrets, un livret dit de règles, un autre de règles avancées et un troisième de Légendes Celtiques, ce jeu, du fait même de la lourdeur de ses règles, n'avait pu intéresser que des joueurs très confirmés. Pour en élargir le public, notamment aux débutants, un des auteurs, Stéphane DAUDIER, en a profondément modifié le concept et « dégraissé » les règles.

La création de personnage, tout en restant fidèle et au thème et aux possibilités qu'offrait la première version, a été simplifiée. Ceci, en partie, par la suppression de certaines caractéristiques qui faisaient parfois redondance (telles l'ENDURANCE ainsi que la SANTE D'ESPRIT), mais surtout d'un grand nombre de données dérivées de celles-ci, dont le calcul s'avérait extrêmement fastidieux pour un gain de simulation dérisoire.

De même, dans le combat, une meilleure prise en compte des données fournies par les compétences a permis l'abandon pur et simple de toutes les tables. La magie, elle aussi, a perdu un très grand nombre de paramètres, ce qui la rend plus fluide et plus utilisable. En fait, on peut dire que « Légendes » est le premier jeu de toute l'histoire du Jeu de Rôle, à se voir doter de règles simplifiées après la parution des règles avancées !!!



Seigneur Andregant chevauchait dans la verte Cambrie

Accompagnant demoiselle Lunette, fille d'un seigneur d'Hibérie.

Campagne était douce à la petite compagnie.
Sur charette était Lunette, et sa demoiselle-lige,
A leurs flancs étaient Sylvain, bateleur un peu maraud

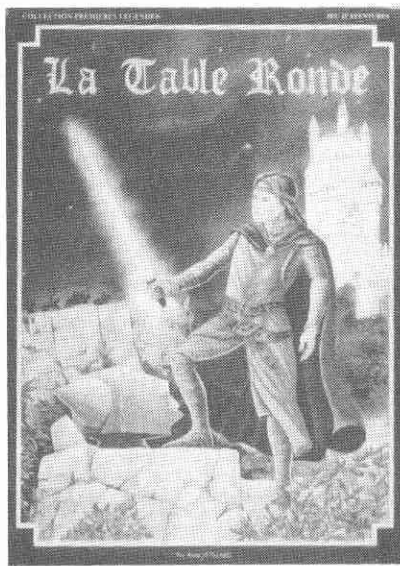
Ainsi qu'Andréus, un mire des plus finaud.
Alors que devisant allègrement traversaient forêt,

Apparut Chevalier de fer vêtu et de gueule armée.

Heaume baissé et lance pointée, de la sente bloquant passage,

Tout grand et sur destrier fringant, bouillait de rage.

« Sire, point ne cherchons querelle, laissez-nous chemin »



S'écria Andregant. Chevalier désigna un fort marri, Sylvain.

« Il est avec vous vilain qui de cerf blanc
S'adjura la dépouille sur terres à mon père appartenant.

Je réclame justice car point ne puis laisser tel crime impuni ».

« Point ne puis, avec vous, jouter car aujourd'hui
Doit mener gente Lunette à Guenièvre, dame de compagnie ».

« Ne saurais combattre pour pucelle tant qu'ici, bracon ne git.

Traîtres ou félons menés sur charette ne suis !
Lorsque trois fois, soleil derrière colline aura chû

Qu'alors pré devienne lice herbue.

Car ce jour point n'avez hardi destrier

Et importante mission n'est terminée ».

Ainsi parla Chevalier et rendez-vous fut pris.

Une telle scène, classique de « La Table Ronde », aurait pu être écrite par Chrestien de Troyes sur les œuvres duquel est basé le jeu. Il est important de préciser quelles sont les origines du mythe Arthurien. Celui-ci commence à poindre chez les bardes Gallois essentiellement (Taliesin...) au VI^e siècle, mais prend sa dimension au XII^e avec Geoffroy de Monmouth, Chrestien de Troyes et plus tard Thomas Malory. Ce mythe pseudo historiquement situé au VI^e fut décrit avec les coutumes et les habitudes du XII^e. En effet la chevalerie n'apparut qu'aux alentours du X^e.

« La Table Ronde », édité par Jeux Descartes, a été rédigé par Anne VETILLARD sur une base de règles de Stéphane DAUDIER.

CONTENU DE LA BOITE

La boîte comprend :

- un livret de jeu
- un livret de civilisation comportant un scénario
- trois dés (d4, d10, d20).

LIVRET DE JEU

Il décrit tous les systèmes de résolution de situation de « La Table Ronde ».

Création d'un personnage

Un personnage doit tout d'abord sélectionner son pays d'origine (Cornouailles, Ecosse, Irlande, Logres, Pays de Galles ou Petite Bretagne), ce qui est sans influence directe sur le jeu. Puis le joueur tire son milieu social d'origine sur une table dont l'échelle va de serf à noble (une seconde table permet de déterminer le titre du père, et le rang d'ainesse). Immédiatement quelques problèmes apparaissent : personne, à priori, ne désire jouer un fils de serf (donc un serf historiquement) ou un paysan. De plus le titre de Marquis n'apparaît que bien après le XII^e siècle.

Le personnage lui-même est défini par des « dons » : combat, magie, art, communication, perception, mécanique, nature et foi, et des caractéristiques : physique (dont on tire force, coordination, rapidité), psychique (volonté, décision, intelligence) et aura (beauté, honnêteté, apparence) qui sont générés par un système très simple et très « moyennisateur ». Les différences entre les diverses caractéristiques ne sont pas nettes. En effet, lors d'une action mettant en cause la dextérité, par exemple, et non couverte par une compétence, faut-il effectuer un jet de Physique ou un jet de Coordination ?

Puis il faut décider d'une « classe » ou d'un métier, la différence entre eux étant que le métier n'a ni limitation, ni obligation de compétences mais qu'il s'agit d'occupations du style menuisier ou fermier...

Classes

ALCHIMISTE : versé dans les arcanes alchimistes, il poursuit la quête difficile de la pierre philosophale et de la perfection de l'âme (un alchimiste ne peut être d'origine serf, dans les règles).

ASSASSIN : spécialiste du meurtre, c'est un solitaire. Cette profession, très utilisée au XII^e siècle, est absente toutefois du mythe lui-même.

E D'UN JEU

ASTROLOGUE : visionnaire, il est le maître de la divination et des arts magiques (un astrologue ne peut être d'origine serve).

BATELEUR : amuseur-né, il ravit les foules par ses pitreries, facéties et acrobaties.

CHEVALIER : il est l'ossature de la société médiévale et doit répondre au code non écrit mais très précis de la chevalerie (un chevalier doit être d'origine noble).

ENCHANTEUR : spécialiste de la manipulation de l'esprit, il charme, séduit ou hypnotise ses auditeurs. C'est un maître des arts magiques.

ERMITE : retiré du monde, il est l'héritier des anciennes traditions des druides celtes. Il peut détenir des pouvoirs magiques (notamment la magie de la nature et la magie médicale).

ESPION : il est l'oreille des grands et des bourgeois dans les cours et les corporations (il s'agit là aussi d'une profession dont on ne trouve pas trace dans le mythe mais dans la société médiévale).

HOMME D'ARMES : il est le guerrier de base qui constitue la troupe de l'armée moyenneuse. Il peut espérer devenir chevalier par ses hauts faits d'armes.

MARCHAND : marchand itinérant, le personnage est un colporteur (de marchandises autant que d'informations). Il est bon de se rappeler que le profit est interdit par l'Eglise et les prix réglementés par les corporations (un marchand ne peut être d'origine serve).

MEDECIN : initié aux médecines des plantes, sanglante (la chirurgie) ou magique, il peut soigner efficacement maladies, blessures et empoisonnements (un médecin ne peut être d'origine serve). A noter qu'à l'époque les médecins étaient souvent nommés « mires » (mirant les urines).

PRETRE : il occupe une place très importante dans la société dont il est le gardien des âmes et de la moralité. Le prêtre n'a aucun pouvoir magique ce qui est dommage étant donné la fréquence des miracles ecclésiastiques dans les légendes Arthuriennes (un prêtre ne peut être d'origine serve).

SORCIER : il utilise le côté noir de la magie en invoquant démons et incubes à son profit. Cette voie dangereuse peut le rendre extrêmement puissant.

TROUVERE : poète et conteur il est le chanteur des hauts faits des chevaliers, il maîtrise avec bonheur la magie artistique (un trouvère ne peut être d'origine serve).

VOLEUR : habile de ses mains, roi de l'escroquerie, il peut s'enrichir rapidement, perdre les mains ou se voir pendu.

Pour chacune de ces professions, certaines compétences sont obligatoires, mais il est possible, en suivant les données fournies, d'obtenir un personnage moyen très rapidement (sorte de personnage pré-tiré).

La sélection des compétences est réalisée en dépensant des points d'apprentissage, dépendant, entre autres, de l'origine sociale. Le calcul s'effectue par la somme d'un Don et d'une Caractéristique (ce qui fournit un score sur 20), cette opération est simple puisque toutes les données nécessaires se trouvent déjà sur la feuille de personnage. Pour nombre de compétences, un score de base est attribué. Immédiatement une optimisation du personnage apparaît puisque 2 caractéristiques ne sont pas utilisées dans le calcul des compétences.

Certaines compétences font perdre des points de fatigue (des points de vie) mais cette perte s'avère souvent incohérente et inutile étant donné la rapidité de récupération de ces points (dans le cas de jeu sans option). Par exemple, jouer d'un instrument de musique est aussi épuisant qu'escalader (!), lire/écrire le grec épuise mais pas l'hébreu... La Charte Angoumoise permet d'obtenir la difficulté d'une action et sa qualité de réussite. Cette table, à partir d'adjectifs et de substantifs (cauchemardesque, fantastique...) facilite l'estimation de la difficulté et/ou de la réussite d'une action.

Le personnage possède aussi des points de prestige à sa création : ils dépendent du statut social et de l'activité exercée, ils peuvent être augmentés par l'expérience (très lentement semble-t-il, car aucune indication précise n'est fournie). L'influence du prestige sur le jeu est très floue, la seule précision sur celui-ci étant qu'il faut 7 points pour être, éventuellement, adoubé, et 20 pour, qui sait, être admis à la Table Ronde.

Combat & magie

Le système de combat est articulé sur la base d'une attaque à laquelle répond une parade, les dégâts sont donnés par la marge de réussite de l'attaque éventuellement diminuée de la marge de la parade et de l'armure qui absorbe les dégâts. Ce système, extrêmement simple en soi, ne différencie cependant que fort peu les armes entre elles (elles ne donnent que des modificateurs sur les scores de la compétence qui les régit), par contre les combats sont rendus très meurtriers. Un système d'options permet de modifier et d'adapter aisément le degré de simulation — et de complexité — à sa guise (ceci notamment par un système de localisation, d'effets directs — évanouissement, amputation, cris (!) — et indirects tels que cicatrices ou séquelles d'une blessure).

La magie est classée en différents domaines :

- la magie alchimique
- la magie astrologique
- la magie d'enchantements
- la magie naturelle
- la magie médicale
- la magie noire
- la magie artistique

A chacune de ces magies correspond une classe privilégiée pour laquelle les sorts « coûteux » moins de points d'apprentissage.

Chaque sort est doté d'une difficulté et d'un certain nombre de paramètres (durée, portée, composants...). Pour utiliser la magie il semble indispensable d'appartenir à certaines classes.

Bien que très intéressante, la magie reste aisée à mettre en œuvre.

Le livret comporte également un grand nombre de créatures monstrueuses du mythe.

LIVRET DE CIVILISATION

Ce livret débute par une présentation des sources bibliographiques utilisées par l'auteur (essentiellement Chretien de Troyes). Une biographie des grands protagonistes de la geste arthurienne suit mais ne fournit malheureusement aucune donnée technique sur les personnages, il est donc impossible de jouer avec Lancelot ou de rencontrer Merlin. La chronologie des événements du mythe arthurien sem-

ble prêter à contestation par endroit (par exemple Lancelot né en 486 est âgé de 18 ans en 500 !)

La description de la société des XII/XIII^e siècles est admirable dans sa synthèse de cette période difficile, par contre le cours d'héraldique reste assez fastidieux et d'une utilité peu évidente (disons qu'il s'agit d'un plus). On ne peut que regretter l'absence de l'amour courtois, alors que les hauts faits d'armes de la geste arthurienne ne servent que de prétextes à des amours aussi tumultueuses qu'embrouillées.

L'aventure fournie avec le livret est très bien conçue tant dans son histoire que dans son application des règles. Elle pose néanmoins le problème de la cohabitation des différentes classes : comment faire jouer ensemble un trouvère, un assassin, un prêtre, un chevalier et un enchanteur ?

EN CONCLUSION

Ce jeu extrêmement fluide techniquement est une merveille de recherche sur la civilisation médiévale mais rend difficilement le souffle particulier des légendes de la Table Ronde. En effet, il ne « suffit » pas de fournir les éléments bibliographiques et mythologiques d'une épopée pour réaliser un jeu épique. De grands aspects de la geste arthurienne n'ont pas été pris en compte tel l'amour courtois pourtant une des composantes principales des textes qui en sont la base. L'influence du prestige est trop faible. On peut aussi déplorer l'absence de système — aléatoire, par exemple — de gestion d'événements durant l'hiver comme les décès, mariages, naissances, famines... En effet, durant la période hivernale aucune bataille n'avait lieu et cette saison était donc souvent consacrée aux plaisirs et devoirs domestiques. Ainsi, avec « La Table Ronde », il n'est pas possible, autrement que par décision du meneur de jeu, d'hériter d'un domaine parental ou de donner la vie à un rejeton.

Mais le gros problème reste la multiplication de classes qui n'intéresseront vraisemblablement pas les joueurs préférant certainement incarner des chevaliers, voire des magiciens, mais sûrement pas des marchands ou des espions. Ces dernières classes donnent souvent trop un parfum Donjons & Dragons à un jeu qui en est heureusement éloigné.

« La Table Ronde » est donc un extraordinaire jeu médiéval mais uniquement un jeu médiéval...

L'AUTEUR

Anne VETILLARD n'est pas une inconnue dans le petit monde du jeu de rôle. En effet, elle participe activement aux prestations du GRAAL (démonstrations de combats et de saynettes médiévales, organisation de « grandeurs natures »), elle a créé l'association « Les Compagnons de l'Anneau » (pour les fans de Tolkien). Littérairement parlant, elle collabore au Dragon Radieux, a publié un scénario médiéval fantastique aux Nouvelles Editions Fantastiques (La Dame Noire) et nous réserve certainement encore bien des surprises...

Philippe Sallerin

LA VOIX DE SON MAITRE NAHIUG L'AUBERGISTE

Jeunesse de Nahiug

Nahiug est originaire du Pays des Marécages. Il naquit dans une de ces maisons flottantes où les chasseurs de rats musqués habitent avec leurs familles. Son père ne ramenait pas toujours assez de gibier pour nourrir ses quatorze enfants, et Nahiug dut souvent se contenter de tiges de roseaux ramollies dans l'eau chaude.

A quatorze ans, il quitte le Grand Marécage pour s'engager dans l'escorte d'une caravane. Il apprend à conduire un attelage, à distinguer les bonnes herbes de celles qui font crever les chevaux, ainsi que le maniement du poignard et les rudiments de la cuisine.

Un jour, la caravane fait halte dans un village niché au creux d'une vallée. Le convoi repart sans Nahiug : la fille de l'aubergiste a persuadé le jeune homme d'abandonner sa vie errante.

Nahiug travaille avec son beau-père jusqu'au jour où le vieillard se brise la nuque dans l'escalier de la cave. Au printemps suivant, une fièvre maligne emporte l'épouse de Nahiug, et ce dernier devient l'unique propriétaire de l'Auberge des Pins Bruissants.

Nahiug fait prospérer son affaire. Il rachète le petit bois qui s'étend derrière son écurie. Le meunier du village refuse de lui vendre le pré attenant, ce qui brouille les deux hommes, pour de longues années. A cette exception près, Nahiug vit en bons termes avec les habitants de son pays d'adoption. Il est devenu un homme riche et respecté.

L'Auberge des Pins Bruissants

L'auberge de Nahiug est une grande et belle maison aux murs couverts de vigne vierge. Une terrasse et un escalier extérieur permettent d'accéder directement aux dortoirs du premier étage. Les chambres particulières sont au second, la salle commune au rez-de-chaussée.

Deux bâtiments en rondins non écorcés flanquent le corps d'habitation. Au centre de la cour se dresse un puits couvert que l'on dit beaucoup plus ancien que l'auberge.

L'aubergiste

« Toutes les heures sont bonnes pour le travail », est un des principes de Nahiug. Que vous frappiez à sa porte au milieu de la journée ou à minuit passé, il vous accueillera le sourire aux lèvres.

L'aubergiste n'est pas beau, mais ses paroles aimables font vite oublier sa laideur. Ses petits yeux vifs, profondément enfoncés sous leurs orbites, jugent rapidement vos vêtements et votre mine. Nahiug a beaucoup voyagé. Peut-être saura-t-il deviner votre pays d'origine et même vous souhaiter la bienvenue dans votre langue natale.

La nuit, il ouvre sa porte en bonnet et chemise, un lourd bliaud de laine passé sur ses vêtements et des pantoufles de feutre aux pieds. Le jour, il porte un pantalon et une tunique tachée de graisse. Nahiug est peu soigneux de sa personne. Ses cheveux sentent le rance et ses ongles sont toujours en deuil.

Si vous êtes prêtre, Nahiug vous traitera avec respect car il respecte énormément toutes les religions. Il vous demandera de lui céder une amulette ou de lui apprendre une incantation destinée à écarter le mauvais sort.

L'aubergiste n'a pas honte d'avouer qu'il est très superstitieux. Pour le distraire, racontez-lui une histoire de revenants. Il vous écoutera avec fascination. Si l'histoire est bonne, vous verrez ce robuste gaillard, qui chasse à coups de poing les voyous de son auberge, se mettre à trembler comme un enfant.

Au cours de votre séjour, vous ne pouvez manquer d'apercevoir Kruch, le chat de l'auberge. Sa queue porte une cicatrice en forme d'anneau : la chair est nue sur l'exakte largeur



d'une roue de chariot, les poils sont intacts des deux côtés de la blessure.

Quand vous quitterez l'auberge, Nahiug vous réclamera une somme double de celle que vous attendiez. L'aubergiste, en effet, a l'habitude de gonfler la note de tout client qui n'est pas un habitué. En plus du prix de la chambre et des repas, il facture le couvert, le pain, l'usage de la salle de bain chauffée, l'avoine que mangent les chevaux et même l'eau qu'ils boivent. Il ne renonce à ses prétentions qu'au terme d'un long marchandage.

Sachez enfin que Nahiug ne refuse jamais de faire crédit. Il se contente de demander à ses débiteurs une mèche de cheveux en garantie. Si l'aubergiste n'est pas réglé dans les délais, il va trouver un sorcier et lui demande de jeter un sort sur le mauvais payeur.

En conclusion

Il arrive à Nahiug de battre ses marmitons, de lutiner une fille de cuisine ou d'épicer fortement une viande douteuse pour en masquer le goût. Mais quel aubergiste n'en fait pas autant ?

Malgré ses défauts, Nahiug est généralement considéré comme un brave homme.

Pourtant, ceux qui aiment percer les secrets honteux se poseront deux questions :

— le beau-père de Nahiug a-t-il simplement glissé dans l'escalier de la cave ou bien son gendre l'a-t-il un peu aidé ?

— la femme de Nahiug est-elle vraiment morte de fièvre ou du remède que son mari lui a administré ?

Celui qui répondra à ces questions comprendra peut-être pourquoi Nahiug dort mal, et semble si content de recevoir la visite en pleine nuit.

POSSESSIONS

- Une auberge, un petit bois, une cassette enterrée sous les racines d'un pin et contenant 50 pièces d'or.
- Un cheval, deux mulets, une carriole, un harnais et des outils de charron.
- Un costume de fête : bottes de cuir, gilet et pantalon de soie rouge brodée d'argent.
- Au doigt : une bague portant une grosse pierre rouge sans valeur.
- Au cou : une patte de lapin, l'orteil momifié d'une sorcière, une médaille porte-bonheur en argent massif, d'efficacité douteuse mais de valeur commerciale certaine (3 PO).

CARACTERISTIQUES - AD & D

Guerrier 1^{er} niveau · HP : 14 · CA : 10 · Arme maîtrisée : dague · Alignement : neutre.
FORCE : 17 INTELLIGENCE : 14 SAGESSE : 8
DEXTERITE : 9 CONSTITUTION : 18 CHARISME : 14

CARACTERISTIQUES - OEIL NOIR

COURAGE : 12 NIVEAU : 1 TYPE : GUERRIER
INTELLIGENCE : 9 ATTAQUE : 10 PARADE : 8
CHARISME : 11 PROTECTION : Vêtements normaux (valeur de protection 1) ADRESSE : 19
FORCE : 13

CARACTERISTIQUES - LEGENDES DE LA TABLE RONDE

COMBAT : 5 FATIGUE : 23 VOLONTE : 6
MAGIE : 2 TAILLE : 1 m 60 DECISION : 7
ARTISTIQUE : 0 POIDS : 95 kg INTELLIGENCE : 8
COMMUNICATION : 7 PHYSIQUE : 8 APPARENCE : 5
PERCEPTION : 3 FORCE : 11 AURA : 8
MECANIQUE : 8 RAPIDITE : 5 BEAUTE : 2
NATURE : 5 COORDINATION : 8 HONNETETE : 5
FOI : 2 PSYCHIQUE : 7

Compétences : Armes au poing (13), Mains nues (17), Marchandage (18), Cheval (11), Médecine des plantes (13), Connaissance des plantes (14), Poisons (13).

CARACTERISTIQUES - REVE DE DRAGON

NE A L'HEURE DE LA LYRE OUIE : 9 TIR : 11
TAILLE : 11 ODORAT : 11 LANCER : 12
APPARENCE : 7 GOUT : 12 MELEE : 12
CONSTITUTION : 15 VOLONTE : 12 DEROBEE : 10
FORCE : 14 INTELLECT : 13 ENDURANCE : 26
AGILITE : 10 ELOQUENCE : 11 POINTS DE VIE : 13
DEXTERITE : 12 EMPATHIE : 11 + DOM : + 1
VUE : 10 REVE : 9 PROTECTIONS : 0
CHANCE : 10
VITESSE : 12

Compétences : corps à corps : niv. 2, init. : 8, dom. : D4 + 1, Dague lancée : niv. 3, init. : 9, dom. : + 1, Dague mêlée : niv. 3, init. : 9, dom. : + 1, Discrétion : 0, Esquive : + 2, Survie en marais : + 3, Commerce : + 2, Equitation : - 1, Premiers soins : - 2, Natation : 0, Botanique : + 2, Légendes : - 4.

Ajoutons que Nahiug sait nager, pêcher, chasser, ferrer les chevaux, réparer les chariots et bien sûr cuisiner. Ses spécialités sont : la soupe aux tripes et au fromage, la caille flambée et le boudin au serpent.

Nahiug se sait pas lire mais parle couramment trois langues et connaît les rudiments de cinq autres. En utilisant un boulier (l'ancêtre de la machine à calculer) il est capable d'effectuer rapidement les quatre opérations.

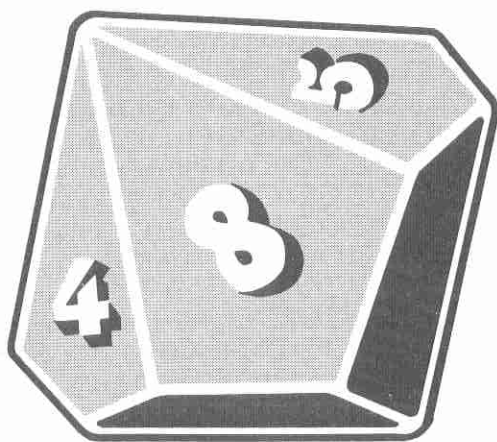
Nous ouvrons ce dossier par une explication succincte mais aussi claire que possible des principes mêmes du jeu de rôle... Cet article est destiné à tous ceux qui, étant intéressés, n'ont pas eu l'occasion de jouer ou d'assister à une partie, aussi avons nous cherché à montrer l'ambiance et le moteur du jeu beaucoup plus que son fonctionnement technique. Pour avoir une idée plus précise des différents types de règles et des différentes techniques pour résoudre une situation, il suffira de jouer à quelques jeux différents...
A ceux qui n'ont pas encore eu la chance de jouer, nous disons donc...

HEUREUX LES INNOCENTS

Heureux les innocents qui ne connaissent pas encore les jeux de rôle !

Ils vont avoir un choc, une révélation ; ils vont être plongés dans des univers fantastiques et passionnants, des univers où ils sont partie prenante, où le simple fait d'exister procure une exaltation malheureusement souvent absente de notre quotidien.

Envions les adeptes de demain car ils vont parcourir maintenant le chemin de l'initiation, à la fois si déroutant et si prenant...



Dans le cadre d'une approche des jeux de rôle, ce petit exposé est destiné aux néophytes désireux de se faire une idée sur leur nature et la manière dont ils fonctionnent. Il est hélas évident qu'une description ne peut pas remplacer une expérience active ; nous invitons donc tous les curieux intrigués par ces drôles de jeux à faire l'effort d'assister au moins une fois à une partie, et, si possible, d'y participer. Cela pourra leur faire découvrir un étonnant loisir, et, de toute façon, ils auront une idée plus nette de la chose, différente des rumeurs et des explications souvent fumeuses que les initiés n'hésitent pas à donner. Ils ont des excuses : décrire le jeu de rôle en quelques phrases est virtuellement impossible mais parfois, ils se plaisent aussi à jouer avec l'ignorance de leurs auditoires.

ROLE ?

N'avez-vous jamais rêvé d'être Conan, le fougueux barbare évoluant dans un monde peuplé de redoutables créatures monstrueuses et de ténébreux magiciens aux terrifiants pouvoirs ?... Rêvé d'être un explorateur du vingt-troisième siècle, naviguant à bord d'un vaisseau spatial, allant à la découverte de l'inconnu ?... Rêvé d'être un éminent archéologue vivant en 1920 et découvrant dans une crypte secrète de Colombie la trace d'anciens et sombres dieux, prêts à se réveiller pour asservir notre terre ?...

Tout cela est à priori possible, dans une certaine mesure, grâce à la lecture ou au cinéma, par lesquels s'opère souvent un phénomène d'identification au héros. Mais on ne peut pas avoir, en tant que spectateur, une influence sur les événements vécus par ce même héros ; on se contente de les subir passivement. Ne vous êtes-vous jamais dit, à la fin d'un livre ou d'un film, en pensant au personnage principal : « si j'avais été à sa place, je n'aurais pas fait cela, mais plutôt ceci... » ?

Les jeux de rôle vous offrent justement cette possibilité : **vous identifier à un personnage que vous construisez vous-même pour ensuite le faire évoluer dans un univers qui vous attire.** En théorie, cela peut sembler simple, mais appréhender la pratique du jeu est loin d'être évident. On pourrait la simplifier à l'extrême pour obtenir ce genre de dialogue entre deux personnes. L'un raconte une histoire (c'est le maître de jeu) dont l'autre est le personnage principal (c'est le joueur) :

— Je vais prendre le rôle d'Osric, un puissant roi viking, parti avec ses cent meilleurs hommes à bord de trois drakkars... Je vais descendre le long des côtes danoises en quête d'aventures et de conquêtes...

— Tu navigues depuis plusieurs jours, les vents te sont favorables mais la brume rend tes hommes nerveux...

— Je les harangue avec fougue, leur décrivant les trésors qui nous attendent sur les terres des Francs, j'espère que ces perspectives vont les faire patienter...

— En effet, ils se calment et se mettent à fourbir leurs armes. Peu après, vous sortez du banc de brume et tombez nez-à-nez avec une petite flotte de huit navires saxons ; que décidez-tu, Osric ? Le combat ? La fuite ? ou...

La suite de l'histoire d'Osric est entre les mains du joueur qui interprète son rôle, c'est à lui de savoir si ses hommes sont suffisamment forts pour défaire une flotte supérieure en nombre, d'envisager les conséquences qu'aurait la fuite sur son prestige, de savoir si une négociation est possible. C'est encore à lui



d'imaginer si d'autres possibilités sont réalisables. Deux joueurs différents, dans la même situation, vont avoir des réactions différentes qui vont modifier complètement la trame de l'histoire imaginée par le maître de jeu.

Il faut bien préciser qu'il n'y a ni gagnants ni perdants, les jeux de rôle n'ont qu'un seul but : **divertir.** Le maître de jeu ne joue pas contre les joueurs, il joue avec eux. Ses fonctions sont décrites de manière plus précise un peu plus loin.

Proche d'une espèce de théâtre spontané, sans scénario entièrement déterminé, **le jeu de rôle est donc essentiellement un dialogue entre le maître de jeu et ses joueurs.** Bien sûr, ce petit exemple manque de formalisme et pourrait laisser croire que les jeux de rôle n'ont pas beaucoup de règles. Il n'en est rien. L'histoire vécue par les joueurs et dirigée, ou plutôt agencée par le maître de jeu, a besoin d'un garde-fou servant à lui conserver un certain réalisme. Ce réalisme n'est jamais parfait et il n'existe pas de système de règles qui puisse le rendre entièrement satisfaisant, il s'agit plutôt d'un ensemble de conventions, reconnues par les joueurs et le maître de jeu, servant à délimiter les possibilités de chacun dans le jeu.

LE MAITRE DE JEU

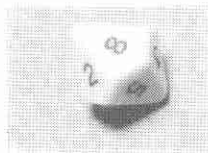
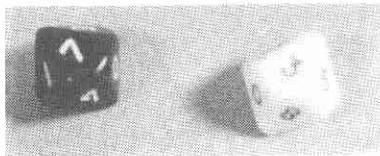
Sa fonction est double. Il doit d'une part **imaginer** un début d'histoire qui sera le point de départ de l'aventure et d'autre part, rester un arbitre impartial pour **superviser** la manière dont les joueurs résolvent les problèmes auxquels ils sont confrontés. Il n'est pas partie prenante au même titre que les joueurs, il est là pour décrire les lieux visités par les joueurs, pour endosser de manière passagère le rôle des gens que les joueurs rencontrent.

Le scénario... Seul le maître de jeu le connaît. C'est un synopsis d'histoire dont les joueurs vont devoir vivre et « écrire » le scénario complet. Il peut se présenter sous la forme d'une enquête, d'une expédition, d'une quête, etc. Chaque groupe de joueurs, sur un point de départ identique, développera une aventure unique.

Le maître de jeu est donc un metteur en scène qui doit sans arrêt pouvoir imaginer et **improviser** si son scénario prend une direction inattendue, il doit toujours le faire en essayant de garder une cohérence au récit.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Chaque joueur se définit un personnage. Il le fait de deux manières. Il lui donne une histoire personnelle, un « background » solide



et cohérent par rapport au métier qu'il exerce, à sa position sociale et à sa ligne de conduite. Il le définit aussi sous forme de caractéristiques chiffrées. Celles-ci traduisent ses aptitudes physiques et mentales (sa force, sa taille, son intellect, etc). Il définit ensuite les domaines de compétences qu'il connaît (pour un jeu actuel, cela pourrait être : la chimie, le commerce ou encore savoir conduire une moto, savoir tirer au revolver, etc). En termes de jeu, ces différentes données chiffrées traduisent la chance que peut avoir un personnage de réussir une action particulière. Prenons un exemple simple :

Jacques est un personnage qui connaît la plongée sous-marine. Arbitrairement, nous dirons qu'il a une compétence de 80 % dans ce domaine, c'est sa probabilité de réussite (ceci ne se rattache à aucun jeu en particulier). Chaque fois que Jacques désirera faire de la plongée sous-marine, il devra faire un jet de dés pour savoir si l'action qu'il a entreprise se déroule comme il le souhaite. En l'occurrence, le maître de jeu lui demandera de jeter deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines, l'autre les unités. Ils généreront un nombre entre 1 et 100, si ce nombre est compris entre 1 et 80, Jacques réussit à effectuer son action. Si ce nombre est compris entre 81 et 100, il échoue et c'est au maître de jeu de donner les conséquences de cet échec.

Traduire les compétences par des chiffres a plusieurs objectifs : apporter de la finesse au profil du personnage et traduire ses compétences sous forme de chances de réussite. L'utilisation de dés, et particulièrement de dés bizarroïdes à 4, 8, 10, 12 et 20 faces, peut sembler déplacée dans des jeux reposant en grande partie sur le dialogue, mais c'est la seule manière rapide et efficace de donner un résultat quand on a besoin de résoudre des situations ayant plusieurs solutions, chacune traduite en termes de probabilités (ou chances). Chaque jeu de rôle utilise sa propre méthode pour déterminer comment calculer les probabilités de réussite dans les actions que les joueurs vont être amenés à effectuer.

COMMUNICATION ET DIALOGUE

Maintenant que le maître de jeu a sa tâche un petit peu mieux définie, que les joueurs ont des personnages prêts, voyons comment se déroule la partie et comment l'interaction se produit. Le maître de jeu décrit aux personnages une situation, ceux-ci lui disent quels comportements ils adoptent face à cette situation, il y a éventuellement des jets de dés pour résoudre certaines actions et on aboutit à une autre situation qui tient évidemment compte des résultats de la précédente. Reportez-vous à l'extrait de partie détaillé plus loin pour avoir une idée plus précise.

Enfin, toutes ces explications schématiques

sont à priori rébarbatives et donnent une idée monstrueuse de la « bête » ; rassurez-vous, dès que vous serez autour d'une table et que vous serez plongés dans un autre univers, vos préoccupations seront entièrement différentes et de bonnes règles savent se faire oublier. Vous et votre personnage ne ferez plus qu'un et, une fois de plus, la magie opérera...

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

Vous êtes un maître de jeu flambant neuf et débordant d'enthousiasme, vos joueurs ne vont pas tarder à arriver et vous vous angoissez... N'ai-je rien oublié ? Serais-je à la hauteur ?... Vous n'avez pas encore connu les affres et les tourments qu'une équipe de joueurs sadiques est capable d'infliger à son maître de jeu, mais vous commencez à les anticiper. Et le scénario ? Ne vont-ils pas le trouver débile ?...

Ne vous affolez pas, dites-vous bien qu'ils sont aussi anxieux que vous, si ce n'est plus. Réussir l'aventure en passant de bons moments n'est pas une affaire si compliquée, un peu de bonne volonté de part et d'autre, un scénario solide, un petit peu d'organisation et le tour est joué. Voici comment mettre une partie en place pour la démarrer sur des bases saines.

Maître de jeu : tout d'abord, il vous faut avoir tout le matériel, voici la liste idéale :

— **Les règles complètes** du jeu en question. Ceci peut paraître idiot, mais beaucoup de jeux ont des additifs, des compléments ou parfois sont réédités avec des modifications. Il est important, face à ses joueurs, de bien en maîtriser toutes les règles.

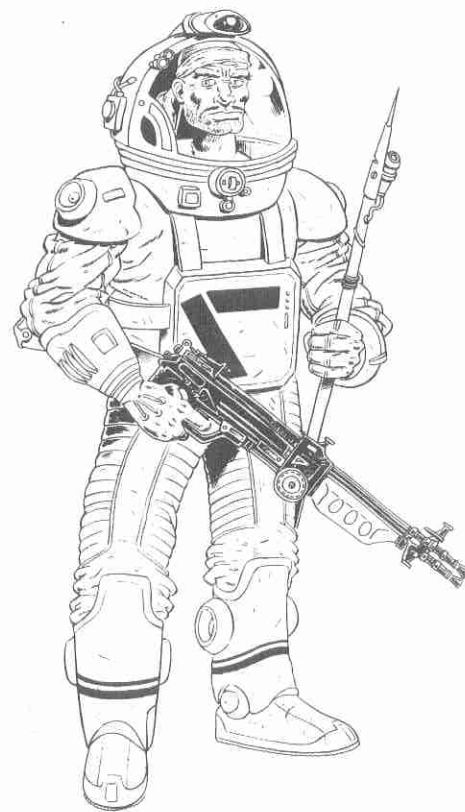
— **Un écran.** Celui-ci a une double utilisation : il reporte tous les éléments des règles les plus utilisées, évitant ainsi au maître de jeu de fastidieuses recherches dans le livre de règles. Il lui permet aussi de pouvoir étaler à l'abri des regards indiscrets des documents qui ne doivent être connus que de lui seul.

— **Un scénario** qui peut être un scénario prêt à jouer comme on en trouve dans le commerce, vendu en tant que tel ou publié à l'intérieur des magazines spécialisés. Il ne nécessite alors pas une longue préparation mais il est nécessaire de bien le connaître. Vous pouvez aussi écrire votre propre scénario, à condition de bien vérifier la cohérence de l'histoire. Un bon scénario doit comporter plusieurs éléments : un début d'histoire suffisamment bien pensé pour permettre aux joueurs de s'y intégrer sans que l'on ait l'impression que ce soit forcé, des renseignements sur le site où se déroule l'action, avec éventuellement des plans, les caractéristiques, histoires personnelles et motivations des principaux personnages-non-joueurs. Enfin il doit être équilibré : ne pas être impossible à réaliser mais assez difficile pour procurer aux joueurs quelques sensations fortes.

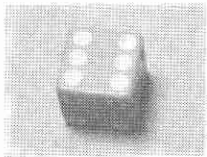
— **Le petit matériel** : crayons, gomme, taille-crayon et dés. Prévoyez large car les joueurs nerveux ont une fâcheuse tendance à mordre tout ce qui leur tombe sous la main.

— **Une surface de représentation.** Il peut vous arriver d'avoir besoin de faire un petit schéma pour illustrer vos explications. Vous pouvez utiliser bêtement du papier, mais le mieux est encore d'avoir une surface spéciale, effaçable à volonté (velleda et autres). Ceci s'avère très utile quand on fait évoluer l'action dans des lieux ayant une configuration compliquée (souterrains, châteaux).

— **Figurines.** Leur utilité, à côté de leurs simples qualités esthétiques, est essentiellement de localiser le personnage dans l'espace. C'est parfois nécessaire dans des situations complexes où beaucoup de personnages agissent en même temps. Elles permettent de mieux les visualiser et d'éviter toute contestation.



— **Un coin tranquille.** Dites-vous bien que plus vous serez isolés, plus vous pourrez vous concentrer sur la partie, loin des bruits de machine à laver, des hurlements de la télé et du voisin bricoleur qui est en train de construire un bar en béton à bobonne. Le mot



Dé 6



Dé 8



Dé 20



d'ordre est : tranquillité. Essayez donc de trouver un endroit où vous pourrez installer une table et quelques chaises, en n'oubliant pas qu'un groupe de joueurs peut aussi être une source de nuisances auditives.

— **A boire et à manger.** Pensez bien qu'une partie dure généralement plusieurs heures et qu'il est agréable d'avoir quelques sucreries et des boissons fraîches à disposition. Evitez l'alcool sauf pour les cas de sensations fortes où certains joueurs ont besoin d'un petit remontant.

— **Du café.** C'est l'auxiliaire indispensable des longues parties nocturnes. Choisissez plutôt du café italien, plus reconnu pour ses vertus stimulantes...

— **Ambiance musicale.** Soit simplement une musique de fond, soit une musique plus étudiée, servant à élaborer une ambiance bien particulière. Les musiques de films sont particulièrement recommandées à cet usage.

Réunir toutes ces conditions est parfois difficile, c'est l'optimum possible, mais dites-vous bien que la réalité d'une partie dépend aussi des conditions dans lesquelles elle se déroule.

Pour les joueurs, à part les préparatifs matériels qui peuvent être communs avec le maître de jeu, ils doivent avoir préalablement pensé à leurs personnages :

— **Posséder une fiche adaptée au jeu,** correctement et complètement remplie.

— **Avoir étudié et préparé une histoire personnelle** à son personnage et lui donner aussi une ligne de conduite cohérente, paramètre absent et inquantifiable dans les jeux de rôle (à une ou deux exceptions près).

— **Avoir son propre petit matériel :** crayons, gomme et dés.

Tout est en place ?... Oui ? Vous pouvez démarrer.

Petit dialogue extrait d'un début de partie de Trauma.

Il réunit :

— Le Traumato (maître de jeu), abrégé Traum.

— Trois personnages : Anna, Jack et Luc. Ce sont des aventuriers, plus ou moins chercheurs d'or. Ils sont actuellement en Amérique centrale, à la recherche d'un moyen rapide et facile de se renflouer, leurs finances étant proches du point zéro...

Traum - Nous reprenons le cours des événements là où nous avions arrêté la dernière

fois. Vous êtes donc au Rex, l'hôtel le plus minable de Poco. Nous sommes le 20 février 1987, il est midi, vous buvez un apéritif à la terrasse d'un petit café du centre ville. La chaleur est caniculaire, on ferait cuire un œuf sur le toit d'une voiture...

Anna - Jack, est-ce qu'il te reste de l'argent, moi je suis à sec...

Jack (consultant sa fiche où sont notées ses finances). - Un billet de 5 dollars plus quelques poussières de la monnaie de singe locale...

Anna - Pas brillant, et toi Luc ?

Luc - Cinquante escudos, pas de quoi se pendre au rideau...

Anna - Il va falloir trouver un plan pour se remettre à flot, on risque de se faire éjecter de l'hôtel si on ne paye pas les trois semaines écoulées...

Jack (faisant une moue dégoûtée) - Pfff...

Luc - On a un flingue, peut-être qu'une petite banque...

Anna (l'interrompant) - Crétin ! On est déjà plus ou moins repérés par la police depuis l'histoire de la mine de Cavaras, on ne ferait pas trois pas sans se faire remarquer ; n'oublie pas qu'ici nous sommes des gringos. De plus, nous ne connaissons personne pour nous planquer et nous faire sortir du pays discrètement. Tu as vraiment envie de moisir dans les prisons du Don, il paraît que les rats y sont gras...

Luc - Ça va, ne t'énerve pas, c'est en cherchant qu'on finira par trouver une bonne idée.

Traum - Anna, s'il te plaît, jette-moi un dé 100 (combinaison de deux dés 10 donnant un résultat de 1 à 100) derrière mon écran, ne regarde pas le résultat...

Anna s'exécute. Le Traumato lui a demandé de faire un jet de dés sous la compétence « remarquer » car un homme est installé au comptoir du bar et les regarde avec insistance. Anna ne doit pas savoir pourquoi elle jette les dés car si le Traumato lui demandait de faire un jet sous « remarquer », elle saurait qu'il se passe quelque chose et adopterait, même involontairement, une attitude différente si ce jet était raté.

Anna obtient un bon résultat sur les dés et réussit son jet.

Traum (prenant Anna à part) - Tu remarques un homme qui a l'air de fixer votre groupe avec insistance.

Anna - Décris-le moi.

Traum - Dès que tu fais un peu plus attention à lui, il tourne brusquement la tête. Il est grand, très brun et porte un costume beige, bien coupé et propre. Il a aussi un chapeau de feutre assez voyant.

Anna - Je ne fais plus attention à lui, (s'adressant à Jack et Luc). Il y a une espèce de maquereau tropical qui n'arrête pas de nous regarder, essayez de voir discrètement si vous le connaissez.

Jack (s'adressant au Traumato) - Je le regarde, sa tête me dit-elle quelque chose ?

Traum - Tu le reconnais tout de suite, c'est





NOUS C'EST

l'œuf cube

ET MAINTENANT
**IL Y EN A DEUX
C'EST MIEUX**

DEUX MAGASINS

**24, RUE LINNÉ 75005 PARIS
15, RUE GUY DE LA BROSSE, 75005 PARIS**

NOUVEAUTÉS

FRANÇAIS	
Ecran (JRTM)	60 F
Havena (ext. œil noir)	160 F
Le prix du sang (Leg.)	69 F
La table ronde	210 F
Paranoïa aigue	79 F
Légendes celtiques	185 F
ANGLAIS	
Run quest (UK)	110 F
Year of the phoenix	190 F
Freedom fighter	190 F
Warhammer RPG	200 F
Adv. marvel sup. heroes	130 F
Gurps autoduel	90 F
Lords of mid. earth	110 F
Wilderness survival	150 F
Treasure hunt (N4)	74 F
Red sonja (RS1)	75 F
Queen of spiders (AD&D)	135 F
Recon (revised)	130 F
Tank leader	235 F
Against the reich	240 F
Emperor returns	265 F
Rebel sabre (SPI)	185 F
Sniper (SPI)	185 F

EXTRAIT DU CATALOGUE

EN FRANÇAIS	
Blue stone	210 F
Roma	170 F
Cry havoc	165 F
Siege	165 F
Normandie campaign	135 F
Assault (WW3)	195 F
Cleric revenge	220 F
L'An mil	225 F
Gulf strike	315 F
Ambition	260 F
Rencontres cosmiques	145 F
Talisman	155 F
EN ANGLAIS	
Marengo 1800	190 F
Nap in spain	145 F
Adv. squad leader	380 F
Beyond valor	380 F
Victory in europe	205 F
Empire in arm	340 F
Top gun	115 F
Battletech	195 F
Aerotech	125 F
City-tech	170 F
Longest day	595 F
EN FRANÇAIS	
Avant charlemagne	115 F
Pendragon	195 F
Rêve de dragons	150 F
Trois mousquetaires	160 F
La compagnie des glaces	220 F
EN ANGLAIS	
Book of lair (AD&D)	90 F
Creature catalogue	125 F
Mega module AI-4	135 F
Enemy within	70 F
Ravenloft II (110)	75 F
DC heroes	175 F
Batman DC. H.	65 F
Harn master	195 F
Morrow project	80 F
Ghost busters	175 F
Traveller	120 F
Sword bearer	175 F
Twilight 2000	195 F
Space master	230 F
Car wars de luxe	165 F
Elit quest	205 F
Space opera	245 F
Judge dredd	175 F

PLUS DE 200 PRIX EN BAISSÉ

EN FRANÇAIS			
Jdr terre du milieu	190 F	175 F	
Paranoïa	149 F	139 F	
Maletice	170 F	157 F	
Bushido	175 F	168 F	
Appel de ctulhu	195 F	175 F	
Squad leader	255 F	235 F	
Gi anvil of victory	375 F	325 F	
Air force	220 F	175 F	
Civilisation	295 F	250 F	
Napoléon at bay	295 F	235 F	
Arab israeli wars	220 F	175 F	
Third reich	245 F	200 F	
War and peace	220 F	180 F	
Wooden ships	195 F	160 F	
Ambush solo	310 F	260 F	
Panzer leader	245 F	195 F	
Moure out	165 F	150 F	
Vietnam US	260 F	230 F	
Sixth fleet	375 F	315 F	
Nato next war	210 F	165 F	
Hells Highway	260 F	225 F	
1809 Danube	230 F	205 F	
EN ANGLAIS			
Fire power	295 F	225 F	
Flight leader	315 F	265 F	
James bond	175 F	135 F	
Q Manual	125 F	105 F	
Aegan strike	280 F	205 F	
Foot ball strategy	220 F	155 F	
Pro golf	165 F	115 F	
Korean war	305 F	240 F	
Dark emperor	230 F	190 F	

l'œuf cube

NOUS C'EST LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

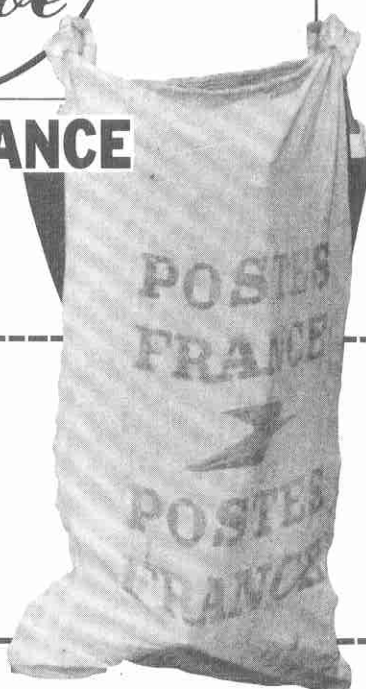
ET ON VEND TOUT... PARTOUT...

DEUX CATALOGUES GRATUITS

JEUX DE RÔLES ET DE SIMULATIONS – CASSE-TÊTE

Bon de commande à retourner à l'ŒUF CUBE 24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83		☐ LISTE DES JEUX	☐ LISTE CASSE-TÊTE	GRATUITE
NOM		DESIGNATION		PRIX
PRÉNOM				
ADRESSE				
TEL.		Participation aux frais de port et d'emballage		35 F
C.P.	VILLE	TOTAL		

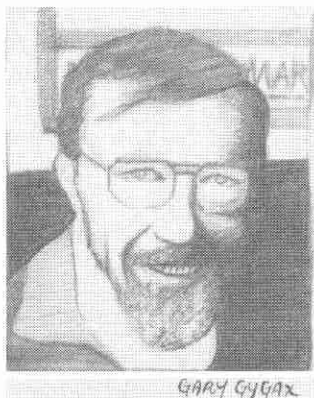
Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE frais de port 45 F



Vous savez à quoi ressemble une partie de jeu de rôle, mais des questions subsistent : quand a-t-il été créé ? et d'où vient-il ? Certains vous répondront du cerveau en ébullition du grand mage Gargygax, d'autres vous diront peut-être :

En effet, d'aucuns se posent la question de l'origine du Jeu de Rôle et de l'identité de son éventuel créateur.

Mais poser le problème en ces termes ne rend pas justice à l'imagination de l'Homme. Il semble en effet plus judicieux de séparer le fond de la forme.



GARY GYGAX

LE FOND

... Qui était, et en quelle année, le premier Homme qui s'est pris pour quelqu'un d'autre ?

Car, en fait, le principe essentiel du Jeu de Rôle n'est-il pas de changer mentalement, d'identité ? Etre, l'espace d'une heure ou d'une soirée, enfin, quelqu'un qui réponde à ses aspirations les plus profondes... Etre Roi, Princesse de rêve, Justicier pur et dur, ou plus simplement... le voisin d'en face (!).

Le ressort ludique est le propre de la Vie Evoluée, il suffit pour s'en convaincre de regarder jouer un chiot ou un chaton, faisant par là l'apprentissage de la Vie. Lorsque vous étiez plus « jeune », n'avez-vous point joué à faire « comme si »...

« On dirait que je serais un cow-boy et que tu serais un indien... Je serais le docteur et tu serais la malade... »

C'est là un schéma de phrase typique de l'imaginaire ludique de l'enfant. Reconnaître à l'enfant moderne cette capacité, c'est aussi l'attribuer à l'enfance de toutes les époques passées. Mais le problème évident du « comme si », est l'absence de codification permettant d'éviter les situations conflictuelles du style : « ... et pourquoi que c'est toujours moi qui suis le Méchant, d'abord ? !! »

Ce qui nous amène, bien sûr, à essayer de déterminer la genèse du Jeu de Rôle sous la forme que nous lui connaissons.

LA FORME

Il est communément admis que c'est à l'introduction de règles de magie et de personnalisation des figurines du « wargame » avec miniatures (le Kriegspiel allemand, ou Jeu d'histoire en France), que commence l'Aventure du Jeu de Rôle moderne.

C'est en 1969 qu'un groupe de passionnés introduisit dans son « bac à sable » des figurines fantastiques, issues essentiellement de l'Univers de J.R.R. Tolkien, le célèbre auteur du *Seigneur des Anneaux*. L'apparition de ces créatures fantastiques nécessitait, pour simuler les pouvoirs mythiques qui leur sont attribués, de nouvelles règles. Dans ce groupe de « simulationnistes », on pouvait remarquer Gary GYGAX et Dave ARNESON. Ces deux auteurs, maintenant bien connus, publièrent alors un livret (très recherché des collectionneurs en sa version originale) : *CHAINMAIL* (cotte de mailles). La personnalisation grandissante des diverses figurines utilisées dans ce qui n'était encore qu'un wargame fantastique, conduisit, dans un mouvement qui nous paraît tout naturel maintenant, au Jeu de Rôle *DONJONS & DRAGONS*, en 1972.

L'évolution la plus flagrante et la plus significative entre Chainmail et D&D est la suppression pure et simple d'une surface de jeu matérialisée au profit d'un dialogue entre les joueurs et un arbitre : le Maître de Jeu. De même, outre l'apparition de ce nouveau « rôle », arbitre, on notera la disparition de la notion de compétition entre les joueurs, qui, opposés dans le wargame, deviennent complémentaires dans la poursuite d'un but commun : SURVIVRE.

Pour la première fois dans l'histoire du jeu, des joueurs sont associés et luttent, non plus contre des adversaires réels mais en se positionnant face à un univers fictif, raconté par le Maître de Jeu.

Les composantes fondamentales du Jeu de Rôle étaient donc réunies : incarnation d'un rôle, absence de condition de victoire et de limites de temps, coordination entre les participants, dialogue (donc disparition de la surface de jeu) et « arbitre-conteur ».

... AU COMME

LES DESCENDANTS DE D&D

L'originalité et le dynamisme du Jeu de Rôle ont rapidement doté « l'Ancêtre » d'une fertile descendance. On peut sommairement classer les Jeux de Rôle en trois générations. On parlera ainsi de Jeux de Rôle de la première, deuxième et troisième génération.

Cette classification, au départ chronologique, s'est rapidement avérée plus spécifiquement basée sur des concepts de règles.

PREMIERE GENERATION

Dans cette catégorie, on trouve tout d'abord les clones de D&D, qui en sont même parfois des plagiat éhontés. Sont considérés comme appartenant à cette génération les jeux dotés de règles souvent complexes, faisant appel à la notion de classes, de niveaux et d'alignements. C'est-à-dire qu'à leur création, les personnages devront choisir une profession extrêmement codifiée et limitée, tant dans leurs aptitudes que dans leurs objectifs (magiciens, voleurs, guerriers...). De plus, l'évolution du personnage, au fil des aventures, dans sa capacité à survivre et à prendre une importance grandissante dans l'univers qu'il habite, est symbolisée par des passages de niveaux : augmentation brutale et artificielle de ses aptitudes et de sa résistance. De même, les joueurs doivent sélectionner un ensemble de codes de valeurs, très simplifiés, qu'ils appliqueront à la psychologie de leur personnage (bon, mauvais, loyal, fourbe, imprévisible...).

Nous sommes donc en présence de jeux à l'environnement extrêmement formel, avec une conception manichéenne des relations entre les individus (lutte du Bien contre le Mal).

Ceci explique que dans les jeux de la première génération, on ne trouve pratiquement traité que le thème du Médiéval Fantastique (ou Heroic Fantasy), le succès des œuvres de

ANCEMENT ETAIT LE VERBE...



J.R.R. Tolkien et l'origine même du Jeu de Rôle y étant pour une bonne part.

Rapidement cependant, l'évolution est allée, non pas dans la recherche d'un plus grand degré de simulation, comme c'était le cas précédemment, mais vers un approfondissement du Rôle. Ainsi naissait la deuxième génération.

DEUXIEME GENERATION

Concrètement, l'apparition de la deuxième génération se matérialise par le concept de **COMPETENCES** et la disparition du système rigide de classes. Le personnage est donc, dorénavant, doté de connaissances plus ou moins importantes dans différents domaines.

Ainsi, le personnage n'est plus standard mais se démarque de tous les autres et même de ceux exerçant la même profession ou activité.

Dans la première génération de Jeux de Rôle, un guerrier ne se différenciait d'un autre guerrier que par la valeur chiffrée de ses caractéristiques (force par exemple), alors que dans la deuxième génération, cette différenciation s'effectuera aussi par l'intermédiaire de ses compétences et, par là même, de sa mentalité : un magicien se singularisera d'un autre par ses capacités culinaires, par exemple.

Il y a donc, dissemblance entre les personnages, non plus uniquement quantitativement mais aussi qualitativement...

Cette opposition de la première et de la deuxième génération est très nette, notamment entre *Donjons & Dragons* et *Runequest*, univers mis à part.

Toutefois, il n'y a pas encore recherche, dans le sens d'une cohérence de système, et d'une certaine universalité de résolution de situations : les règles restent, souvent, juxtaposition ponctuelle de « recettes » adaptées à des problèmes précis et limités, ce qui explique la complexité et la densité de ces jeux.

TROISIEME GENERATION

1983 marqua une révolution dans le Jeu de Rôle. A cette date apparut *JAMES BOND* sur le marché, c'est en effet le premier jeu utilisant une table unique.

Cette table permet de résoudre la totalité des situations, quelles qu'elles soient, et ce avec un seul et unique système. A une diffi-

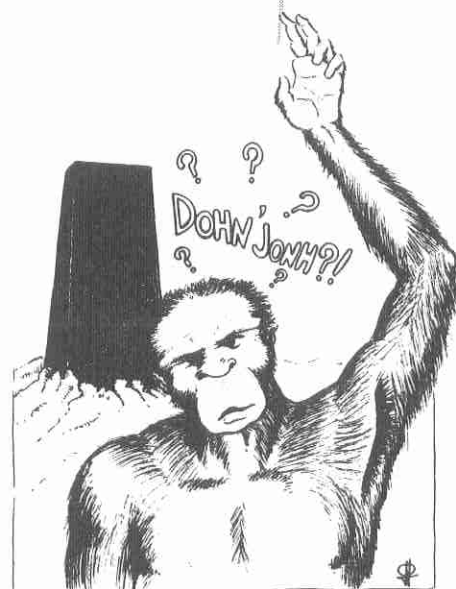
culté donnée correspondra, quelle que soit l'action, la même probabilité de réussite. Ainsi la notion de complexité d'une action se trouve aisément introduite et résolue.

Il y a donc simplification du système de gestion des situations, ce qui assure au Maître de Jeu une plus grande liberté d'interprétation, celui-ci pouvant ainsi pleinement se consacrer à la réalisation d'une ambiance réussie, n'étant plus paralysé par des systèmes de règles rébarbatifs.

Mais lancer une querelle de générations serait extrêmement stérile. Il est de peu d'intérêt de considérer qu'un jeu de la troisième génération est plus achevé, ou mieux conçu, qu'un jeu de la deuxième. Cette classification n'est en fait qu'un moyen pratique de différencier des techniques de résolution de situation et non un jugement de valeur. En effet, la sélection d'une méthode de gestion des événements, ou d'une autre, est plus un choix d'auteur qui considère telle ou telle technique plus apte à simuler sa conception d'un thème ou plus adaptée au public visé. Avec des systèmes différents, tous les thèmes possibles et imaginables ont pratiquement été traités, des animaux pensants aux robots de S.F. (sauf peut-être incarner un virus ou un microbe).

Mais bien sûr, la question évidente reste : mais que sera la quatrième génération ?...

Les impératifs commerciaux nous donnent une réponse. Le handicap majeur du Jeu de Rôle est l'investissement important qu'il nécessite : coûteux financièrement (figurines, scénarios, extensions...) mais aussi grand consommateur de temps. L'apprentissage des règles, la préparation et la réalisation des aventures et la durée de jeu qu'elles impliquent freinent considérablement la diffusion du Jeu de Rôle dans le grand public. C'est pourquoi le marché tend à évoluer vers ce que je nommerai, faute de mieux, le « Jeu de Rôle d'apéritif » : des aventures courtes, étayées par un système de règles réduit à sa plus simple expression, sur un thème pointu et d'actualité, tel film à succès, tel best-seller ou mode passagère en seront le support. Un tel concept, supporté par des personnages prêtirés, transformera alors cette catégorie de jeu en produit de consommation courante : sitôt acheté, sitôt joué, sitôt jeté...



Mais même si un type de jeu « grand public » se développe, ne doutons point que le jeu tel que nous le connaissons, tel qu'il est actuellement pratiqué, ne cesse de gagner des adeptes, des passionnés disposés à investir leur imagination et leurs nuits dans cet extraordinaire loisir : le Jeu de Rôle.

Philippe Sallerin

Les bases sont posées, abordons maintenant le point focal du jeu, ce sans quoi il n'est rien...

LE PERSONNAGE - JOUEUR

Qui êtes-vous ?... Le rôle, la simulation... Soyez quelqu'un d'autre dans un univers qui vous est étranger.

Vaste programme... Pour le remplir complètement, il va s'agir pour le joueur de s'identifier de manière crédible à un personnage qu'il a créé, qui va pourtant bientôt exister en dehors de lui et prendre son autonomie en agissant suivant sa propre logique.

L'attrait de l'aventure, le charme d'une rencontre, l'exaltation d'un combat, le plaisir d'une halte ; toutes ces sensations font du jeu de rôle une expérience qui peut être fascinante... Mais pour qu'elle le soit, les joueurs doivent les vivre et y croire.

L'intérêt de la partie va donc, au-delà de l'intelligence du scénario et de la subtilité du Maître de Jeu, reposer essentiellement sur une cohérence d'ensemble et sur les créations des participants ; si les personnages choisis sont fades, ridicules ou trop proches des joueurs, le monde risque de s'écrouler ou de devenir totalement absurde.

Soignez bien votre préparation psychologique, un univers onirique peut être merveilleux mais reste terriblement fragile, donnez-lui toute les chances d'exister. **La magie du jeu de rôle, ce n'est pas de paraître, c'est d'être... être quelqu'un d'autre.** Surtout... choisissez-vous bien.

LA « FONCTION SOCIALE » DE VOTRE PERSONNAGE

* Lawrence WINFIELD, missionnaire jésuite, 37 ans, Britannique, 1926.

* Shaïtan ALDEBARAND, guerrier demi-elfe, 113 ans, Forêt de Lataïon, An 142 du règne du prince Donussian.

* Slizig BATFERTUNG, navigateur de vaisseau Gridulien S.W.A.T.T. 280 unité vie, 3127 après l'invasion Wiznichr.

Une profession, c'est un nombre de capacités pratiques, un ensemble de connaissances... et de bonnes raisons d'avoir des ennuis.

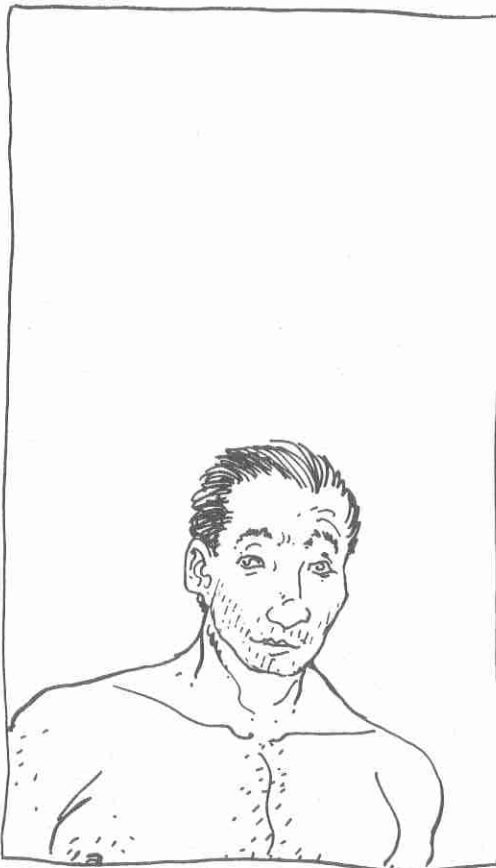
« Dites-moi, père Winfield, j'ai reçu ce matin une attribution de mission pour vous, Votre paroisse se situe désormais au cœur de la forêt vierge du Honduras Britannique. Elle est peuplée d'Indiens adoreurs d'idoles païennes que personne n'a encore orientés dans la lumière de Jésus Christ ».

« Slizig Batfertung, vous êtes le seul bourlin-gueur habilité S.W.A.T.T. disponible en ce moment sur cette foutue planète. Vous partez de-

main pour une expédition à bord du Deltaeus pour explorer le système planétaire de la Conne-xe. »

Mais une profession, ce ne sont pas seulement de grandes décisions, c'est aussi une vie de tous les jours, des habitudes, un rang social (variable selon les mondes) et des obligations... Choisissez en connaissance de cause quelque chose qui puisse vous convenir. Si vous êtes plutôt introverti et timide, il va vous être difficile de jouer un conteur d'histoires ou un clown. Dans le cas contraire, évitez le tueur à gages renfermé, vous allez vous sentir mal dans sa peau.

Si vous avez une formation réelle de boulanger ou de médecin et que vous désirez jouer un sorcier moyenâgeux ou un cow-boy du siècle dernier, vous n'avez à priori pas grand rapport avec vos futurs personnages. Pour rendre votre cette personnalité plus palpable, renseignez-vous un peu au préalable (la lecture, y a que ça de vrai !). Vous n'avez pas besoin de tout savoir (le jeu n'est pas réservé aux Dieux et demi-Dieux), mais une connaissance, même superficielle, de la profession de votre « moi ludique » et du mode de vie que cette profession implique, vous aidera à vous identifier au personnage.



De même, si vous êtes amené au cours de l'une de vos campagnes à aller visiter une contrée particulière qui puisse vous être déjà connue (l'Inde dans les années vingt ou la France avant Charlemagne), documentez-vous, vous éviterez les erreurs et évoluerez plus aisément dans un univers que vous aurez « bien en tête ».

Non ! Il n'y avait pas de canons au Mésozoïque, pas de superpersonnes pendant la Révolution française, et pas d'églatemoles à la fin du vingtième siècle (toutes mes recherches le confirment).

Bien entendu, il est sans doute plus difficile de trouver des documents sur les magiciens dans le monde médiéval fantastique que sur les militaires aujourd'hui. Mais de toute façon, les sources d'inspiration ne manquent pas (nous y consacrons même un chapitre dans ce numéro... C'est vous dire !).

Certaines « professions » sont plus difficiles à assumer que d'autres. Bien jouer un clerc mystique, un agitateur révolutionnaire ou un poète lyrique tient de la gageure. En effet, ces rôles demandent plus un état d'esprit influencé par une formation intellectuelle complexe qu'une simple spécialisation professionnelle.

Quoiqu'il arrive, si vous croyez en un personnage, que vous vous sentez déjà vivre et réagir en homme politique ou en artiste... allez-y ! Dans un jeu de rôle, la spontanéité et le feeling sont primordiaux. Par contre, si vous méprisez personnellement une profession et le mode de vie qu'elle implique (personne n'est parfait), ne jouez surtout pas au second degré. Il faut à tout prix éviter le ridicule de certains clichés ou les contradictions trop flagrantes. Ne misez pas sur la caricature ; pour amusante qu'elle soit, elle risque de faire perdre son âme à votre partie. **Au cours du jeu, il faut être direct, faire croire aux autres que vous êtes vraiment un prêtre, un guerrier ou un navigateur. Ils doivent en être persuadés... et vous aussi.** Sinon ! vous allez sans doute rester dans la superficialité et la vie de vos personnages, aussi distrayante soit-elle (et elle le sera avec un bon Maître de Jeu et de bons scénarios), n'atteindra jamais un bon niveau d'intensité émotionnelle.

VOTRE STYLE ET VOTRE PERSONNAGE

Bien sûr, le look de votre personnage va varier selon le monde dans lequel il évolue, mais cette première distinction passée, il va vous falloir lui inventer une tête, une manière de s'habiller, une voix, une envergure, des tics (pourquoi pas ?), le modeler à votre goût.

L'éventail des choix possibles est large. Vous pouvez vous inspirer d'acteurs de cinéma, avoir les traits de Sean Connery dans **Le nom de la Rose**, ceux de Diane Keaton dans **Reds** ou de Jaba the Hut dans **Le retour du Jedi** : mais

lorsque l'on se choisit un modèle, il faut aussi savoir s'en dissocier (et que les autres vous en dissocient). Mieux vaut éviter l'identification. Votre personnage ne doit « être comme », il doit « ressembler à », sinon vous ne serez qu'un clown. Préservez toujours votre originalité, quitte à seulement vous décrire sans vous montrer, ou à découper dans un journal la photo d'un illustre inconnu.

Lors de la détermination de votre apparence, vous allez peut-être vouloir être beau, grand et fort ; ce n'est pas forcément indispensable (rappelez-vous que le personnage ne doit pas ressembler à son créateur !). Il n'est pas certain qu'il soit toujours plus agréable de jouer un dandy play-boy qu'un paysan bossu, tout dépend de l'orientation que vous voulez donner à sa personnalité.

Certains contre-emplois absolus ne sont pas souhaitables ; l'haltérophile fragile et maladif, le top modèle hideux (à moins bien sûr qu'il n'y ait une explication logique). N'habillez pas David Bowie en gladiateur ou Arnold Schwarzenegger, « le barbare », en costume trois-pièces (bien que lui-même le fasse à l'occasion. Choquant non ?).



LES CLASSES DE PERSONNAGE

Dans un jeu de rôle, vous pouvez être avocat, en France, en 1990, vagabond de l'espace-temps, orc baroudeur des Terres du Milieu, éleveur de chiens aux Etats-Unis en 1890... Tout ce que vous voulez. Il ne doit y avoir de limites que celles imposées par le monde dans lequel vous allez choisir d'évoluer.

Pour cette raison, il n'est pas souhaitable pour les joueurs de voir leurs possibilités de choix réduites à un nombre limité de classes de personnages. Pourquoi se priver du plaisir d'exercer une fonction qui vous tente sous prétexte qu'elle n'est pas prévue au programme ?... Si le jeu auquel vous allez participer utilise ce type de restrictions, n'hésitez pas à les dépasser et à créer vous-même la « classe de personnage » adaptée à ce que vous allez avoir envie de jouer.

VOTRE PASSE - VOTRE CARACTERE - VOS MOTIVATIONS

Pour pouvoir créer un personnage intéressant, vous allez devoir lui inventer un background (vécu) et une évolution. Pensez à son enfance, à son milieu familial, à ses études ou à son apprentissage... à tous les événements marquants qui ont pu influencer sa vie. Décrivez-vous à votre Maître de Jeu, il pourra incorporer dans ses histoires des éléments qui viennent de votre personnage, qui le motivent, qui lui tiennent à cœur.

Le père Winfield, en mission aux confins du Tanganika il y a à peine dix ans (en 1917), s'est battu contre les troupes allemandes pour préserver son travail d'évangéliste auprès des populations locales. Il a été rappelé par son ordre pour avoir usé de la violence et attend depuis la charge d'une nouvelle mission.

Slizig Batfertung veut retrouver l'ordure qui ne lui a jamais payé ses dettes de jeu. Il traîne dans la galaxie, sans un crédit, mais le laser chargé jusqu'à la gueule.

Qui que vous soyez, vous ne venez pas du néant, vous habitez bien quelque part... ou si vous êtes nomade, votre errance a dû vous emmener dans moult contrées. Pensez à cela, rappelez-vous avec émotion ou horreur le cadre enchanteur ou carrément sordide que vous avez quitté. **La connaissance de vos anciens domiciles est essentielle, car ils peuvent être le lieu de souvenirs enfouis au plus profond de votre imagination.**

Quand vous irez quelque part, même si ça oblige les Maîtres de Jeu à de sacrés efforts d'adaptation (n'hésitez pas à faire travailler cette vilaine engeance !), tâchez toujours de savoir pourquoi vous y allez. Si vous ne trouvez pas de bonnes raisons... restez chez vous. Il est toujours plus agréable de jouer tranquillement de votre palais arboricole ; astrolabe ; appartement, que de visiter l'ancre d'un dragon, les griffe de Nyarlathotep ou la planète d'un alien antipathique.

L'aventure est surtout exaltante lorsqu'elle est motivée que ce soit par une mission messianique, une quête particulière, l'appât du gain ou de la soif d'émotions fortes (de votre personnage). Mais surtout,

sachez-le avant de partir, et si votre situation devient ambiguë et vos désirs plus flous en cours de route, ça n'en sera que plus intéressant.

Vous ne pourrez jamais vous connaître entièrement avant de jouer (ça n'aurait d'ailleurs pas grand intérêt). C'est l'aventure qui va finalement structurer votre personnalité... Surtout ne la figez pas (en préparant par exemple les réactions que vous aurez dans tel ou tel cas) ; les événements et l'expérience acquise au cours des parties vont fatalement vous pousser à évoluer. Vous avez à la base un caractère issu d'un background imaginaire. Ce caractère va se modeler, et même si ses caractéristiques fondamentales vont rester les mêmes, le point de vue et les réactions de votre personnage variront en fonction de son vécu.

Slizig Batfertung, en bon citoyen gridulien, détestait les Wiznichr par principe. Or, lors de sa première aventure, son vaisseau en perdition a été remorqué par une unité Wiznichr (cruel dilemme affectif !).

L'AMOUR ET L'AMITIE

Dans un jeu de rôle, ces deux sentiments sont souvent laissés à l'écart, perdus au milieu des aventures : « puisqu'on est là, travaillons donc ensemble ». Ces relations à vocation essentiellement professionnelles sont monnaie courante, même si parfois on va faire un tour à plusieurs dans les maisons de plaisir de la ville (il y en a dans tous les continus espace-temps) pour une bonne rigolade entre copains.

Ça n'est sûrement pas suffisant. La vie, ce n'est pas seulement l'aventure et le repos du guerrier.

Shaïtan Aldebarand court le monde à la recherche de sa fiancée perdue, c'est la raison de ses combats. Slizig Batfertung et Googlaze, le navigateur et le mécano du Deltaeus s'entendent comme deux larrons en foire et tentent toujours d'embarquer dans les mêmes équipes.

Pensez au soutien que peut vous apporter un ami dans les moments difficiles. Une aventure

ne se borne pas à la résolution d'une enquête, à la destruction d'un château et de ses occupants ou à la découverte d'une planète interdite. Une aventure... ça peut aussi être humain. Les solides amitiés, les haines farouches et les amours désespérées (sera-t-on encore vivant le lendemain ?), peuvent accroître l'intensité du jeu.

Les personnages sont souvent si seuls : que ce soit pendant les années 20, d'inspiration lovecraftienne, où les investigateurs sont incompris dans leur propre monde. « Je vous jure,

QUAND J'ETAIS JEUNE...

En devisant, de-ci, de-là, d'aventures en aventures, j'ai rencontré un Maître de Jeu qui proposait à ses joueurs une intéressante méthode pour mieux s'identifier à leurs personnages, dès le début de leurs quêtes. Il s'agissait de les faire jouer à divers stades de leur évolution vers la maturité (à dix ans, quinze ans et vingt ans par exemple). Cette préparation peut permettre à chacun de se situer et d'avoir des expériences avant de réellement commencer à jouer.

Cette simulation de l'enfance et de l'adolescence des futurs « héros » n'est pas toujours nécessaire ou attrayante (elle est notamment inutile et fastidieuse dans les jeux touchant à des périodes récentes). Cependant, dans les petits villages des mondes médiévaux fantastiques, (pourvu que vous choisissiez de tous faire partie de la même communauté), ce type de préparation pourra vous permettre de vous familiariser avec les habitudes du milieu ambiant et d'élargir votre champ d'expériences avant de vous plonger dans des aventures plus flamboyantes et mythiques.

ALIGNEMENT ?

Les quelques conseils de nuance donnés ici ne doivent pas vous empêcher de créer de franches crapules prêtes à tout pour nuire, ou de fidèles et pieux chevaliers sans défaut de cuirasse. Mais ces personnalités hors du commun sont finalement assez rares, quel que soit le monde... La plupart des gens sont plus compliqués.

L'angoisse, la peur, la joie, le plaisir, tous ces sentiments n'apparaîtront vraiment que si vos personnages parviennent à être suffisamment étoffés. Le problème n'est pas de connaître votre alignement (concept limitant votre caractère de façon manichéenne). Vous n'allez pas être « bon », « neutre », ou « mauvais », mais, agressif ou timide, retenu ou exubérant, sentimental ou insensible, scrupuleux ou amoral, autant de caractères fondamentaux plus vrais, moins subjectifs qu'un difficile jugement de vos qualités humaines intrinsèques qui vous oblige à rentrer constamment dans des attitudes stéréotypées.

SE TRAVESTIR...

Interpréter avec brio le rôle d'une personne de l'autre sexe peut sembler assez délicat car les caricatures sont faciles et fréquentes (cf « Joueuses de Rôle Chroniques n° 1 »).

Si vous êtes cependant prêt à faire les efforts nécessaires, on ne peut que vous souhaitez d'arriver à convaincre les autres joueurs et joueuses.

Monsieur le Commissaire, j'ai vu des créatures malfaisantes se faufiler dans la nuit », ou au cours des voyages spatiaux où l'on peut être isolé sur des planètes hostiles à des milliards d'années lumière de chez soi, l'amitié et l'amour c'est important. Même si vous partez seul, sans lien affectif, je vous souhaite de trouver en cours de route des compagnons sur qui compter.

Le groupe est bien l'unité de base et la mémoire collective des personnages. Mais les autres ont beau être les seuls garants de votre histoire et de vos combats, la cohésion de votre équipe sera souvent menacée par les conflits inter-personnels et les consensus obtenus à l'arraché.

Chaque personnalité a ses petites contradictions et ses grands cas de conscience qui rendent toute démarche unitaire délicate.

Le père Winfield doit-il dévoiler à ses compagnons une information importante qui lui a été délivrée dans le secret d'un confessionnal ? Doit-il utiliser une arme pour défendre un de ses camarades menacé par un individu dangereux ?

Doit-on tuer des innocents pour sauver un ami ? Faut-il faire passer ses sentiments personnels avant les impératifs du groupe ? Si les questions sont claires, les réponses le sont souvent beaucoup moins...

LES REGLES DU JEU

Elles sont très variables et finalement très secondaires. Si elles sont trop lourdes ou trop imprécises, elles peuvent nuire à la simulation.

Si par contre elle sont intelligemment réalisées, on doit rapidement pouvoir les oublier et les manœuvrer sans même s'en apercevoir... Ce sont seulement des outils interchangeables qui vont vous permettre de vivre vos voyages dans les univers que vous aimez.

Il ne doit pas être nécessaire de connaître le fonctionnement d'un système pour bien incarner un personnage ; au contraire, il est souvent préférable de ne pas connaître les mécanismes et les artifices sous peine de créer de personnages « hyper fonctionnels », sans goût et sans saveur. Vous comprendrez vite quelles sont les caractéristiques les plus utilitaires que vous pouvez vous donner, mais ce ne sont généralement pas les plus attractives. Il peut être plus gratifiant de savoir jouer d'un instrument de musique que de savoir utiliser toutes les armes de la création, plus sympathique de cuisiner à merveille que de découvrir systématiquement tous les objets cachés.

Sans tomber dans l'excès au-delà duquel vous allez être un poids pour vos camarades plutôt qu'une aide, **trouvez le juste compromis efficacité/originalité** et vos histoires auront tout pour être fascinantes.

Bien entendu, ces quelques conseils pour vous aider à créer et à jouer vos premiers personnages ne prétendent pas être exhaustifs ou contraignants. Chacun va vivre ses aventures comme il l'entend dans l'univers de ses propres rêves. Gageons que ce sera une réussite et le vecteur intéressant de nouvelles expériences intellectuelles, morales, psychologiques et affectives.

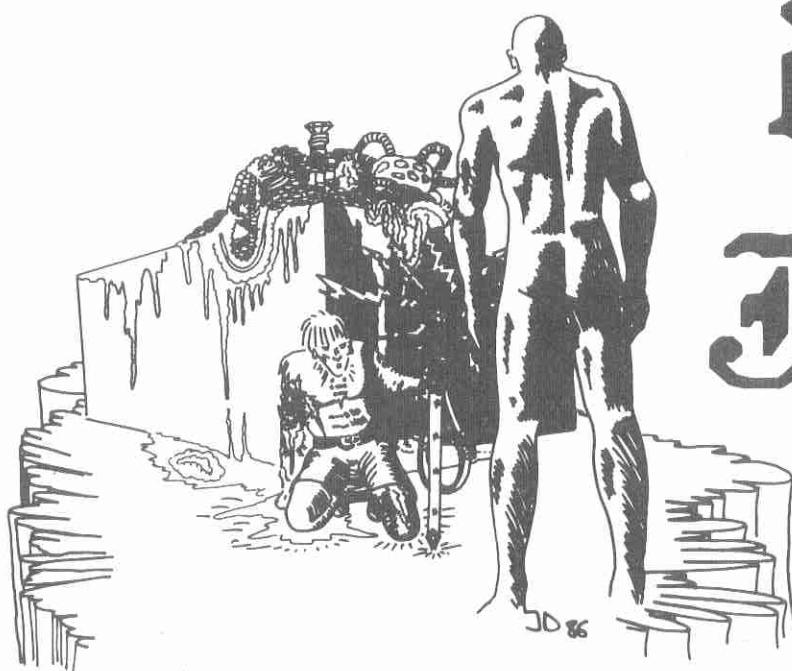
Imprégnez-vous de votre rôle comme un acteur de cinéma qui veut croire lui-même à son personnage. Vous ne devez pas rater votre film, parce qu'ici, le texte et les images sont de vous... pour vous.



Stéphane Doyet



A l' Enfer du Jeu



JEUX DE ROLE - FIGURINES - WARGAMES
ECHIQUIERS ELECTRONIQUES - BILLARDS
MINI BILLARDS - JEUX DE SOCIETE
TABLES ET JEUX DE CASINO (LOCATION)

REMISE 10 %

sur présentation cette page

**FACE A BEAUBOURG
PASSAGE DE L'HORLOGE**

6 Passage de l'Horloge - 75003 PARIS - Tel: 48.04.09.04 - Metro RAMBUTEAU - Parking BEAUBOURG

LE TESTAMENT DU MAITRE



Une lune sombre, gibbeuse, glisse dans le ciel noir. Au loin, sur la plaine, un chien (mais est-ce un chien ?) hurle à la mort. Scribe... Approche-toi de mon chevet... As-tu amené tes tablettes... la cire... les bougies... Cette nuit est la dernière, je le sens, et il y a tant de choses que je ne t'ai pas livrées encore... Une dernière nuit, c'est tout ce que je demande... Afin de t'enseigner les Préceptes qui feront de toi, si l'Eternel en a ainsi décidé, un Maître de Jeu digne de me succéder... Consigne par écrit tout ce que je te dirai, et si par moments ma raison vacille, n'arrête pas ta plume... tu mûriras plus tard mes paroles, et tu sépareras le bon grain de l'ivraie... Tant il est vrai que nous sommes tous différents, comme il se doit, et que ton style ne sera jamais identique à celui d'un autre, si tu as été touché par la grâce du jeu...

La technique est prête, les acteurs connaissent leur rôle... Mais où est le metteur en scène ?

Vous n'avez jamais été Maître de Jeu. Pire, vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle.

Pas de panique.

Cet article, obligatoirement incomplet et imparfait, est là pour vous guider, pour passer les écueils de l'échec et aboutir finalement à la critique tranquille du succès.

Règle n° 1 : Le Maître de Jeu est Dieu...

Demain, vous allez entraîner quelques amis dans une aventure hors du commun, vous allez leur faire vivre des moments d'une rare intensité. Avec pour seule ressource votre imagination, et une connaissance approximative des règles. Approximative, j'insiste... Le plus important est dans votre tête, pas dans le manuel que vous compulsez fébrilement. Les tables de combat ne sont pas une résurgence de votre passé honni, une suite de tables de multiplication à apprendre par cœur, mais plutôt une AIDE DE JEU, qui vous permettra de réduire la part d'arbitraire dans le cours des événements et d'y introduire un réel hasard. Vous serez Dieu, mais un dieu faillible.

LE CHOIX DU JEU

Cela peut paraître idiot, mais le choix du système de jeu que vous allez adopter est d'une importance capitale... Notre panorama des jeux est là pour vous guider. Vous devez d'abord choisir l'ambiance qui vous passionne le plus, celle qui fait vibrer votre imagination... Préférez-vous faire vivre vos joueurs dans la forêt de Sherwood, les ruelles sombres de Boston, ou les ruines dévastées et irradiées de Tchernobyl ?...

Ne vous fiez pas aux préférences émises par vos joueurs, mais écoutez plutôt votre désir... La plupart d'entre eux ne savent peut-être pas qu'il existe d'autres univers de jeux que le médiéval fantastique, et qu'à l'intérieur même de cet univers de jeu existent des systèmes multiples, fondamentalement différents... Mieux vaut pour vous devenir l'unique Maître de Jeu de Aftermath ou Daredevils dans votre région, plutôt qu'être le cent-vingt-septième Maître du Donjon de votre arrondissement, surtout si la fricassée de hobbit n'est pas votre plat favori. Le seul obstacle à la diffusion de nouveaux jeux en France est le manque de résolution de potentiels Maîtres de Jeu.

Une fois votre jeu choisi (et il est évident qu'encore pour l'instant, les anglophones sont très favorisés...) familiarisez-vous avec les règles de base, en tâchant dans un premier temps d'en comprendre les mécanismes, les concepts de base, plutôt que de retenir par cœur certains points de détail. Tel jeu mettra en valeur la participation psychologique des personnages, un autre sera très sévère sur les règles d'encombrement ou les classes d'armure... Tâchez de saisir le jeu dans son intégralité plutôt que de vous concentrer sur les règles de combat ou d'initiative... Si celles-ci vous déplaisent, vous serez bientôt en mesure de les modifier (HERETIQUE ! HERETIQUE ! entends-je dans le fond de la crypte...).

MODULE OU SCENARIO

Un manuel de règles, aussi complet et complexe soit-il, ne sera bon qu'à alimenter votre cheminée durant les longues soirées d'hiver si vous n'êtes pas en mesure de proposer à vos joueurs une aventure intéressante, que dis-je, excitante...

Ne vous laissez pas impressionner par le nombre de scénarios édités pour tel ou tel jeu, par telle ou telle firme... Certaines firmes méconnues publient des scénarios extraordinaires,

point de départ de campagnes longues et palpitantes, certaines autres pondent régulièrement quatre modules par mois d'une fadeur et d'une platitude extrême. Allez à la qualité, non à la quantité... Il est préférable au début d'opter pour un module « préfabriqué », quitte à y introduire quelques éléments de votre cru. Effectivement, il est excessivement difficile pour un Maître de Jeu débutant de construire un scénario étanche sans de nombreuses heures de travail, et la tentation sera très forte de pousser les joueurs à emprunter un chemin, ou une pièce, ou à prendre une décision, qui les mènera vers votre « pièce de résistance » ou votre monstre favori... Or, toute la richesse et la difficulté de votre tâche est de laisser à vos joueurs un choix aussi libre que possible, ou en tout cas de leur en donner l'impression...

LE STYLE

Qu'attendez-vous du jeu de rôle ? Et qu'êtes-vous prêt à y investir ? S'agit-il pour vous d'un simple amusement, d'une variation passagère par rapport aux jeux de société ? Désirez-vous pouvoir recréer les ambiances de vos films ou de vos romans préférés, sans trop dévier de l'original ? Ou êtes-vous prêt pour la grande aventure, celle qui va accaparer votre imagination, celle qui donnera à vos joueurs rêveries éveillées et cauchemars nocturnes, celle qui ne les lâchera plus tout au long de votre campagne ?

Chacune de ces attitudes est défendable. Le jeu de rôle est suffisamment diversifié pour accueillir les dilettantes, les conformistes, ou les fanatiques...

Mais sachez d'avance où vous vous trouvez, et ce qu'attendent vos joueurs... Les mélanges sont fortement déconseillés, car source de bien des rancœurs, et de nombreux abandons. Et à ce sujet, un conseil... Vous êtes amateur de fantastique. L'idée du jeu de rôle vous passionne. Un jour, au hasard de vos rencontres, vous avez pénétré dans un club où vous avez discuté avec des joueurs fermés sur eux-mêmes, sur leur passion, qui vous ont envoyé paître. Ce n'est pas une raison pour abandonner. C'est à vous de créer votre style de jeu et d'attirer VOS joueurs. J'insiste sur le terme possessif...

CAMPAGNE OU MODULE

Il est tout à fait possible que vous ne trouviez pas nécessaire une continuité entre les aventures que vous ferez jouer à vos joueurs... Vous serez alors un adepte du célèbre :

« Vous chevauchez dans la forêt depuis six jours quand soudain... » ou encore du non moins utilisé : « Vous vous présentez au bureau de recrutement du bourgmestre pour vous enrôler dans cette périlleuse mission car il ne vous reste plus un kopek (ou un drokk, ni même un malheureux ziff solitaire oublié dans la doublure de votre pourpoint... en un mot, la dèche, vous êtes raide, plus un radis, no more money. THE END. Crédit est mort pendu, la soupe populaire si vous avez de la chance...) ».

Vos joueurs auront beau protester « Mais, patron, sauf le respect dû à votre fonction, sans vouloir vous offenser, et le trésor de... »

- a) La femme araignée
- b) Le mage pourpre
- c) L'émir du Koweït
- d) Le dragon féroce et sanguinolant qui a bouffé la moitié du groupe... »

Sans vous départir un instant de votre superbe (rappelez-vous la règle n° 1), vous marmonnerez : « Vous avez tout dépensé ». S'ils protestent qu'il leur a été matériellement impossible de dépenser 60 000 xolts en huit jours, souriez-leur avec la compassion du vautour et reconnaissez votre erreur. Puis ajoutez leur à cha-

cun 5 années d'existence et reprenez à zéro : « En cinq ans, vous avez tout dépensé... » Pour peu que l'un d'entre eux soit un demi-orc, ou un archéologue chenu, vous couperez court à toute autre discussion...

Mais je laisse mes penchants sadiques s'exprimer librement, au lieu d'éclaircir votre lanterne... Comment faire pour éviter ce genre d'échec ? Simple, mon garçon... Crée pour tes joueurs un monde à ton image...

UN UNIVERS A VOTRE IMAGE

Une certaine cohérence est nécessaire au départ, afin de déterminer les caractéristiques de la planète, du continent, du pays ou de la ville que vous allez choisir comme théâtre des aventures de vos joueurs... Quelle est la vie des gens du cru, quels sont leur religion, leur système de gouvernement, leur philosophie de vie ? Alors seulement vos joueurs pourront se définir eux-mêmes, imperceptiblement, par rapport à une norme établie, et non par rapport à un manuel de règles « Je suis un elfe, DONC, je hais les nains... ».

LES JOUEURS

Vous êtes là pour leur faire vivre une aventure palpitante. Pas pour les endormir. Pas pour leur raconter une histoire sur le cours duquel ils ne peuvent influencer. Pas pour les tuer (ou en tout cas pas forcément, mais nous y reviendrons...). Vous êtes aussi là pour les protéger d'eux-mêmes... Qu'est-ce-à-dire ? Et bien tout simplement que vos joueurs ne savent pas ce qu'ils veulent...

Ils croient vouloir de l'argent, de l'or, des objets magiques... Alors qu'en fait, le meilleur service que vous puissiez leur rendre est de maintenir tous ces trésors à une certaine distance, ou en tout cas à ne pas jouer la carte de l'abondance...

Dans certains jeux médiévaux, la progression des joueurs devient trop rapidement une course aux armes magiques... or, il suffit de posséder cinq ou six objets magiques de puissance modérée pour se rendre pratiquement invulnérable... Et lorsque vos joueurs, suivis de leurs dizaines d'hommes de troupe dévoués, se rendront compte de leur invincibilité et de l'ennui engendré par celle-ci, il sera trop tard... Il ne leur restera plus qu'à rentrer dans leurs châteaux respectifs et à somnoler en songeant au bon vieux temps où l'ombre d'un orc dans un couloir les faisait frissonner de plaisir et d'effroi... Votre campagne s'éteindra dans l'ennui général, ou sombrera dans le ridicule au fur et à mesure que vous enverrez combattre des monstres de plus en plus absurdement puissants contre vos joueurs blasés...

DES JOUEURS ET DES PERSONNAGES

Le niveau de votre campagne ne dépend que de vous. Les meilleurs joueurs n'arriveront jamais à la faire démarrer si vous manquez d'imagination ou de conviction, et les pires ne survivront pas à votre rigueur si vous savez être intransigeant.

Rien ne vous empêche de laisser vos joueurs jouer A LA PLACE de leurs personnages au lieu de jouer ceux-ci... Mais votre quête sans fin prendra vite alors des allures de pensum. Qui a envie d'entendre autour d'une table de jeu des remarques de ce genre :

« Faites gaffe, c'est un nécromant, il doit avoir le sort SUMMON UNDEAD... » au lieu de « Prudence, Milhail, ce sorcier doit pouvoir commander aux forces de la nuit, et ramener à la vie ce qui devrait être enterré à jamais... » ; ou encore : « Vas-y, toi, t'es demi-elfe, t'as deux chances sur six de la trouver, cette porte... » au lieu de

« Laissons faire Gorden, son sixième sens ne nous a jamais trahi jusqu'ici » ; ou encore « Je l'ai reconnu, c'est un pseudo-vampire, page 42 du Monster Manual's annexe... Il a une AC de 0, faites pas les cons... » au lieu de « Par la verge d'airain d'Imbal, ce démoniaque et malfaisant prince des ténèbres risque fort de nous mettre gros... ».

NIVEAUX ET EXPERIENCE

De même que certains de vos joueurs risquent de tuer leur propre plaisir de jeu en vous poussant à satisfaire leur soif démesurée d'objets magiques, de même certains gâcheront-ils, si vous n'y prenez garde, le plaisir de leurs camarades, en établissant d'emblée dans le groupe leur supériorité : « Bon, je prends la tête du groupe d'aventuriers. Je suis du treizième niveau et j'ai une épée + 8, et une AC de -3, et une bague Detect Enemy... sans compter que mon dieu me doit une petite faveur... ».

En règle générale, méfiez-vous des joueurs qui ne savent présenter leur personnage que sous forme d'une suite de chiffres et de possessions, et qui se révèlent incapables de les faire vivre. Pour éviter de faire sombrer une partie dans le marasme le plus profond, demandez d'abord à chaque joueur de se présenter à ses camarades, ou, dans le cas où leur alignement ne le leur permettrait pas, à vous-même en secret. N'acceptez jamais autour de votre table un joueur incapable de faire vivre son « magicien suprême du 26^e niveau » autrement qu'en vous énumérant ses sorts. Il y a gros à parier que l'expérience dont le personnage est paré n'a rien à voir avec l'expérience réelle du joueur, et qu'un Maître de Jeu trop généreux, en lui attribuant ainsi un niveau élevé de façon trop expéditive, a lâché dans la foule des joueurs une bombe à retardement qui risque de faire de gros dégâts dans votre campagne... Un personnage n'arrive pas à un niveau de connaissance ou de prouesse physique élevé sans être un tant soit peu marqué par les événements de sa vie, sans acquiescer à une philosophie, des motivations, même simples :

« Mon personnage est un ancien membre de la secte de la Main Noire, qui a trahi ses acolytes pour l'amour d'une jeune fille qu'il devait sacrifier... » est aussi valable que « Mon personnage est un vétéran des guerres cimmériennes dont seul le fracas du combat peut encore émoustiller... » ou encore « Mon personnage est un ancien médecin rongé par l'alcool, la lâcheté, et le dégoût de lui-même... ».

La rencontre de ces trois personnages pris au hasard d'une aventure, au départ peut-être banale, peut engendrer de formidables surprises dans votre scénario, bien plus que la sempiternelle revue de la nomenclature qui fait habituellement figure de préparation : « Bon, on a deux guerriers, un voleur elfe, un prêtre... Bon, tu nous emmerdes pas, tu joueras ta guerrière une autre fois, il nous faut un magicien ».

VOS PREPARATIFS

Il n'est sans doute pas inutile de rappeler qu'un minimum de préparation matérielle est indispensable au bon déroulement de la partie.

Si vous devez vous déplacer, QUOIQU'IL ARRIVE, n'oubliez pas vos dés !!! (ça arrive...). Outre les dés, des feuilles de papier et des crayons sont utiles, quel que soit le jeu, pour dessiner les plans ou prendre des notes.

L'ambiance du jeu va dépendre de vos talents de metteur en scène, bien sûr, de la sagacité et des talents d'acteurs de vos joueurs, mais aussi d'une foule de petits détails que vous pouvez d'avance tenter de maîtriser pour faire de chaque partie un sommet de l'émotion pour votre équipe...

La musique est un complément souvent irremplaçable à l'atmosphère, soit en fond continu, subliminal, soit aux moments clés de l'action, pour renforcer l'imaginaire des joueurs, comme les bandes originales des films au cinéma (et dont vous vous servirez d'ailleurs avec brio et subtilité si vous avez la bonne idée de suivre notre rubrique mensuelle : SIL-LONS...).

En dehors de la musique, les disques de bruitage, quoique d'utilisation plus difficile, peuvent rendre d'incalculables services, de même que certaines bandes-son que vous pourriez pirater sur le magnétoscope familial... (Les vingt dernières minutes des « Aventuriers de l'Arche perdue », par exemple, sont une bande-son géniale en temps réel... pour la sortie du grand Cthulhu des abysses de R'lyeh, ou toute autre grande cérémonie cataclysmique dont je vous laisse le secret).

En dehors des plans les mieux dessinés, l'utilisation de photos ou d'illustrations pré-découpées dans divers magazines (voyages, cinéma...) apportera à vos joueurs un plus appréciable, leur permettant de visualiser avec plus de détails telle scène, tel personnage. Vous pourrez même, suprême astuce, utiliser leurs références habituelles pour brouiller les pistes... en donnant par exemple au charmant et inoffensif châtelain slave qui les héberge pour la nuit les traits de Christopher Lee, alias Dracula..., ou en camouflant votre tueur psychotique fétiche sous les traits bonhommes de Philippe Noiret...

L'utilisation de figurines, très répandue, offre des avantages évidents dès qu'il s'agit de visualiser et de découper une action, afin de savoir de façon précise qui fait quoi, qui a le malheur d'être dans la ligne de tir de telle flèche perdue (pas pour tout le monde...). Permettez-moi cependant une petite remarque sacrilège, qui risque fort de déplaire aux adeptes de la figurine en plomb... Il est bien loin le temps où les figurines au moulage approximatif en provenance de Londres nous faisaient tous baver d'envie (je parle de la fin des années 70... Si, si, le jeu de rôle commençait déjà sa percée en France à l'époque... Les Anciens observeront une minute de silence...).

Les figurines sont maintenant faciles à obtenir, pour un prix souvent abordable et la qualité de leur production est dans certains cas proprement hallucinante... Qui n'a pas connu le plaisir des après-midi solitaires passées le pinceau à la main à figurer le fond de teint de son demi-orc préféré se prive d'un plaisir qui, pour être anecdotique au jeu de rôle, n'en est cependant pas négligeable...

Mais en dehors de certaines scènes de combat, la présence continue de figurines de plomb sur le plan de la table tend à minimiser le pouvoir d'imagination de certains joueurs, qui se contentent de suivre leur figurine à la trace et se trouvent incapables de réaliser à l'intérieur de leur tête l'identification avec leur personnage... Au lieu de voir dans leur for intérieur le couloir sombre et humide où avance avec angoisse leur personnage, ils comptent les cases sur le papier et s'impatientent de trouver la pièce centrale, dont ils ont déjà supputé l'existence sur leur plan géométrique bien liché... Trop de rencontres qui devraient se révéler terrifiantes se bornent à n'être qu'une pâle évocation d'un monstre par le Maître de Jeu trop occupé à fouiller dans sa boîte pour y trouver une figurine adaptée... « Bon, alors, une chose gluante qui sent mauvais s'approche lentement de vous, l'œil morne, tenant un sabre dans sa main... Bon, en gros, il ressemble à ça sauf qu'il a encore de la chair sur les os et qu'il lui manque un morceau de la tête et un bras... c'est quoi, ta classe d'armure ? ».

Tâchez de juger, dans votre style de jeu, de l'importance des figurines, selon la capacité d'imagination et de fair-play des joueurs pendant les combats...

MONSTRES, PERSONNAGES NON JOUEURS etc...

Petits veinards de joueurs qui vont de surprise en surprise, d'émotion forte en combat épique... Et vous, pauvre Maître de Jeu... Qui chantera votre louange... Qui saura vous plaindre pour les heures de préparation solitaire, l'ingrate compilation des règles, l'héroïque tâche d'avoir à présenter toutes ces scènes, toutes ces pièces à vos joueurs... Qui vous plaindra... ?

Certainement pas moi !

Car voici les monstres, voici les personnages non joueurs, voici pour vous l'occasion d'endosser cent déguisements, aussi schématiques ou détaillés que vous le voulez... Vous voici aubergiste lubrique, goule affamée mais peureuse, prête sadique...

Voici venu le temps pour vous de passionner, de terrifier vos joueurs...

Voici venu le test suprême de votre capacité de Maître de Jeu. Le temps doit s'arrêter pour vos joueurs. Vous devez les faire rire, leur faire peur, les faire vivre réellement cette aventure qui ne prendra sa réelle dimension que grâce à la vie que vous saurez lui insuffler. Tout vous est permis... éteindre la lumière, chuchoter, hurler brusquement (effet garanti...), lancer des objets (non dangereux) à la volée dans la pièce, vous jeter sur eux, éclater d'un rire malsain, nier ce que vous venez de dire... Donnez-vous en à cœur joie. Une fois sortis de la maison de convalescence, ils viendront en redemander...

LES DES

Un article entier n'y suffirait pas, et voici que les premiers rayons de soleil apparaissent au loin... On ne peut parler des dés sans évoquer le hasard, bien sûr, mais aussi le destin, et la mort...

Je rappellerai la règle n° 1 : Le Maître de Jeu est Dieu. N'outrepassez pas vos pouvoirs, ne forcez pas l'aventure à suivre LA ligne que vous vous êtes fixée, mais sachez modifier légèrement ou même annuler l'effet d'un lancer de dés qui tuerait tout l'intérêt d'une partie...

DESTIN ET MORT

La vie des personnages de vos joueurs sera parfois entre vos mains. Selon le style de votre campagne, selon l'univers du jeu, vous serez amené à être sans pitié ou magnanime.

Vous déciderez de donner une dernière chance à un personnage malchanceux mais plein de vie et de sève, vous laisserez mourir tel autre sans interférer dans sa destinée... Quoi qu'il arrive, et pour ne pas dégoûter vos joueurs, et vous-même, soyez prudent, circonspect. N'abusez pas de vos pouvoirs. Une campagne où la Mort n'existe pas devient rapidement mortellement ennuyeuse... une campagne Cimetière décourage les joueurs les plus émérités.

On ne meurt pas de la même façon à AD&D, REVE DE DRAGON, ou L'APPEL DE CTHULHU... Mais faites en sorte que même à la fin, surtout à la fin peut-être, vos joueurs aient la sensation grandiose de tenir en main Leur Aventure, Leur Destinée. Qu'ils meurent l'épée à la main en défendant le château de leurs ancêtres pendant une nuit d'orage, ou qu'ils soient abattus comme des chiens dans la neige par un ennemi anonyme, laissez-leur la dignité d'avoir été, pendant deux heures ou dix ans, des êtres vivants, avec leur cortège de joies, de peines, de triomphes et d'échecs... Laissez-les devenir légende à leur tour.

« Adieu, Maître Hobbit ! » dit-il. « Mon corps est brisé. Je vais rejoindre mes ancêtres. Et même au sein de leur glorieuse compagnie, je ne ressentirai aucune honte. J'ai tué le Serpent Noir. Un matin sombre, un jour heureux, et un crépuscule d'or ! » La mort du roi Theoden, dans LE SEIGNEUR DES ANNEAUX de JRR TOLKIEN.

Christian Lehmann

Encore pour le MJ, mais le tout beau, le tout neuf, celui qui n'a jamais connu l'angoisse des méninges torturées, qui n'a jamais planché avec effroi sur le fruit de ses synapses surchauffées... Quelques conseils de base pour son premier scénario. Que les dieux soient avec lui !

BIENVENUE OUTRE-MONDE

Et les scénarios dans tout ça ?

Pour que les personnages puissent sortir du cycle infernal *méto-boulot-dodo*, il faut qu'ils rencontrent des opportunités qui leur permettent de vivre des événements hors du commun. Le scénario, c'est la base de l'enquête qu'ils vont avoir à résoudre, la cause de leurs problèmes, l'orientation de leurs aventures.

Si une inspiration vous tient à cœur, ou si tout simplement les scénarios en vente dans le commerce ne vous satisfont pas, il vous est toujours possible de créer vos propres histoires et de les faire vivre à vos joueurs ... à leurs personnages avides d'émotions fortes. Mais la création d'une histoire est une fragile alchimie, il convient de respecter quelques sacro-saints préceptes.

NE SOYEZ PAS TROP DIRIGISTE

Il est préférable de ne pas écrire un module (terme consacré dans le vaste monde du jeu de rôle) comme on écrirait une nouvelle. N'oubliez pas que nous sommes dans un jeu et que la force des événements, la magie du dénouement et les moments émouvants sont imprévisibles. Ce sont les joueurs qui vont les susciter, et pas forcément au moment où on s'y attend le plus.

Si vous prévoyez trop de choses, que vous anticipez certains événements, vous serez tenté d'influencer vos joueurs au cours du jeu, voire de tout mettre en œuvre pour les obliger à faire certaines choses... (C'est très mal !). Ils sont seuls maîtres à bord (après vous, bien entendu, mais ils ne doivent pas s'en apercevoir). En conséquence, ne prévoyez rien, je veux dire rien en fonction de ce qu'ils vont faire ou pas ; votre travail de préparation doit être tout autre...

LA LOGIQUE DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Les événements sont rarement motivés par la nature (en dehors, peut être, des éruptions volcaniques et du passage des comètes). Le plus souvent, ce sont des individus plus ou moins recommandables qui créent les embrouilles, bases de toute bonne aventure. Pour cette raison, la logique et le caractère de ces personnages non joueurs (PNJ, pour les initiés) doivent être bien définis. Vous devez les connaître comme votre poche pour pouvoir les faire réagir aux événements. Ils doivent vivre à travers vous. Ainsi, quelle que soit la situation, ils pourront toujours réagir en fonction de leurs capacités, de leur volonté, et éventuellement des fâcheux contretemps qui leur sont imposés. Un exemple simple :

1925, New York... les personnages sont confrontés à un policier marron qui a été soudoyé par leur pire ennemi pour fermer les yeux sur ses activités louches. Le policier en question est un arriviste assez lâche, qui a facilement tendance à paniquer.

Fort de ces informations, le Maître de Jeu pourra réagir comme il l'entend... comme le ferait l'inspecteur (qui mettra fatalement en balance sa peur de la hiérarchie et de son protecteur, le maintien de sa source de revenus illégale, la situation dans laquelle le mettent les

personnages, et les portes de sortie qu'ils lui offrent). Son attitude n'est pas prévisible, elle dépend des événements. De simple donnée, l'inspecteur devient une variable.

Dans une aventure, il suffit finalement d'avoir une bonne idée de la rationalité de chaque personnage extérieur au groupe des joueurs pour juger de l'intelligence et de la jouabilité d'un scénario. **Créer une histoire, ce n'est pas tant prévoir ce que vont faire les aventuriers que ce qui se passera s'ils ne font rien.**

LE SUIVI D'UNE AVENTURE

L'intérêt du jeu n'est sûrement pas d'accumuler des événements rocambolesques au fil des parties. Votre univers doit devenir de plus

en plus palpable au fur et à mesure que vous le vivez. Vous allez créer une histoire de plus en plus forte, de plus en plus humaine, de plus en plus cohérente. Vos scénarios doivent donc se succéder avec une certaine logique. Les druides et les paysans, les médecins et les policiers, les informaticiens et les miliciens que les joueurs ont rencontrés dans leurs précédentes aventures ne doivent pas disparaître de leur esprit.

Ces personnages non joueurs, s'ils ont été appréciés, utilisés ou haïs par les aventuriers, pourront toujours réapparaître à un autre endroit et à un autre moment (s'ils ne sont pas morts bien sûr !). Si c'est trop systématique, cela peut devenir agaçant. Par contre, si c'est surprenant (vous ici... diable, si je m'attendais !), de profonds liens affectifs peuvent être créés (Ordure ! si je te retrouve encore une fois sur ma route, je t'écraserai sans pitié).

Pour aider à assurer le suivi des relations des personnages de vos joueurs, constituez donc un carnet d'adresses où vous allez mettre les noms de tous ceux qu'ils auront pu rencontrer au cours de leurs aventures. **Ne pensez pas seulement à l'avenir, rappelez-vous du passé.** Vous êtes outre-monde, et outre-monde, ça se construit.

Stéphane Dovert

HUMEUR (PENSIVE) DE MAÎTRE DE JEU

Petite réflexion sur la nature des jeux facilement accessibles à de nouveaux joueurs et particulièrement aux plus jeunes, de plus en plus nombreux parmi nous, (celui-là il n'a pas froid aux chevilles, n.d.l.r.).

Si nous faisons abstraction de leurs règles, il peut sembler normal de mettre tous les jeux de rôle à un même niveau de difficulté pour un débutant. C'est une erreur. Il y a différentes manières d'appréhender chaque univers de jeu et, à ce niveau-là, certains sont beaucoup plus difficiles que d'autres. Pour un débutant, s'il connaît un petit peu le médiéval-fantastique à travers des livres ou même des films, cet univers-là sera celui dans lequel il s'intégrera sans doute le plus facilement. Voici pourquoi :

EVOLUTION DANS UN UNIVERS CODIFIÉ

Il est facile, dans un univers médiéval-fantastique, d'avoir des points de repère sur l'environnement et les personnages. Leurs traits de caractère ainsi que leurs apparences sont autant de points de reconnaissance qui rendent leur appartenance à un camp distinct aisément identifiable. En effet, sans l'éternelle lutte des forces du Bien et de la justice contre le Mal, le médiéval-fantastique perd sa raison d'être. Tous les grands auteurs du genre ont basé leurs intrigues sur ce conflit : Tolkien dans le Seigneur des Anneaux, Moorcock dans le cycle d'Elric, etc... Les joueurs sont donc plongés dans un univers où ils peuvent se situer sans avoir forcément à chercher de motivations : le fait d'appartenir à un de ces deux grands camps peut suffire à donner une raison d'être à un personnage.

Evidemment, ce schéma peut sembler un peu simple et il est nécessaire de faire évoluer la psychologie du personnage vers une personnalité plus complexe, au fur et à mesure qu'il vieillit.

La majorité des scénarios (tous jeux confondus) demandera à un moment donné au joueur de choisir son camp et, à ce moment-là, ce sera donc le trait de personnalité principal qui fera la différence, et ce même trait sera souvent un signe de reconnaissance pour les personnages du même bord.

L'univers médiéval-fantastique est donc d'une approche facile, plus abordable que ceux de SF par exemple, où il n'est pas toujours évident de se situer à l'intérieur de sociétés beaucoup plus complexes.

Qui plus est, cet univers a deux traits spécifiques qui font qu'il garde les faveurs de la majorité des joueurs, débutants ou non.

ÊTRE UN HÉROS

Seuls les univers médiévaux-fantastiques offrent autant de possibilités de développer des personnages aussi démesurés. On peut être un héros au vrai sens du terme, puissant et généreux, sans remise en question due à des problèmes de valeurs morales : on est cautionné par son entourage et on sait ce qu'il attend de vous.

LE MERVEILLEUX

Enfin, la raison la plus importante de l'attrait de ces jeux est la nature même de l'univers, dans lequel pratiquement tout est possible. Le merveilleux et le fantastique ont un côté extrêmement romantique qui nous rend, souvent à notre corps défendant, une âme d'enfant.

Evidemment, il y a une grande part de goût personnel qui entre en ligne de compte lors de l'appréciation de l'univers de jeu mais le joueur est toujours libre de s'orienter, après sa période d'initiation, sur un type d'univers qu'il préfère.

Azir

SA MUSE...

En panne d'idées ? Un détail vous manque ? Le petit "plus" qui fera craquer vos joueurs demeure insaisissable ? Que diriez-vous d'un retour aux sources...

Quand on est un talentueux Maître de Jeu, faire jouer un scénario « prêt à jouer » comme on en trouve dans le commerce n'est déjà pas un exercice facile si on veut le rendre vraiment vivant, bon, et apprécié par ses joueurs. Mais ne vous est-il jamais arrivé une petite aventure de ce genre ?

Coup de téléphone inattendu, un samedi à six heures du soir alors que vous vous apprêtez à sortir Simone au cinéma.

C'est votre pote Albert, un des amis du groupe que vous faites jouer régulièrement, vous pensiez qu'il était en vacances à Ouagadougou...

« Salut, finalement, nous ne sommes pas partis, nous débarquons chez toi dans deux heures avec Henri, François et Marc, prépare nous un bon petit scénario. A tout de suite... ». Evidemment, vous, bonne poire, vous dites oui et raccrochez en pensant « Ce soir, je vais leur faire jouer l'aventure qui tue, celle dont on ne se remet pas, le nec plus ultra qui va les laisser sur les genoux, pantelants... ». Enthousiaste à l'idée de jouer, vous vous précipitez sur votre bibliothèque et vous vous rendez compte avec horreur qu'ils ont déjà joué tous les scénarios de CHRONIQUES... O rage, ô désespoir ! Vous vous asseyez à votre bureau, prenez de quoi écrire et commencez à laisser votre regard errer sur le poster de Valejo, histoire de mettre votre esprit dans un état de réceptivité propice à l'inspiration. Quelque part, pourtant, une petite voix dans votre tête vous rabâche en maugréant : « ... ils vont bien voir... pas besoin de CHRONIQUES, moi... je sais en faire aussi, des scénarios... » Et ça dure... Ça dure même tellement que vous réalisez avec angoisse que :

1) Vous êtes sec comme un coup de trique, vous avez à peu près autant d'idées géniales que peut en avoir un député lorsqu'il prend la parole à l'Assemblée Nationale...

2) Il est 19 h 30...

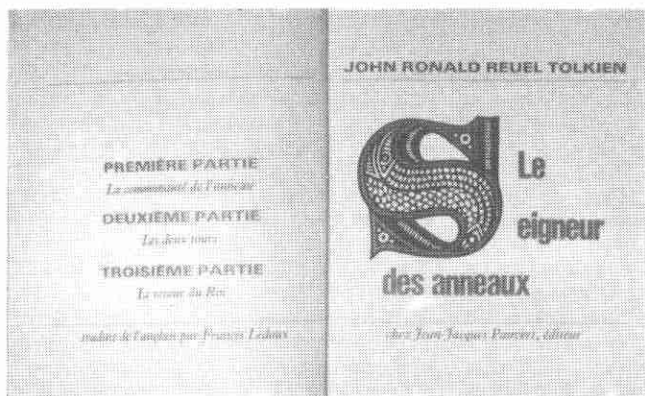
3) Vous allez passer pour le dernier des derniers si vous leur faites jouer la 14^e version de votre célèbre scénario « Le troll sur un toit brûlant »...

4) Vous avez oublié de prévenir Simone.

Vous flippez dur. Vous téléphonez à Simone, c'est sa petite sœur, celle qui a des boutons, qui vous répond d'une voix mielleuse : « Simone est sortie avec Joël, elle était furieuse après toi. Si tu veux, je ne fais rien ce soir, alors on pourrait peut-être aller à « La Taupe », la nouvelle boîte branchée de Sarcelles. Hein ?... ».

Déglutissant péniblement, vous prétextez un contrôle fiscal pour échapper à la furie.

Vos copains sonnent à la porte. Vous allez leur ouvrir en affichant un sourire un peu forcé. Dans votre petite tête, la voix désagréable reprend : « ... c'est fini, je suis cuit... on est bon pour « Le troll sur le toit... »



NON ! NON ! et NON ! Plus jamais ça ! Une soirée de jeu est un instant trop rare pour le gâcher à cause d'une aussi stupide raison. Si vous êtes obligé d'improviser un scénario en une heure ou deux et que vous n'avez vraiment pas d'idées, il faut absolument essayer d'en trouver là où il en a : dans les livres et les films.

Cela peut paraître simple et stupide, pourtant, beaucoup d'entre nous ne pensent pas à cette solution car ils considèrent les livres et les films comme des histoires finies, sans entrevoir, que sur une idée de départ, il puisse y avoir une suite et une fin différentes que celles développées par l'écrivain ou le réalisateur. C'est normal, les romans et les films forment des ensembles cohérents dont il peut sembler peu évident d'extraire une partie en lui gardant toute sa vraisemblance.

Et c'est là que le travail d'adaptation au jeu de rôle doit être fait : il ne faut extraire que l'essence du roman ou du film, il ne faut surtout pas essayer de développer le scénario en lui donnant la même trame que l'œuvre originale. Il faut utiliser l'idée forte en la traitant à votre manière.

Par exemple, un film comme **Highlander** peut facilement être traité pour faire un bon scénario. Il ne faudra en garder que quel-

ques éléments : les immortels, le Kurgan, le prix revenant au dernier et enfin les duels à l'arme blanche, nécessitant la décollation de l'adversaire pour l'éliminer définitivement...

De toute façon, il est toujours mieux de donner à une histoire déjà écrite un cachet personnel plutôt que vos joueurs aient constamment une impression de déjà vu s'ils connaissent le film. Ce genre de préparation est tout à fait possible en une heure ou deux, avec un minimum d'efforts...

Pour vous aider, voici une bibliographie et une filmographie qui vous permettront de trouver de bons titres adaptables sur lesquels le vent de l'aventure épicque soufflera sans discontinuer...

HEROIC FANTASY

Romans

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX de J.R.R. Tolkien. Cette quête mystique a donné au plus grand nombre d'entre nous leur premier aperçu des orcs, elfes, nains et autres hobbits... Sans compter la vision du Mal étendant son emprise tentaculaire sur le monde, telle que l'ont reprises certains scénarios de TSR, et le tout récent WARHAMMER.

CUGEL (Cugel l'astucieux, Cugel saga) de Jack Vance. L'histoire débridée d'un voyageur, spécialiste de l'escroquerie et de l'abus de confiance, dont les arnaques foireuses donnent une connotation humoristique à un univers médiéval baroque et terre à terre, sans la marque classique de l'éternelle lutte du Bien et du Mal.

LES CHRONIQUES DE THOMAS COVENANT, L'INCREDULE, de Stephen Donaldson. Cette saga encore peu connue en France conte l'histoire d'un homme de notre monde catapulté dans un univers idyllique dont il est le dernier espoir et qui, enfermé dans sa névrose et sa maladie — la lèpre ! — refuse de croire en la beauté qui l'entoure. Sublime, mais non encore disponible en son intégralité en France.

LE CYCLE DES EPEES, de Fritz Leiber. Avec Fafhrd le guerrier et Le Sourcier Gris, jeune voleur agile, découvrez un monde médiéval fantastique réellement différent, et une cité fabuleuse... LANKHMAR...

LA SAGA D'ELRIC, de Michael Moorcock. Un univers entier au bord du gouffre. Et un héros inoubliable, pitoyable pantin mu par son désir de vengeance aveugle et entièrement dominé par STORMBRINGER, son épée voleuse d'âmes... Terrible et baroque...

LA SAGA DE GOR, de John Norman. Gor, la contre-terre, est dominée par des créatures étranges : les Prêtres-Rois, considérant les humains comme du bétail. Un univers violent, épique et phallocrate, où Tarl Cabot se laisse prendre au jeu des rapports de domination sadomasochistes... Ecrit par un psychopathe mais pas inintéressant (tout au moins les premiers volumes).

LE COFFRE D'AVLEN, A L'HEURE D'IRAZ et LE ROI ENTETE, de Sprague de

Camp. Un univers plein de magie et de complots. Un héros... horloger ! à la recherche de sa compagne.

LE COFFRE D'AVLEN, A L'HEURE D'IRAZ et LE ROI ENTETE, de Sprague de Camp. Un univers plein de magie et de complots. Un héros... horloger ! à la recherche de sa compagne.

CONAN, SONJA la ROUGE, CORMAC MAC ART, héros et héroïnes sanguinaires de R.E. Howard. Barbares furieux contre sorciers ténébreux.

En vrac :

LE VOL DU DRAGON et LA QUETE DU DRAGON, de Anne McCaffrey
TERREMER, d'Ursula le Guin. Peut-être la plus extraordinaire description de la magie de toute la littérature fantastique...

LA SAGA DES RUNES, LE NAVIRE DES GLACES de Michael Moorcock
LE SECRET DE SINHARAT et LE PEUPLE DU TALISMAN de Leigh Brackett
LE CHATEAU DE LORD VALENTIN, CHRONIQUES DE MAJIPOOR et VALENTIN DE MAJIPOOR, de Robert Silverberg

LA FILLE DU ROI DES ELFES, de Lord Dunsany,
LA DEESSE VOILEE, de Tannith Lee

SHE, de H.R. Hagar
LYONESSE et LYONESSE II, UN MONDE MAGIQUE, RIALTO LE MERVEILLEUX et LES MAITRES DES DRAGONS, de Jack Vance

L'EPEE ENCHANTEE, de Marion Zimmer Bradley
SHAMBLEAU et JIREL DE JOIRY, de Catherine Moore

LA RESERVE DES LUTINS et LE PELERINAGE ENCHANTE de C.D. Simak
LE MAITRE DES OMBRES, de Roger Zelazny

LE CYCLE DE DARKOVER, de M.Z. Bradley
LE CYCLE DE MARS, LE CYCLE DE PELLUCIDAR et LE CYCLE DE VENUS, de Edgar Rice Burroughs

LA GESTE DE KADJI et THUNGOR, de Lin Carter
EL BORAK, de R.E. Howard (quatre titres chez Néa)

TROIS CŒURS, TROIS LIONS, de Poul Anderson
LA ROUTE DE LA GLOIRE, de Robert Heinlein

L'ERE DES FORNICATRICES, de J. Morris

HADON, FILS DE L'ANTI-QUE OPAR, de Philip José Farmer

Films

CONAN de John Millius. Fidèle à l'esprit d'Howard, ce film est sûrement le meilleur qui ait été fait à partir de l'œuvre de « two gun Bob ». Le « grand méchant », Tulsa Doom est croustillant à souhait...

LA CHAIR ET LE SANG de Paul Verhoren. Vision apocalyptique du moyen-âge : sale, violent, fou, où la passion de deux hommes pour la même femme va déclencher un affrontement grandiose ; peut-être le meilleur film du genre...

EXCALIBUR de Jonh Boorman. Les légendes arthuriennes traitées sur un mode esthétique (armures bien briquées...).

LE NOM DE LA ROSE de Jean-Jacques Annaud. Le premier film policier-médiéval. Génial.

En vrac :

DARK CRYSTAL, avec les étonnantes marionnettes de Jim Henson. **LEGEND, KALIDOR, LADYHAWK, DAR L'INVINCIBLE**.

SCIENCE FICTION

Romans

LA TRILOGIE DES FONDATIONS (Fondation, Fondation et Empire, Seconde Fondation) de Isaac Asimov.

Aventures politiques à l'échelle de la galaxie, le cycle des Fondations s'étend sur plusieurs générations et retrace la lutte d'une poignée d'idéalistes contre le totalitarisme. Grandiose.

LE ROI DES ETOILES, RETOUR AUX ETOILES et **LES MONDES INTERDITS** de Edmond Hamilton. Du space-opera classique, romanesque à souhait où un new-yorkais des années 50 est propulsé dans un univers lointain dans lequel il vivra des aventures plus que mouvementées.

L'ANNEAU-MONDE et **LES INGENIEURS DE L'ANNEAU MONDE** de Larry Niven. Un monde artificiel dont s'inspire le jeu Ringworld, de Chaosium.

DUNE de Frank Herbert. Une planète entière, prise dans l'écheveau humain et géo-politique d'un conflit interplanétaire... Pour rendre plus crédible la notion même d'un empire galactique, notion souvent utilisée dans les jeux de SF, mais entourée habituellement d'un grand flou artistique.

LE CYCLE DE TSCHAI, de Jack Vance. Quête solitaire d'un terrien égaré sur une planète que se partagent quatre races de créatures aussi étranges que différentes.

En vrac :

LE MONDE INVERTI de Christopher Priest

L'HOMME DANS LE LABYRINTHE de Robert Silverberg
LES MONDES INTERDITS, LES LOUPS DE L'UNIVERS et **L'ARME DE NULLE PART** de Edmond Hamilton

A LA POURSUITE DES SLANS, LA FAUNE DE L'ESPACE, LES ARMURERIES D'ISHER et **LES FABRIQUANTS D'ARMES** de A.E. Van Vogt

ZEI, LA MAIN DE ZEI, DE PEUR QUE LES TENEBRES... et **CHASSE COSMIQUE** de L. Sprague De Camp

LES ANDROIDES REVENT-ILS DE MOUTONS ELECTRIQUES de Philip K. Dick

LA NEF D'ISHTAR (et tous les autres) d'Abraham Merritt
TITAN, SORCIERE, DEMON de John Varley

LA GESTE DES PRINCES DEMONS de Jack Vance. L'invention et le talent de conteur de Vance ne sont plus à démontrer. Une foule de détails qu'on meurt d'envie d'inclure dans des scénarios.

LES FAISEURS D'UNIVERS et **LE CYCLE DU FLEUVE DE L'ETERNITE** de Philip Jose Farmer

LE GAMBIT DES ETOILES de Gérard Klein

LES 3 SOLUTIONS, RATINOX, DEATHWORLD, APPSALA et **DEATHWORLD II** et tous ceux qui ne sont pas traduits. **Harry Harrison** est autant capable de créer de l'aventure pure que d'instiller un humour extraordinaire dans du space-opera à cent à l'heure. A lire en urgence !

LES 9 PRINCES D'AMBRE de Roger Zelazny
LES MANGEURS D'ARGILE de Pierre Pelot

GUEPE de E.F. Russel
AGENT DE VEGA de J. Shmitz

2001, 2010 et **LA CITE DES ASTRES** de Arthur MC. Clarke

DEMAIN LES CHIENS de Clifford D. Simak

ORBITVILLE de B. Shaw
LES SEIGNEURS DE L'INSTRUMENTALITE de C. Smith

LE CYCLE DES BERSERKERS de F. Saberlinger

LA PATROUILLE DU TEMPS, LE PEUPLE DU VENT et **AGENT DE L'EMPIRE TERRIEN** de Poul Anderson

La série des **FULGURS** de E.D. Doc Smith

CITOYEN DE LA GALAXIE de R. Heinlein

NOVA de S. Delany

LES REPARATEURS DE MONDE de L. Biggle Jr

LE MONDE FORTERESSE de J. Gumm

OMEGA de R. Shekley
LES GALAXIALES de M. Demuth

DORSAI de G. Dickson
LA MAIN GAUCHE DE LA

NUIT de Ursula Le Guin
LA NUIT DES TEMPS de René Barjavel...
CRISTAL QUI SONGE et **LES PLUS QU'HUMAINS** de Théodore Sturgeon

Films

La trilogie de **LA GUERRE DES ETOILES** de Georges Lucas, Irvin Kershner et Richard Marquand
ALIEN et **BLADE RUNNER** de Ridley Scott

Les trois **SUPERMAN** de R. Donner et R. Lester

2001 et **ORANGE MECANIQUE** de Stanley Kubrick

LES NAUFRAGES DE L'ESPACE de J. Sturges

ALIENS et **TERMINATOR** de James Cameron

Les trois **STAR TREK**, inspirés de la célèbre série T.V.

NEW YORK 1997, THE THING et **STARMAN** de John Carpenter

RETOUR VERS LE FUTUR (avec l'humour en prime) de G. Zemekis

DUNE de David Lynch

Les trois **MAD MAX** de Georges Miller

En vrac
SOLEIL VERT, ROLLERBALL, ENNEMY MINE, OUTLAND, EXPLORERS, APOCALYPSPE 2024...

FANTASTIQUE

Romans

Toutes les nouvelles d'Edgar Allan Poe, le maître...

Les nouvelles d'Ambrose Bierce, peu connu en France (Néo vient de publier **LA FILLE DU BOURREAU**).

LES MONTAGNES HALLUCINEES, L'APPEL DE CTHULHU, L'AFFAIRE CHARLES DEXTER WARD, PAR-DELA LE MUR DU SOMMEIL... et autres nouvelles de H.P. Lovecraft intégralement disponibles en France. Le grand-père de l'horreur au 20^e siècle.

SALEM, L'ENFANT-LUMIERE, LE FLEAU, de Stephen King. L'horreur au quotidien.

LE FANTOME DE MILBURN de Peter Straub. Méconnu en France, sans doute LE roman fantastique des dix dernières années.

LES MINES DU ROI SALOMON de H. Rider Haggard, exploration exotique qui tourne au massacre.

LE SOMBRE, de James Herbert, thème ancien de l'entité maléfique traité de manière moderne, dans une apothéose de folie meurtrière...

LES AVENTURES D'ARTHUR GORDON PYM d'Edgar Poe, explorations et aventures farfelues, suivi du **SPHINX DES GLACES** de Jules Verne. Des classiques à redécouvrir.

LE HORLA de Guy de Mau-

passant, encore un texte qui n'est pas de la première jeunesse mais qui est en tous points remarquable. Une extraordinaire manière de traiter la folie.

En vrac :

LE FAISEUR D'EPOUVANTE de Graham Masterson
RETOUR A ARKHAM de Robert Bloch

LA PASSION SELON SATAN, LE JARDIN DE LA LICORNE et **LES HAUTES TERRES DU REVE** de Jacques Sadoul

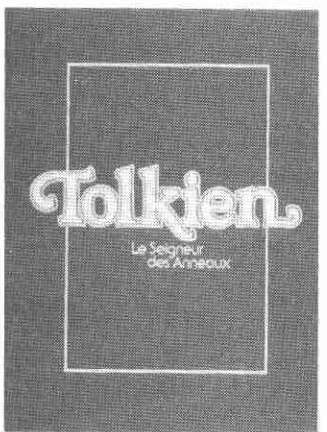
L'ILE DES MORTS de Roger Zelazny

LA CROISIERE DES OMBRES de Jean Ray

LA TRACE DE CTHULHU et **LE MASQUE DE CTHULHU** d'August Derleth

LA CROISIERE DES OMBRES de Jean Ray

SEPT PAS VERS SATAN, LE VISAGE DANS L'ABIME et **BRULE, SORCIERE, BRULE** d'Abraham Merritt



Films

SHINNING de Stanley Kubrick

LE LOCATAIRE et **LE BAL DES VAMPIRES** de Roman Polanski

REANIMATOR et **FROM BEYOND** de Stuart Gordon

POLTERGEIST de Tobe Hooper

La trilogie infernale de G. Romero :

LA NUIT DES MORTS-VIVANTS, ZOMBI, LE JOUR DES MORTS-VIVANTS

LES AVENTURES DE JACK BURTON de John Carpenter

LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE et **INDIANA JONES** de S. Spielberg

(mi-aventure, mi-fantastique)

INFERNO de Dario Argento

En vrac

L'HISTOIRE SANS FIN, LA MAISON DU DIABLE, LA MAISON DES DAMNES, LA COMPAGNIE DES LOUPS, FRIGHT NIGHT, HOUSE, ROSEMARY'S BABY, YOUNG SHERLOCK HOLMES, FOG, PHANTASM, DREAMSCAPE...

Frédéric Leygonie

DANS LA GUEULE DU LOUP

UN SCENARIO POUR L'ŒIL NOIR

**Tout ça c'est bien joli, mais nous vous sentons piaffer d'impatience.
Pourquoi faites-vous nerveusement sauter un dé dans une paume
moite et crispée ?
Et si on jouait ?
Silence on tourne !**

PARTIE I : LA LEGENDE

L'Aventurie est un continent bien mystérieux, peuplé de créatures étranges, parcouru de légendes et de mythes plus curieux les uns que les autres. Beaucoup ont été oubliés, d'autres subsistent encore, la création du monde est toujours un mystère qui persiste. L'histoire est enterrée au plus profond de la mémoire des hommes, tant et si bien que la plupart d'entre eux ne s'en souviennent pas, cependant une poignée de ces faibles mortels ne l'a toujours pas oubliée.

Il fut une époque de chaos, où les guerres étaient permanentes. Un minuscule village dominé par une massive forteresse, situé aux détours des sentiers tortueux de la Montagne Noire, le Hameau du Haut Col, fut au cœur d'une des plus féroces batailles d'un conflit aujourd'hui oublié de l'histoire de l'Aventurie.

Tout débuta au début de l'an 1848 avant H., à une époque où les grandes villes actuelles n'existaient pas encore. Le petit village était alors le seul point de passage du centre de l'actuel continent vers ce que l'on appelle aujourd'hui les Orklunds. La région, en ces temps reculés, était alors dominée par deux peuples, chacun vivant d'un côté de la montagne : les **Lupus**, adorateurs des Loups du Ciel qui détestaient les **Losiens**, adorateurs de Los, le Dieu des Origines. Ils se livraient une guerre incessante qui se traduisait par de nombreuses petites escarmouches dans les régions frontalières, jusqu'au jour où arriva à la tête des Lupus un roi fanatique. Altaïr II qui conduisit les siens dans la guerre totale contre les Losiens.

La guerre durait depuis plusieurs années, et les deux peuples commençaient à s'épuiser. Le hameau du Haut Col, avec sa forteresse, se révélait alors un point clef, puisqu'il ouvrait la route vers l'un et l'autre des pays. Il était alors aux mains des Lupus, qui depuis plusieurs mois étaient assiégés par les adorateurs de Los. Il fallait finir la guerre au plus vite. Cependant, les assiégés, soutenus par leur puissant roi, tenaient bon, et il fallut la trahison de l'ensemble des villageois exaspérés par ces combats, pour que le Hameau soit envahi et tous les Lupus, y compris Altaïr, atrocement massacrés au cours de la nuit.

La colère des Loups du Ciel fut telle que le Signe de Mada apparut dans les cieux pendant sept jours et sept nuits, réduisant à la folie tous les adorateurs de Los, qui, rendu furieux par cette ingérence des Loups, déclencha le déluge pendant sept jours et sept nuits... Les deux peuples furent pratiquement anéantis et, de nos jours, les hommes qui peuvent se vanter d'être leurs descendants sont aussi rares que les éléphants roses ! Les Loups du Ciel et Los se réunirent afin de négocier une paix et ils aboutirent à un compromis : leurs adorateurs anéantis, ils n'avaient plus aucune raison de se disputer, et décidèrent alors de concentrer leur vengeance sur le petit village qui avait tout provoqué : le Hameau du Haut Col.

PARTIE II : LA MALEDICTION

Afin que les traîtres et leur engeance se souviennent à jamais des événements passés, les Loups du Ciel décidèrent de laisser un monument grandiose qui témoignerait de leur puissance ; leur patriarche donna un immense coup de crocs dans la montagne non loin du Hameau et la roche prit alors la forme d'une tête de loup. On appela ce rocher la Gueule du Loup, la pierre fut creusée par les foudres de Los en un complexe qui fut désigné pour contenir le secret de la malédiction... Ensuite Los fit s'abattre la foudre sur le Château du Haut Col qui fut réduit à un amas de ruines. Ceci fait, tous les habitants du hameau furent maudits et ce jusqu'à ce qu'un être humain, étranger au village, soit assez téméraire pour tenter de remporter la terrible *Epreuve de la Gueule du Loup*, y parvienne et ramène au village le grimoire contenant le secret de la malédiction.

Voici comment se traduit la malédiction :

Il est impossible aux habitants du hameau de mourir de faim ou de soif, cependant il leur est aussi impossible d'avaler quoi que ce soit de solide ou de liquide, ainsi tous sont constamment assoiffés et affamés.

Aucun habitant du hameau ne peut parler ou tenter de faire comprendre à un étranger la malédiction dont il est victime. Chaque fois qu'un ou plusieurs étranger(s) passe(nt) une nuit dans le village, le fantôme d'un jeune homme apparaît, déambulant dans les rues du village, entouré des fantômes de trois loups, et vient s'emparer de la vie d'un villageois.

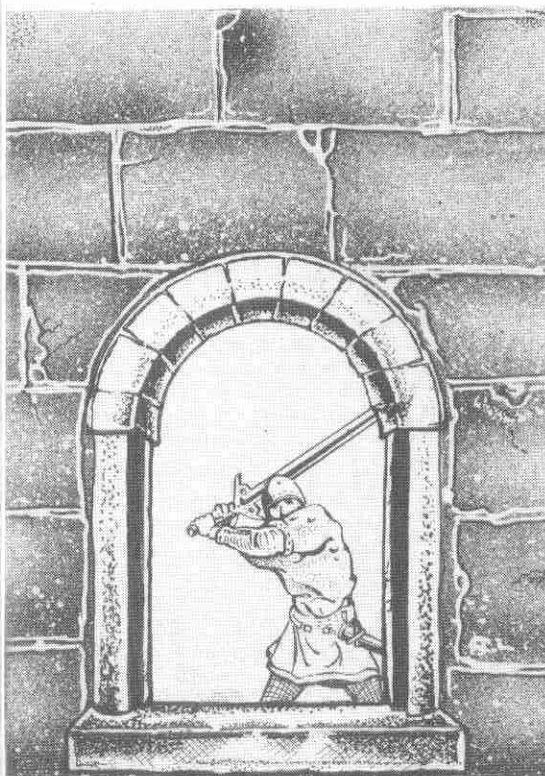
L'âme d'un villageois mort est condamnée à errer, sous forme d'un Feu-Follet, jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

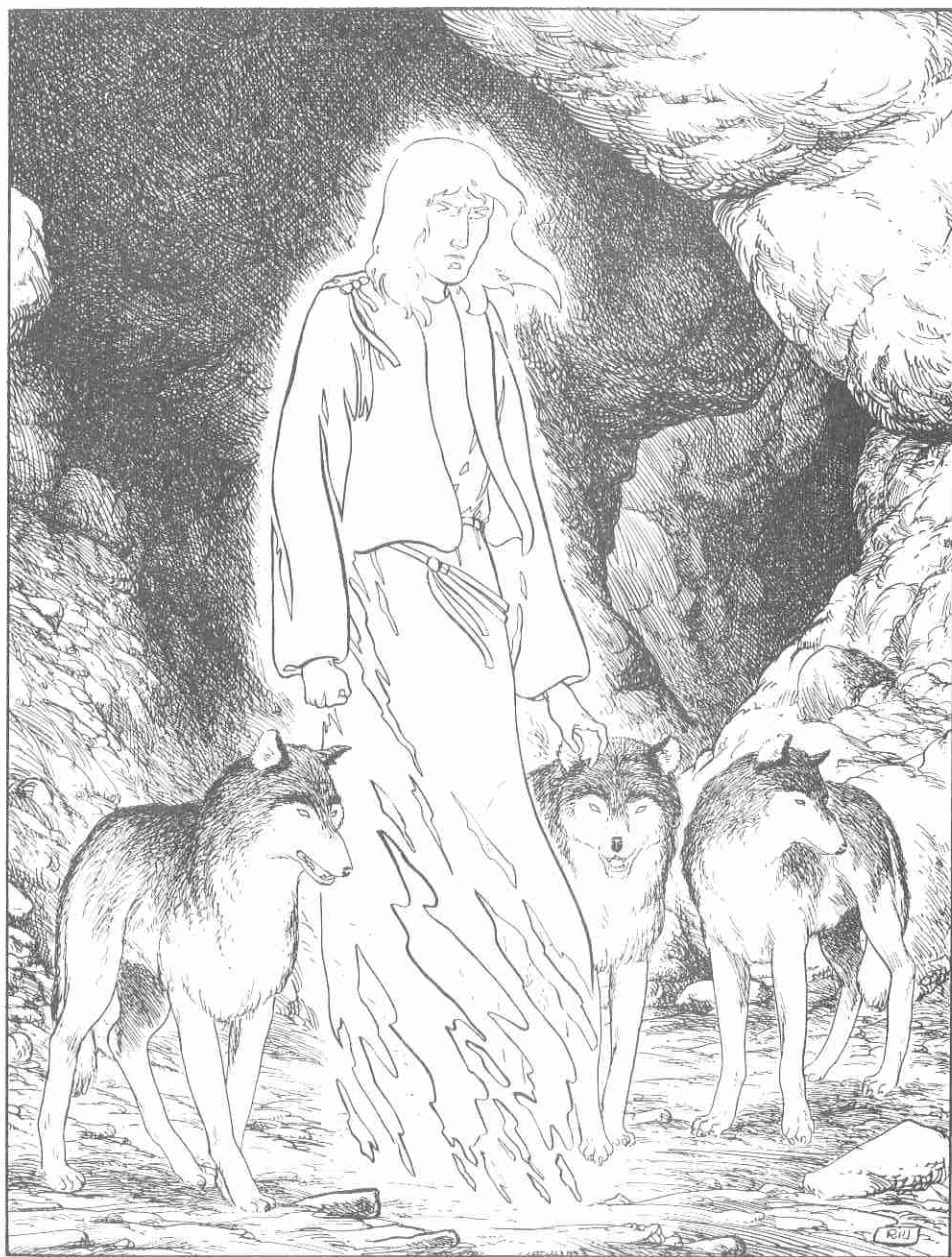
Le seul moyen de délivrer les villageois de la malédiction est de réussir l'*Epreuve de la Gueule du Loup*. Cette épreuve consiste à s'introduire dans le rocher taillé par le patriarche des Loups du Ciel, et en ramener le grimoire qui contient le secret de la malédiction.

PARTIE III : L'ARRIVEE AU VILLAGE

Les personnages peuvent arriver au village de nombreuses manières. On peut imaginer qu'un marchand de Brizal ou de Lowan leur ait indiqué, au risque de passer pour fou, qu'un bien curieux village se trouvait dans la montagne. Ils peuvent aussi être amenés à y arriver par hasard en traversant les montagnes. En fait peu importe la manière dont ils sont arrivés là, au meneur de jeu d'inventer ce qu'il veut : il peut même décider de l'intégrer à une campagne. La seule chose qui importe vraiment est qu'ils arrivent à la tombée de la nuit afin d'être pratiquement obligés de dormir au village (à moins qu'ils ne décident de s'aventurer sur les sentiers de montagne bordés de précipices en pleine nuit...).

Jérôme Bohbot





Le Hameau du Haut Col se voit de loin, de jour, à cause de la haute tour en ruines qui le domine et, de nuit, à cause des quelques lumières qui s'échappent par les fenêtres. De plus, peu après le village, la montagne prend la forme d'une gueule de loup et ce rocher gigantesque se découpe singulièrement sur le ciel sombre du crépuscule. Toute personne s'approchant du hameau est rapidement entourée de Feux-Follets (voir fiche technique) qui pousseront de nombreux gémissements sinistres dans la nuit tombante. Il semble en venir de partout mais une dizaine seulement

volètent autour des personnages alors que les autres tentent d'écrire maladroitement dans le ciel le mot « malédiction »... Si toutefois un personnage tente d'en attaquer un, tous se retirent à bonne distance, sans pour autant disparaître. Ces curieuses créatures n'entreront pas dans le village, mais tout ce remue-ménage aura prévenu ses habitants.

De près, le hameau est un petit village typique de montagne, comme on peut en trouver en Europe Centrale. Les murs des maisons sont faits de pierre sèche. Très rapidement on s'aperçoit que le village est plongé

dans la tristesse, rien ne bouge, rien ne semble vivre. Personne ne vient accueillir les nouveaux arrivants, les gens semblent se terrer chez eux, les volets claquent à leur passage. Au premier coup d'œil, on peut reconnaître un temple massif et passablement détérioré, quelques petites maisons et une auberge. Il ne semble pas y avoir un seul animal dans le village.

L'auberge

Après avoir poussé la lourde porte de bois massif et supporté son grincement sinistre, les voyageurs arrivent dans une petite salle meublée de trois tables rondes, quelques chaises et un comptoir. Un bon feu réconfortant crépite dans la cheminée. Quelque chose peut paraître étrange aux personnages (procéder à une Epreuve d'Intelligence) : il ne semble pas y avoir de nourriture dans l'auberge, aucune trace, pas même une simple odeur. Quant aux bouteilles de boissons, elles semblent toutes être disposées sur une étagère derrière le comptoir et recouvertes d'une importante couche de poussière, preuve qu'elles n'ont pas servi depuis un bon moment. C'est à ce moment qu'arrive, du fond de la pièce, un homme, l'aubergiste, de taille moyenne et portant un tablier propre mais grisâtre. Il s'approche des personnages, son visage semble creusé, il se déplace d'un pas mal assuré, son corps est d'une maigreur à faire peur, il semble rachitique. Tout le désespoir du monde se lit dans son regard. Il demande alors d'une voix tremblotante, découvrant ainsi sa dentition gâtée, ce que ces messieurs désirent. Il ne pourra leur donner de la nourriture, parce qu'il n'en a pas ; cependant il a quelques bouteilles d'alcool ou de vin qui lui ont été laissées par de précédents voyageurs. Questionné sur un sujet quelconque, il répondra évasivement. La seule chose qu'il dira sur le village est que la misère s'y est abattue il y a de nombreuses années. Il est possible de louer des chambres pour la nuit, bien que l'aubergiste semble terrorisé par cette éventualité. Il ne pourra cependant pas refuser de louer une chambre au prix d'une pièce d'argent la nuit. Il y a quatre chambres, trois simples et une double. Elles sont toutes trois au rez-de-chaussée, propres et confortables, et possèdent des volets aux fenêtres et des serrures aux portes.

Le temple

Cette vieille bâtisse semble crouler sous le poids des années ; elle date de la guerre entre les Losiens et les Lupus. Autrefois consacrée au culte des Loups du Ciel, elle a été pillée lors du massacre et c'est ce qui explique son état de délabrement bien plus avancé que pour les autres bâtiments. Le temple se compose d'une vaste salle aux murs recouverts de fresques presque totalement effacées qui racontaient autrefois la création du monde par les Loups. Un prêtre, aussi pitoyable que l'aubergiste, veille encore sur ce lieu. Il ne pourra pas renseigner outre mesure les aventuriers ; tout comme les autres habitants du village, il dira que la misère s'est abattue il y a de nombreuses années sur le



hameau. Au fond de la grande pièce du temple se dresse un autel, surmonté d'une statue brisée de *Liska* : le prêtre n'effectue plus aucun office, la pratique d'un rite quelconque ayant été interdite aux habitants. Il est simplement le gardien de l'autel, sur lequel repose un énorme livre. Ce vieux grimoire indique que tous les habitants du village sont à jamais maudits pour avoir trahi les Loups du Ciel et causé la destruction de deux peuples. Il est indiqué que seul un cœur vaillant qui passera l'*Epreuve de la Gueule du Loup* et rapportera le grand livre permettra de libérer le village de son supplice éternel. Le prêtre ne peut s'opposer à ce que des étrangers prennent connaissance du contenu du grimoire.

La nuit

Les chambres de l'auberge sont confortables, et le sommeil des personnages pourrait être parfait sans le vent qui siffle et les gémissements semblables à ceux des Feux-Follets qui résonnent au loin. Cependant, en pleine nuit, le vent redouble encore de vigueur, à tel point que les volets des fenêtres commencent à claquer (procéder à une épreuve de Force afin de déterminer si chaque personnage se réveille).

C'est à ce moment qu'apparaît dans les rues le fantôme d'un jeune homme entouré de trois loups (voir fiche technique : le Fantôme). Il apparaît de la sorte chaque fois qu'un ou plusieurs étrangers dorment dans la ville, afin de venir s'emparer de la vie d'un habitant, dont l'âme est alors condamnée à errer sous la forme d'un Feu-Follet. Aussi si l'un des person-

nages décide de suivre la créature, il la verra passer à travers le mur d'une maison (sauf l'église et l'auberge), puis il entendra un grand cri. Alors le fantôme ressortira du mur accompagné de ses loups et d'un Feu-Follet. Un peu plus tard il disparaîtra, quelques habitants sortiront alors de chez eux, toiseront de leur regard les éventuels curieux, et entreront dans la maison pour ressortir avec un cadavre, qu'ils enterrent immédiatement sans cérémonie dans le vieux cimetière qui se trouve à côté du temple. Les plus anciennes tombes remontent à 1845 avant H.

Après ces événements, les gens retourneront se coucher sans dire un mot, même si on les questionne. Cet événement se produit chaque nuit lorsqu'un étranger est présent.

PARTIE IV : LA GUEULE DU LOUP

Le chemin jusqu'au rocher

Si les personnages décident de se rendre jusqu'à la *Gueule du Loup* afin de tenter de lever la malédiction qui pèse sur le village, il leur faudra suivre un petit sentier tortueux pendant une journée entière, ils arriveront donc obligatoirement de nuit. Le chemin ne présente aucune embûche particulière (pas de rencontre), la région semble déserte et particulièrement accidentée, ce qui augmente encore plus l'atmosphère pesante...

L'épreuve

Pour pénétrer à l'intérieur du rocher, il faut passer par les yeux : il suffit de monter au sommet du crâne, de prendre une corde et éventuellement un grappin, puis de descendre le long de la paroi jusqu'à l'un des orifices qui constitue chaque œil. Une fois que l'on s'y est engouffré, on arrive dans un couloir très sombre, où une lanterne ou une torche s'avère alors nécessaire.

1) **Le Couloir d'Accès** : voici le couloir par lequel les personnages arrivent. A chacune de ses extrémités se trouve une ouverture qui correspond à chaque œil, sur le mur ouest un passage conduit à la salle 2, et sur le mur est une porte fermée à clef donne sur l'escalier.

2) **La Salle de la Statue** : si l'on emprunte le passage qui se trouve dans le couloir d'accès, on arrive dans une salle gigantesque, dont le plafond est soutenu par trois colonnes herculéennes. Au centre se dresse une statue et son piédestal, haut de six mètres, représentant un homme d'âge mûr et d'apparence royale (il s'agit d'une statue d'Altaïr II).

Dès qu'un personnage entrera dans la pièce, la statue s'animerait et commencerait à parler :

« Qui que tu sois, tu as été bien courageux pour t'aventurer jusque-là, cependant sache que tu peux encore reculer avant que ton épreuve commence. »

La statue s'arrêtera de parler, restera immobile vingt secondes, puis s'animerait alors brusquement et se jettera sur les intrus (voir fiche technique : la Statue).

3) **Le couloir piégé** : lorsque l'on a, soit défoncé (dans ce cas le personnage qui le fait doit procéder à une épreuve d'Adresse à + 2 afin de déterminer s'il ne tombe pas dans l'escalier, subissant ainsi 1D6 points de dommages), soit croché la serrure de la porte qui se trouve dans le couloir d'accès, on arrive devant un escalier de pierre, qui se prolonge en un couloir.

La première personne qui arrive en (a) tombe dans une trappe qui donne sur un toboggan (b), aboutissant en (c) ; la personne ne subit aucun dommage, mais ne peut remonter. La trappe a une forme carrée de trois mètres de côté, elle occupe toute la largeur du couloir. Les personnages ont alors deux possibilités : passer par dessus la trappe ou emprunter le toboggan.

Au fond du couloir se trouve une arche, dépourvue de porte (d) ; à cet endroit le sol du couloir est faux et fragile. En-dessous se trouve une cuve d'acide (e), (autant dire que ce passage est impraticable tant que la cuve n'est pas vidée à moins que les personnages ne puissent voler).

Revenons en bas, lorsque l'on arrive en (c) en bas du toboggan. On se trouve alors dans un petit couloir qui aboutit à une arche (f) ; juste après se trouve une corde (g) qui vient de ce qui semble être le plafond, mais qui est trop haut et sombre pour être aperçu, même avec une lanterne. Sous la corde se trouve une trappe (h) qui se déclenche lorsque l'on marche dessus. La chute, d'environ neuf mètres, aboutit en (i) (dommages 6D6). Si le personnage ainsi piégé essaye de se rattraper à la corde, cela ne pose aucun problème mais déclenche la chute du bloc de pierre hérissé de pieux (j) qui se trouve derrière l'arche (d), la pierre bouche alors la trappe (elle ne va pas jusqu'au fond) et empêche l'aventurier qui est tombé dans la trappe de ressortir par où il est tombé. Cela a de plus un autre effet : libérer la réserve d'acide qui emplit alors tout le couloir qui va de (c) à (k). (k) est un cul-de-sac.

Ce n'est qu'à partir de ce moment que le couloir du haut qui va de l'escalier à l'arche (d) est praticable sans danger, car au moment où le sol s'écroule la cuve est vide, et la hauteur pas assez grande pour rendre la chute dangereuse. Pour aboutir à la salle 6, il suffit alors de monter à la corde jusqu'à l'arche (l).

Quant au personnage prisonnier de la trappe, il a un moyen d'en sortir : il lui suffit de grimper à la corde (cela ne fait pas descendre le bloc (j) plus bas !) jusqu'à l'arche qui se trouve à quatre mètres au-dessus de lui (m).

Le seul moyen de passer et d'arriver à la salle 6, à moins d'avoir la possibilité de voler, est de déclencher le piège qui libère l'acide.

Pour grimper à la corde, il faut procéder à une Epreuve de (Force + Adresse/2), chaque fois.

4) **La salle piégée** : lorsque le personnage qui est tombé dans la trappe est parvenu à s'extirper de son trou, il n'est pas encore au bout de ses peines. Après avoir emprunté

l'arche (m) il arrive dans un petit couloir qui se termine par une porte (n), solidement fermée ; s'il ne parvient pas à la crocheter (épreuve d'Adresse à + 4 ou Serrures et pièges * à + 2), il devra la défoncer. S'il y parvient, il devra procéder à une Epreuve d'Adresse à + 4, ou tomber de tout son poids dans la salle, ce qui le précipitera sur un mur de pieux assez fins et ne dépassent pas dix centimètres de long (dommages 4D6). Si la victime est encore vivante il ne lui restera qu'à escalader le mur, ce qui n'est pas difficile avec les pieux, et à emprunter l'arche qui conduit au couloir 5.

5) **Le couloir vertical** : de petits barreaux métalliques assez solides constituent une échelle qui permet de rejoindre le grand couloir vertical qui donne accès à la pièce 5 (n). Le personnage n'aura alors plus qu'à grimper à la corde jusqu'en haut (cela demande deux Epreuves consécutives, en cas d'échec le personnage retombe dans l'acide).

6) **La salle du grimoire** : on accède à cette salle par un petit couloir de trois mètres de long, qui se trouve après l'arche (l). La pièce carrée mesure quatre mètres de côté, elle est vide excepté un antique piédestal de bois supportant un tout aussi antique grimoire relié de cuir. Il comporte une vingtaine de pages épaisses et pèse près de 1 200 onces. L'écriture est indéchiffrable pour les aventuriers.

Il faut qu'ils ramènent le livre au prêtre du village. Le seul moyen de sortir est de parcourir le chemin inverse. Le grimoire sera détruit si le personnage qui le porte tombe dans l'acide.

N.B. : Les dommages de l'acide sont de 1D6 par Jeu.

* : voir Extension au Jeu d'Aventure.

aura alors retrouvé ses pouvoirs, récitera une prière et toutes les âmes errantes des villageois regagneront les tombes en une gerbe de flammes.

Les villageois seront alors libérés de la malédiction. En remerciement, le prêtre soignera les aventuriers et leur offrira une Bague Magique.

Chaque personnage survivant gagne 100 Points d'Aventure.

PARTIE VI : FICHES TECHNIQUES

LA STATUE

La statue est un géant de pierre qui garde la Gueule du Loup.

Courage : 30

Energie vitale : 50

Protection : 4

Attaque : 7

Parade : 4

Points d'impact : 1D
+ 2 (poings)

Endurance : 30

Vitesse : 5

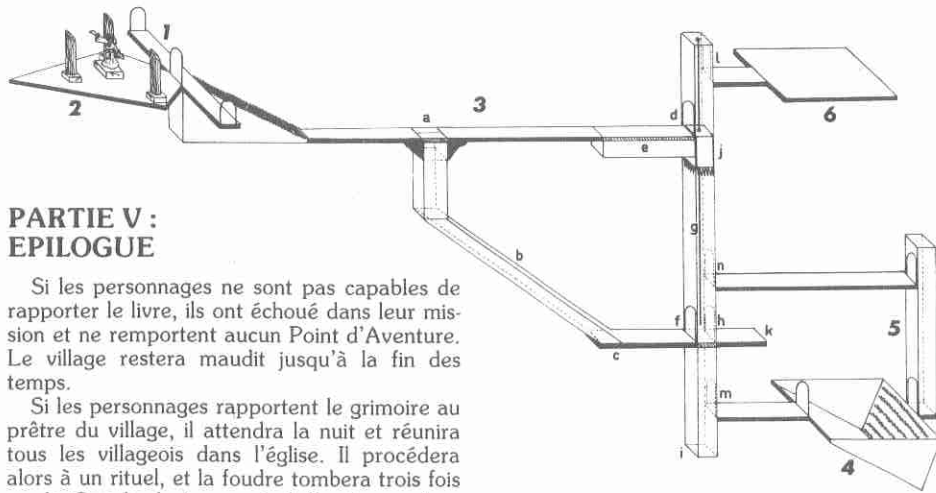
La statue attaque deux fois par jeu à l'aide de ses poings.

LE FANTOME ET LES LOUPS

Les personnages ne peuvent rien faire contre les fantômes. Réciproquement, si l'on tente de les frapper, les armes passent à travers sans les perturber.

LES VILLAGEOIS

Mis à part le fait qu'ils soient maudits, tous les villageois sont des hommes normaux, très faibles. Le prêtre du village a été privé de ses pouvoirs et est affaibli par la malédiction. Il ne les retrouve que si l'Epreuve est réussie.



PARTIE V : EPILOGUE

Si les personnages ne sont pas capables de rapporter le livre, ils ont échoué dans leur mission et ne remportent aucun Point d'Aventure. Le village restera maudit jusqu'à la fin des temps.

Si les personnages rapportent le grimoire au prêtre du village, il attendra la nuit et réunira tous les villageois dans l'église. Il procédera alors à un rituel, et la foudre tombera trois fois sur la Gueule du Loup qui s'effondrera, alors que le Signe de Mada rayonnera dans les cieux et détruira les Fantômes. Le prêtre, qui

Ce scénario est conçu pour un groupe d'environ cinq personnages débutants. Le meneur de jeu peut comme il le désire utiliser les règles d'Initiation ou l'Extension, il est cependant préférable de connaître un peu l'Aventure.

ABONNEZ-VOUS DES MAINTENANT

308 F : 12 NUMEROS + 2 CADEAUX

Vous recevrez avec le début de votre abonnement 1 EXEMPLAIRE D'UN NUMERO
DEJA PARU (au choix), + UN BLOC DE FEUILLES DE PERSONNAGES DE TRAUMA

BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER A GUY DOVERT

96, avenue de la République, 75011 PARIS

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

• je choisis mon numéro gratuit N° 1 ☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐ N° 4 ☐ N° 5 ☐ N° 6 ☐

• je m'abonne, je peux bénéficier d'un franco de port pour les anciens numéros que je commande au prix unitaire de 28 F.

* _____ N° 1 _____ N° 2 _____ N° 3 _____ N° 4 _____ N° 5 _____ N° 6

• Ci-joint mon règlement de _____ FF, par chèque bancaire ou postal à l'ordre de CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

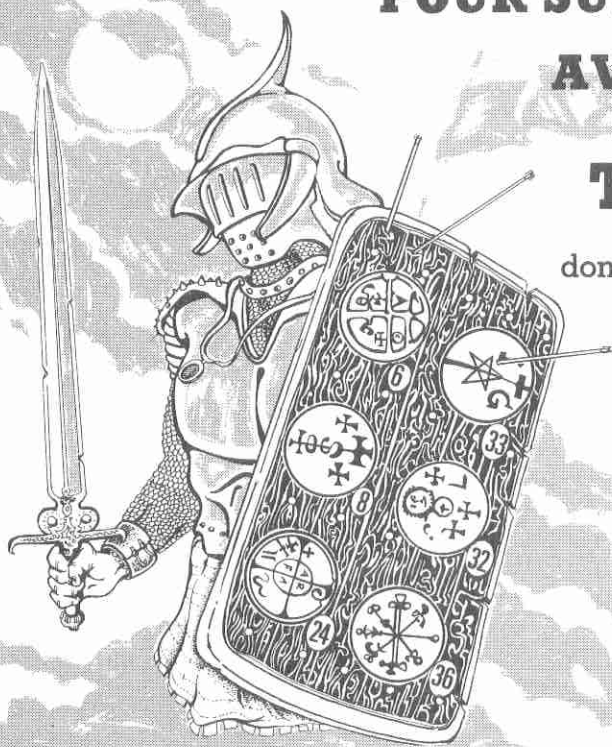
• **ETRANGER : 368 FF** (par chèque compensable à Paris ou mandat international).

• Je note que mon abonnement doit vous parvenir au plus tard le 10 pour recevoir le numéro du mois.

* nombre désiré

POUR SURVIVRE A VOTRE PROCHAINE AVENTURE MUNISSEZ-VOUS DES TALISMANS MAGIQUES

dont les chevaliers du Moyen Age ne se séparaient jamais



Les amulettes sont la réplique exacte de celles qu'utilisaient les chevaliers du XVI^e siècle pour se protéger et être aidés. Leurs dessins ont été relevés sur des documents conservés par le cabinet archéologique de Varsovie. Les reproductions que nous vous proposons sont réalisées en laiton vieilli sur lequel les signes apparaissent en doré. Elles sont munies d'une lanière de cuir qui permet de les porter autour du cou.

ATTENTION OFFRE DE LANCEMENT

BON DE COMMANDE

à renvoyer à **LODI - 3 bis rue Casteres 92110 CLICHY**

REFERENCES

N° 6 Protège des agressions et des sorts

N° 8 Donne la puissance

N° 24 Donne la force

N° 32 Donne une longue vie

N° 33 Protège de la mort

N° 36 Permet de réaliser des projets

QUANTITE

Pour 1 ou 2 talismans, 60 F chaque
de 3 à 6 talismans, 55 F chaque
plus de 6 talismans, 50 F chaque
et, pour chaque commande
de plus de 6 talismans, une
magnifique plaque d'exorciste
en CADEAU. Elle vous protégera
de tous les maléfices !

TOTAL

au prix unitaire de soit F
+ 18,00 (frais d'envoi)
TOTAL

NOM _____ ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement par mandat ou chèque à l'ordre de LODI

PANORAMA DES JEUX DE RÔLE



Attention, ces deux derniers critères ne donnent pas des notes d'ordre général, elles sont adaptées au public concerné par le jeu en question (accessibilité). Il ne saurait être question de comparer la simulation d'un jeu qui s'adresse à des débutants et celle d'un jeu pour joueurs confirmés, elles n'ont pas les mêmes objectifs.

COTE

Le plus partial de tous les critères : c'est une cote d'amour, matérialisée par de petits tentacules.

: on adore !!!
 : on aime beaucoup
 : on aime
 : ... bof !
 : on déteste

AUTRES DONNEES

EDITEURS

Il s'agit des différents éditeurs chez qui le jeu est paru, soit dans des versions modifiées, soit dans des traductions françaises (il est en effet impossible de suivre les nombreuses traductions des JdR de part le monde).

AUTEURS

C'est de leur faute !!!

DATE DE PARUTION

Vous trouverez là l'année de la première apparition du jeu (en fait le premier copyright).

MATERIEL FOURNI

C'est la liste du contenu matériel du jeu. L'absence de dés, voire même de scénarios, nécessite, en principe, de la part du joueur un investissement supplémentaire.

EXTENSIONS

Elles montrent le suivi de la part de l'éditeur et des auteurs. En fait, on peut considérer qu'un jeu sans extension est un jeu mort.

DISPONIBILITE

Ce critère permet de déterminer si le jeu est ou non facile à se procurer et dans quelles conditions. Certains jeux sont notés épuisés, ce qui signifie que les éditeurs ont cessé de les distribuer, mais parfois certaines boutiques recèlent des trésors dans leurs rayons ou arrière-boutiques...

PRESENTATION

L'emballage le plus classique d'un jeu reste la boîte, mais certains sont sous forme de livrets (pas de dos carré), de livres reliés et brochés ou sous sachet plastique ou jaquette.

N.D.L.R.

Certains jeux parus dans des magazines dont les règles sont trop schématiques par manque de place n'ont pas été mentionnés, et ceci à dessein. D'autre part, il est fort possible que nous ayons omis quelques jeux rarissimes. Pour certains de ceux qui sont indiqués dans ce panorama, nous avons dû effectuer des fouilles archéologiques conséquentes... Si vous connaissez un jeu dont nous ne parlons pas, écrivez-nous !

Philippe Sallerin

Vouloir faire un panorama des jeux de rôle le plus exhaustif possible est une tâche passionnante, mais c'est aussi tenter d'écrire l'article de tous les dangers. Le total des jeux atteint le nombre respectable de 180. Qui plus est, vouloir en donner une appréciation la plus impartiale possible relève carrément de la gageure.

Une tâche fascinante

En effet, recenser les JdR (Jeux de Rôle) permet d'en constater l'évolution dans le temps, tant mécaniquement (d'un point de vue système de règles) que thématiquement. Cela permet aussi de remarquer les pays les plus dynamiques dans ce domaine.

Une tâche dangereuse

Outre le risque d'en oublier subsiste la difficulté d'appréciation des JdR ainsi que celle des critères de présentation et de notation.

Comment présenter efficacement plus de 180 JdR ?

Les critères de tri s'avèrent : par pays, par éditeur, par auteur, par succès commercial, par intérêt... En fait, les deux critères les plus intéressants semblent être le classement thématique et alphabétique.

Index thématique :

Permet de connaître tous les JdR traitant du même sujet.

Classement alphabétique :

Le plus facile à utiliser, ce système de classement est surtout utile pour le lecteur qui désire des précisions sur un jeu dont il connaît le titre.

QUELLES APPRECIATIONS ET SUR QUELS CRITERES ?

Quatre critères, outre les éditeurs, auteurs, date de parution... sont importants pour juger un JdR.

ACCESSIBILITE

Elle représente la facilité d'utilisation et de mise en œuvre du jeu et détermine le public auquel le JdR est plus spécialement destiné. Les quatre notations peuvent être accompagnées de la mention, et au-delà, ce qui signifie que le jeu reste intéressant pour des joueurs plus expérimentés.

— **INITIATION** : le jeu convient parfaitement à la mise en place d'une première partie, tant pour les joueurs que pour le Maître de Jeu.

— **DEBUTANTS** : le jeu est adapté aux premières parties de nouveaux joueurs, et la mise en place d'une première maîtrise par un joueur ayant lui-même participé à quelques aventures en tant que joueur.

— **JOUEURS CONFIRMES** : le jeu prend toute sa saveur pour des habitués de JdR et pour un arbitre ayant un certain passé de Maître de Jeu.

— **FANS ONLY** : le jeu doit être réservé aux « connaisseurs » et du thème et des JdR (pour pros !!).

SIMULATION

Elle détermine la qualité de rendu du thème par les règles proposées par le jeu (système de combat, poursuite...).

La Simulation est notée sur 20. Une note élevée signifie donc une qualité de Simulation importante.

AMBIANCE

Notée elle aussi sur 20, elle rend compte de la plus ou moins grande facilité qu'aura le Maître de Jeu à créer une atmosphère adéquate. Elle dépendra de la qualité de traitement du thème (règles), des éléments fournis par les auteurs (chronologie, costumes, coutumes...), du ton donné et des possibilités offertes par les scénarios.



INDEX

Les Jeux sont classés par thème. Un jeu recouvrant plusieurs thèmes sera signalé dans chacun d'eux.

CONTEMPORAIN

Tous les jeux se déroulant dans une période comprise entre la fin du XIX^e siècle et nos jours seront considérés comme appartenant à cette catégorie.

ALMA MATER
APPEL DU CTHULHU
CRIMEFIGHTERS
CRIME-FIGHTERS
DALLAS
DANGER INTERNATIONAL
DAREDEVILS
ELEMENTARY Dr WATSON
GANGBUSTERS
GHOSTBUSTERS
INDIANA JONES
JUSTICE INC.
MERCENARIES, SPIES & PRIVATE EYES
NIGHT OF THE NINJA
REAL LIFE
STALKING THE NIGHT FANTASTIC
TRAUMA
VICTORIAN ADVENTURES
WORLD OF ACTION & ADVENTURES

ESPIONNAGE

Tous les jeux traitant principalement d'agents secrets, d'espions et de leurs missions d'agents spéciaux ou de renseignements (en principe ils se déroulent à notre époque) font partie de cette catégorie.

ESPIONNAGE
JAMES BOND 007
MERCENARIES, SPIES & PRIVATE EYES
M.I.S.S.I.O.N.
TOP SECRET

GENERIQUE

Les jeux de rôle qui ne sont pas axés sur un thème particulier mais dont la volonté est d'offrir un système apte à les traiter tous seront considérés comme génériques.

STEVE JACKSON'S GURP
ROLE
SIMULACRES
TO CHALLENGE TOMORROW

HISTORIQUE

Les jeux dont le thème traite le plus fidèlement possible d'une partie de notre histoire même si des éléments mythiques ou historiques y sont inclus seront considérés comme « historiques ».

AVANT CHARLEMAGNE
BUSHIDO
CHIVALRY & SORCERY
EN GARDE !

HEROES OF OLYMPUS
LAND OF ADVENTURES
LAND OF THE RISING SUN
LEGENDES CELTIQUES
LEGENDES DES 1001 NUITS
LEGENDES DE LA TABLE RONDE
LES 3 MOUSQUETAIRES
MAELSTROM
MAN, MYTH & MAGIC
MUSKETEER
NIL
ODYSSEUS
PENDRAGON
PRIVATEERS & GENTLEMEN
RETINUE
SPHINX
STICKS & STONES
WITCH HUNT

HORREUR

Tous les jeux dont le thème a été conçu pour inspirer la peur, le malaise et instiller l'horreur chez les joueurs peuvent être considérés comme rentrant dans cette catégorie.

APPEL DE CTHULHU
CHILL
MALEFICES
STALKING THE NIGHT FANTASTIC
UNDEAD
VICTORIAN ADVENTURES

HUMOUR

Lorsque rire est le thème du jeu, c'est un jeu de rôle d'humour !

ALMA MATER
EXCURSION INTO THE... BIZARRE
GHOSTBUSTERS
PARANOIA
TOON

INCLASSABLE

Tous les jeux qui n'ont pu être placés de façon nette dans une autre catégorie, pour quelque raison que ce soit, se trouvent « inclassés » ici !
BUNNIES & BURROWS
EXCURSION INTO THE... BIZARRE
SANDMAN

MEDIEVAL FANTASTIQUE

La présence de magie, de fées, de chevaliers, de dieux ou de mécréants, etc.. dans un environnement culturel médiéval légendaire permet de classer ici un tel jeu.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
ADVENTURE IN FANTASY
ARCHAERON GAME SYSTEM
ARDUIN GRIMOIRE
ATLANTIS TRILOGY
AVANT CHARLEMAGNE
BIFROST
BUSHIDO
CASSIOPEAN EMPIRE
CHIVALRY & SORCERY
CHRONIQUES DE L'YNAIS
CONAN
DONJONS ET DRAGONS
DRAGONQUEST
DRAGON RAGE
DRAGON ROAR
EFLQUEST
EMPIRE OF THE PETAL THRONE
FANTASY HEROES
FANTASY TRIP
FEERIE
FIRELAND
HAWKMOON
HEROES
HIGH FANTASY
JORUNE
LE JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU

KABAL
LAND OF ADVENTURES
LAND OF THE RISING SUN
LEGENDES CELTIQUES
LEGENDES DES 1001 NUITS
MAGIKON
L'ŒIL NOIR
PALLADIUM R.P.G.
POWER & PERILS
REVE DE DRAGON
ROLEMASTER
RUDIS
RUNEQUEST
RUNEQUEST III
STORMBRINGER
SWORDBEADER
THIEVES GUILD
TUNNELS & TROLLS
L'ULTIME EPREUVE
WARHAMMER R.P.G.
WORLDS OF WONDER
YSGARTH RULE SYSTEM

MILITAIRE

Les jeux de rôle où les personnages qu'il est possible d'incarner appartiennent à l'armée, ou ne peuvent exercer que des professions paramilitaires, sont des jeux de rôle dit « militaires ».

BEHIND THE ENEMY LINES
COMMANDO
DAWN PATROL
DELTA FORCE
FIGHT IN THE SKY
FREEDOM FIGHTER
INVASION US
MERC
MERCENARIES, SPIES & PRIVATE EYES
PHOENIX COMMAND
THE PRICE OF FREEDOM
THE REVISED RECON
TWILIGHT 2000

PIRATES

Chevaucher les vagues sur de fières nefes aux voiles orgueilleuses, détrousser les navires marchands, rechercher des trésors perdus, tel est le thème de cette catégorie de jeux situés dans un XV^e ou XVI^e siècle mal défini.

PIRATES & PLUNDERS
PRIVATEERS & GENTLEMEN
SKULLS & CROSSBONES

POST-CATACLYSME

Des terres ravagées, une technologie souvent en régression, un mode de vie parfois tribal, sont quelques uns des éléments du décor où errent des êtres humains diminués, dont le maître mot est « survivre ».

AFTERMATH
BITUME
LA COMPAGNIE DES GLACES
GAMMA WORLD
JUDGE DREDD
MORROW PROJECT
ROGUE 417
TWILIGHT 2000

SCIENCE FICTION

C'est dans un lointain futur (souvent hautement technologiquement) que nous attendent les héros des jeux de rôle de science-fiction.

CRASH CITY
EARTH 2020
EMPIRE GALACTIQUE
FLASH GORDON & THE WARRIORS OF MONGO
LA COMPAGNIE DES GLACES
FREEDOM FIGHTER

FINGERWORTHY
FTL 2048
GALACTIC CONQUEST
IMPERIAL EARTH
JORUNE
JUDGE DREDD
LASERBURN
LEGIO VII
THE MECHANIDS
MECHWARRIORS
MEGA I
MEGA II
MEKTON
METAMORPHOSIS ALPHA
MIDNIGHT AT THE WELL OF SOULS
OTHER SUNS
PARANOIA
PSYWORLD
RINGWORLD
ROBOTECH
ROBOT WARRIORS
SPACE MASTER
SPACE OPERA
STARACE
STAR FRONTIER
STARSHIPS & SPACEMEN
STAR TREK
TEENAGERS FROM OUTER SPACE
TRAVELLER
TRAVELLER 2300
UNIVERSE
WARBOT
WORLDS OF WONDER

SUPERHEROS

C'est un oiseau, c'est un avion, non c'est un superhéros : un être doté de pouvoirs ou de capacités surhumaines combattant des « vilains » tout aussi puissants.

ADVANCED MARVEL SUPER HEROES
CHALLENGERS
CHAMPIONS
D.C. HEROES
HEROES UNLIMITED
MARVEL SUPER HEROES
THE OFFICIAL SUPERHERO ADVENTURE GAME
SUPERHERO 2044
SUPER HEROES & SUPER VILLAINS
SUPER GAME
SUPERSENTINEL
SUPER SQUADRON
SUPERVILLAINS
SUPERWORLD
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
VILLAINS & VIGILANTES
WORLDS OF WONDER

VOYAGES TEMPORELS

Voyager dans le temps, explorer le passé ou l'avenir, le contempler ou modifier la trame est un vieux rêve qu'il est possible de réaliser grâce à ces jeux.

Dr WHO
LORDS OF CREATION
MEGA I
MEGA II
TIME & TIME AGAIN
TIME MASTER
TIME SHIP

WESTERN

Dans un XIX^e siècle américain semi-mythique résonnent les détonations des fidèles six-coups et le hullement strident des peaux-rouges, décor dans lequel évoluent les personnages de cette catégorie de jeu.

BOOT HILL
WILD WEST

ADVANCED D & D

EDITEUR : TACTICAL STUDIES RULES (USA)
 AUTEUR : Gary GYGAX
 DATE DE PARUTION : 1978
 NOMBRE D'EDITIONS : 2 (changement de couvertures)
 THEME : médiéval fantastique
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés et au-delà
 SIMULATION : 5
 AMBIANCE : 14
 MATERIEL FOURNI : livres
 EXTENSIONS : innombrables !!!! (dont figurines)
 COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : série de livres
 C'est le descendant logique du premier jeu de rôle paru : DONJONS & DRAGONS, avec tout ce que cela comporte. Tout en conservant la même atmosphère que son aîné, il en accroît les possibilités. A ce jour, AD&D est le jeu de rôle le plus vendu au monde, plus de trois millions d'exemplaires, et, certainement celui qui revient le plus cher si l'on tient à posséder tous les livres de règles (au moins dix à la rédaction de ce panorama !!).

ADVANCED MARVEL SUPER HEROES

EDITEUR : TACTICAL STUDIES RULES (USA)
 AUTEUR : Jeff GRUBB
 DATE DE PARUTION : 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : super-héros
 ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
 SIMULATION : 16
 AMBIANCE : 15
 MATERIEL FOURNI : deux livrets de règles, des fiches de héros de Marvel et des pions, deux dés, une carte
 EXTENSIONS : un supplément spécifique à ce jeu est paru à ce jour, d'autres sont annoncés
 COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Ce jeu représente pour MARVEL SUPER HEROES (cf ce titre) ce qu'est AD&D pour D&D. Il s'adresse à un public ayant déjà joué aux jeux de rôle, contrairement à son prédécesseur. Il bénéficie d'un système de jeu quasi identique, mais de règles plus nombreuses et plus détaillées, qui en font l'égal de DC HEROES. On notera que toutes les extensions prévues pour MSH sont utilisables avec ADVANCED MSH sans effort de conversion à faire.

ADVENTURE IN FANTASY

THEME : médiéval fantastique

AFTERMATH

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)
 AUTEURS : Bob CHARETTE & Paul HUME
 DATE DE PARUTION : 1977
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : post-cataclysmique
 ACCESSIBILITE : fans only !
 SIMULATION : 18
 AMBIANCE : 14
 MATERIEL FOURNI : trois livrets de règles, feuille de personnage, aides de jeu (tableaux)
 EXTENSIONS : scénarios
 COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 L'un des plus anciens jeux de rôle post-cataclysmiques et sans conteste, l'un des plus complexes. Le souci du réalisme a amené les auteurs à concevoir un nombre effarant de règles pour couvrir TOUTES les situations : le vent fait-il dévier une flèche ?... On ne peut toutefois qu'admirer le travail de recherche effectué au niveau du background. On notera également que l'arbitre peut choisir lui-même quelle catastrophe s'est abattue sur le monde (guerre nucléaire, invasion extra-terrestre...).

ALMA MATER

The High School Role Playing Game

EDITEUR : ORACLE GAMES LTD (CANADA)
 AUTEUR : Steve DAVIS & Andrew WARDEN
 DATE DE PARUTION : juillet 1982
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : humour, contemporain
 ACCESSIBILITE : débutant et au-delà
 SIMULATION : 12
 AMBIANCE : 15
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, feuille de personnage, poster
 EXTENSIONS : néant
 COTE : 

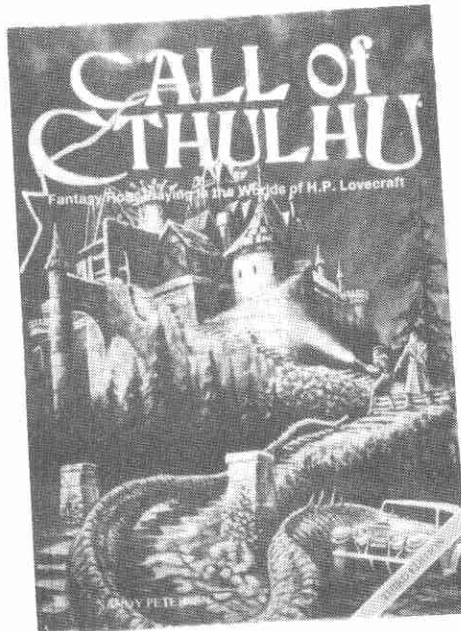
DISPONIBILITE : très très faible !!!
 PRESENTATION : 1 livret sous cachet
 Ce jeu se veut une simulation (destroy !) des 4 années de High School (les collèges américains). Certainement le jeu de rôle le plus immonde jamais paru. Il ne présente que les aspects les plus malsains de la vie étudiante américaine (sexe, drogue, racket...). Ce jeu fut unanimement boycotté par les critiques. Ce n'est pas moins un jeu de dérision extrêmement amusant !

APPEL DE CTHULHU

Jeu de Rôle Fantastique dans les Mondes de H.P. Lovecraft

EDITEUR : JEUX DESCARTES (FRANCE) CHAOSIUM INC. (USA)
 AUTEUR : Sandy PETERSEN (+ le staff Chaosium)
 DATE DE PARUTION : 1981
 NOMBRE D'EDITIONS : 2
 THEME : horreur, contemporain
 ACCESSIBILITE : débutant et au-delà
 SIMULATION : 10
 AMBIANCE : 17
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, guide des Années 20, carte, feuilles de personnages et de monstres, silhouettes de personnages, six dés
 EXTENSIONS : très nombreuses (dont figurines)
 COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Le jeu de rôle le plus vendu en France après D&D. C'est certainement sa fidélité au Mythe de Lovecraft qui en assure le succès (et l'ambiance très particulière), renforcé par de nombreux articles et scénarios parus, tant dans les revues spécialisées françaises qu'anglo-saxonnes. Pourtant, c'est un jeu à recommander plus particulièrement aux amateurs de Lovecraft qui se sentent les capacités nécessaires à la création d'une ambiance d'horreur. En fait, l'APPEL DE CTHULHU est un jeu dont l'atmosphère est plus difficile à "maîtriser" que les règles.



ARCHAERON GAME SYSTEM

EDITEUR : ARCHAERON GAME LTD (Canada)
 AUTEUR : Wilf K BACKHAUS
 DATE DE PARUTION : 1979
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : médiéval fantastique
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 12
 AMBIANCE : 12
 MATERIEL FOURNI : série de livrets vendus séparément
 EXTENSIONS : néant
 COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées
 PRESENTATION : livrets
 Un des nombreux clones D&D parus sur ce thème...

ARDUIN GRIMOIRE

EDITEUR : DRAGON TREE PRESS (USA)
 AUTEUR : David A. GRAVE
 DATE DE PARUTION : début des années 80
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : médiéval fantastique
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 14
 AMBIANCE : 13
 MATERIEL FOURNI : série de livrets comportant les règles et le monde dans lequel se déroulent les aventures
 EXTENSIONS : livrets d'environnement
 COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées
 PRESENTATION : livrets
 Un jeu sans grande originalité sur ce thème exploré dans toutes les directions possibles mais qui semble assez joué par les joueurs "underground" anglais.

ATLANTIS TRILOGY

EDITEUR : BARD GAMES (USA)
 DATE DE PARUTION : 1985
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : médiéval fantastique
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 12
 AMBIANCE : 8
 MATERIEL FOURNI : livrets de règles vendus séparément
 EXTENSIONS : néant
 COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : livrets
 Ce jeu est vendu sous forme de trois livrets : "The Arcanum" (règles proprement dites), "The Lexicon" (Atlas-sourcebook du monde d'Atlantis) et "The Bestiary" (livre des monstres). C'est un jeu médiéval fantastique comme beaucoup d'autres avant lui, mais qui peut être utilisé simplement comme supplément pour un autre jeu quelconque.

AVANT CHARLEMAGNE

Au temps des rois barbares

EDITEUR : ROBERT LAFFONT (FRANCE)
 AUTEUR : François NEDELEC
 DATE DE PARUTION : novembre 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : historique, médiéval fantastique
 ACCESSIBILITE : débutant et au-delà
 SIMULATION : 9
 AMBIANCE : 13
 MATERIEL FOURNI : livre comprenant règles et scénarios
 EXTENSIONS : néant
 COTE : 

DISPONIBILITE : librairies, supermarchés, boutiques spécialisées
 PRESENTATION : livre

Ce jeu est compatible avec le système de règles utilisé par **EMPIRE GALACTIQUE**. La qualité (d'ailleurs saluée par **HISTORIA**) des recherches historiques effectuées par l'auteur en font un "must" pour les amateurs de cette période fort méconnue de notre histoire. Sa présentation (un livre format habituel) peut sembler dérangeante aux joueurs, toutefois, elle assure à ce jeu une très large diffusion.

BEHIND ENEMY LINES

EDITEUR : THE COMPANIONS (USA), précédemment FASA (USA)
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : militaire
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 9
MATÉRIEL FOURNI : livrets de règles
EXTENSIONS : scénarios, aides de jeu

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Premier jeu de rôle paru sur un thème militariste, à l'origine publié par la firme FASA, **BEHIND ENEMY LINES** attirera tous les amateurs de ce type d'aventures, et rebuttera les autres. Le système réaliste ne tombe pas dans la complexité de certains produits similaires plus récents, qui ressemblent plus à **SQUAD LEADER** qu'à des jeux de rôle.

BIFROST

THEME : médiéval fantastique
MATÉRIEL FOURNI : 4 livrets de règles
DISPONIBILITE : nulle (épuisé)

BITUME

EDITEUR : CROC
AUTEUR : CROC
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : post-cataclysmique Mad-Maxien
ACCESSIBILITE : débutant
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 12
MATÉRIEL FOURNI : un livret de règles comportant un mini-scénario
EXTENSIONS : un scénario

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : un livret sous pochette
Le premier jeu de rôle post-cataclysmique français ; son orientation spécifiquement mécanique le destine aux fans de vomissements, d'odeurs d'huile brûlée et de sang chaud. Un jeu d'auteur avec tout ce que cela comporte (enthousiasme mais aussi problèmes de règles).

BOOT HILL

Role playing game of the wild west

EDITEUR : TACTICAL STUDIES RULES (USA)
AUTEURS : Brian BLUME & Gary GYGAX
DATE DE PARUTION : 1975
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : western (dans le sens cinéphilie du terme)
ACCESSIBILITE : débutants et joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 13
MATÉRIEL FOURNI : livret comprenant les règles et un scénario, pions, cartes, deux dés
EXTENSIONS : quelques scénarios, figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Ce jeu permet de recréer l'ambiance du western, que ce soit celle des grands classiques ou des westerns "spaghetti" qui déchirent de leurs détonations nos salles obscures. A réserver aux fans du genre.

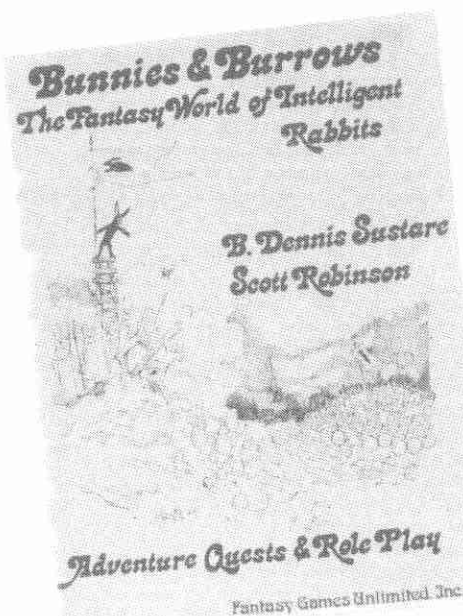
BUNNIES & BURROWS

The Fantasy World of Intelligent Rabbits

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED, INC (USA)
AUTEUR : B. Dennis SUSTARE & Scott ROBINSON
DATE DE PARUTION : 1976
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : inclassable : la lutte des lapins intelligents pour la survie...
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 15
AMBIANCE : 12
MATÉRIEL FOURNI : un livret de règles
EXTENSIONS : figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées (épuisé)
PRESENTATION : un livret
Ce jeu permet d'incarner sur notre planète un lapin doté de la faculté de pensée. La "société lapine" est particulièrement bien décrite et confortée par un système de règles particulièrement détaillé puisqu'elles tiennent compte de la valeur énergétique des différentes salades, carottes et autres mets de choix, des capacités de reproduction des personnages, etc... Un jeu étonnant car, en fait, totalement dénué d'humour.



BUSHIDO

Un jeu de rôle d'aventures dans le Japon des Samouraïs

EDITEURS : FANTASY GAMES UNLIMITED, INC (USA), HEXAGONAL (FRANCE)
AUTEURS : Bob CHARETTE & Paul HUME
DATE DE PARUTION : 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 3
THEME : médiéval fantastique, historique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés et au-delà
SIMULATION : 18
AMBIANCE : 18
MATÉRIEL FOURNI : livret du joueur, livret du maître de jeu (comportant un scénario), carte, calendrier, feuille de personnage, écran du maître de jeu, un dé
EXTENSIONS : deux scénarios (en anglais), figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Ce jeu dans la qualité de son travail effectué sur le Japon médiéval, rend parfaitement l'atmosphère du Japon légendaire. La qualité de la simulation obtenue ne peut que satisfaire les amateurs d'arts martiaux et de mysticisme asiatique. Il offre une alternative des plus intéressantes aux fervents d'exotisme légendaire lassés de médiéval fantastique, aux références purement littéraires. Toutefois, la profusion de

termes japonais et de références historiques ne peut le faire pleinement apprécier que d'un public de joueurs éclairés.

CASSIOPEAN EMPIRE

THEME : médiéval fantastique

CHALLENGERS

EDITEUR : RAGNAROK ENTERPRISES (USA)
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : super-héros
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 9
MATÉRIEL FOURNI : livrets avec campagne et mini-scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : quasi-nulle
PRESENTATION : livrets sous blisters
Jeu créé par l'équipe d'étudiants de Ragnarok. Un bon background à utiliser pour d'autres jeux, mais le système de celui-ci nécessite d'extraire des racines cubiques et quatrièmes en cours de partie, ce qui alourdit inutilement le jeu...

CHAMPIONS

The Super Hero role playing game

EDITEUR : HERO GAMES (USA)
AUTEURS : Steve PERTERSON & George MAC DONALD
DATE DE PARUTION : 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 3
THEME : super héros
ACCESSIBILITE : fans only !
SIMULATION : 19
AMBIANCE : 19
MATÉRIEL FOURNI : un livret de règles de 140 pages comportant un scénario, des fiches de personnages et des PNJ prêts à l'emploi
EXTENSIONS : très nombreux scénarios, figurines et même Comics !

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livret
Ce jeu de rôle de super héros est certainement le plus complet parmi ceux qui traitent de ce thème. Il est le seul qui prend véritablement en compte tous les éléments des Comics (ambiance, langage particulier, humour, motivation des personnages...). Mais le rendu de cette ambiance s'accompagne d'une complexité très importante. C'est le moins jouable des jeux de super héros mais celui qui a le plus de "feeling". Il est à noter que ce jeu est le premier exemple d'une retombée du jeu de rôle dans la "littérature", en effet un Comic vient d'apparaître sur le marché américain ("Champions" chez Eclipse Comics) qui met en scène les héros et les supers vilains du jeu, tout en fournissant les données ludiques, et que d'autre part, **CHAMPIONS** est le leader incontesté des ventes de jeux de rôle sur le thème des super-héros. Outre-Atlantique.

CHILL

EDITEUR : PACESETTER (USA)
AUTEUR : Michael WILLIAMS
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1 (édition française en cours chez SCHMIDT FRANCE)
THEME : horreur
ACCESSIBILITE : débutant et au-delà
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 16
MATÉRIEL FOURNI : livret d'introduction, scénario, livret de règles, livret de monstres, pions, trois dés
EXTENSIONS : nombreux scénarios, paravent, livret de monstres, jeu de société

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Ce jeu s'attache à rendre l'atmosphère bien spécifique des films d'horreur tels que *Shining*, *Dracula*, *La Maison des Damnés*, *La Nuit des Morts-vivants*, *La Forteresse*... L'auteur, qui est un "transfuge" de TRS, a certainement voulu pousser dans ses dernières limites l'atmosphère de D&D en l'adaptant à l'horreur gothique. Les personnages appartiennent à une organisation secrète dont le but est la suppression, par la magie blanche, de toutes les manifestations surnaturelles. Les scénarios se déroulent dans diverses époques, du XVIII^e à nos jours. C'est un jeu où sang et horreur se mêlent avec délice !!!

CHIVALRY & SORCERY

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED, INC (USA)
AUTEUR : Edward E. SYMBALIST
DATE DE PARUTION : 1976
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : médiéval fantastique, historique
ACCESSIBILITE : fans only !
SIMULATION : 19
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI :
EXTENSIONS : scénarios et livrets de références

COTE : 

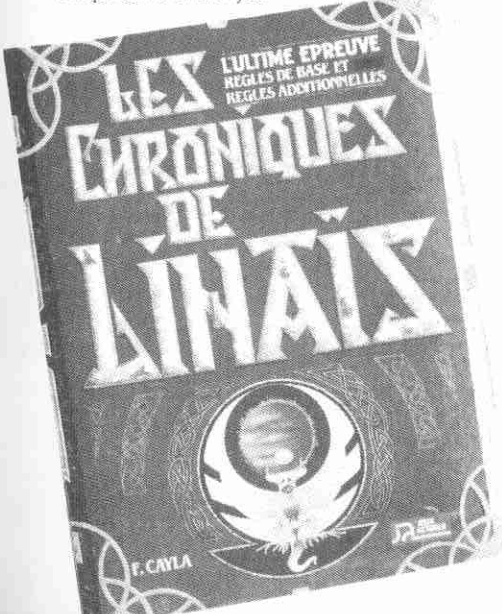
DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Certainement la meilleure simulation de la France médiévale jamais parue, à tel point que les règles sont difficilement lisibles et quasiment injouables. Un bon jeu servi par de très bons livres de références utilisables pour les jeux traitant de cette période.

CHRONIQUES DE LYN AIS

EDITEUR : JEUX ACTUELS (FRANCE)
AUTEUR : Fabrice CAYLA
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 11
MATERIEL FOURNI : 2 livrets de règles, un livret d'environnement, 2 scénarios, feuilles de personnages, carte du monde de Lynais, fiches, feuilles de peuples et un plateau
EXTENSIONS : scénarios, écran

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : porte-feuille
Autant L'ULTIME EPREUVE (cf. ce titre) est un jeu très simple, autant celui-ci, qui en est la version "avancée", lui apporte une dimension nouvelle autant qu'intéressante. Un environnement détaillé et sympathique, un système fluide font de ce produit agréable-ment présenté un bon jeu.



COMMANDO

EDITEUR : SIMULATION PUBLICATIONS INC (USA)
DATE DE PARUTION : 1980
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : militaire
ACCESSIBILITE : fans only !
SIMULATION : 16
AMBIANCE : 6
MATERIEL FOURNI : livrets de règles, cartes, livrets de tables
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : épuisé
PRESENTATION : boîte
Synthèse de Wargame et de Jeu de rôle à réserver aux fans de ce genre d'action.

COMPAGNIE DES GLACES

EDITEUR : JEUX ACTUELS (FRANCE)
AUTEURS : Fabrice CAYLA & Jean-Pierre PECAU
DATE DE PARUTION : février 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : post-cataclysme, science-fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 8
AMBIANCE : 8
MATERIEL FOURNI : livret de règles, livret décrivant le monde (comportant un scénario), feuille de personnage, feuilles de personnages non joués, table de tests, paravent
EXTENSIONS : un scénario

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : une jaquette paravent contenant le matériel
Ce jeu est basé sur l'univers décrit par G.J. ARNAUD dans sa série : *La Compagnie des Glaces* (éd. Fleuve Noir). Il y traite de notre planète plongée dans un hiver perpétuel et dirigée d'une main de fer par des compagnies ferroviaires. Si l'ambiance de la série est respectée (morbidité, paranoïaque et sans espoir), grâce aux recherches effectuées par les auteurs, elle ne permet pas pour autant les interactions et la liberté appréciées par les joueurs. De plus, les règles, parfois confuses, n'arrangent pas la situation. Ce jeu est la démonstration que de bonnes références littéraires ne font pas forcément un bon jeu ; dans le cas présent le thème paraît inadapté à une transposition en jeu de rôle.

CONAN R.P.G.

EDITEUR : TSR (USA)
AUTEUR : staff TSR
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique (œuvres de R.E. Howard)
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 8
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : carte (magnifique), 1 livret de règles comportant un scénario, 1 livret de références, 1 livret d'environnement, 2 livrets de personnages, 2 dés
EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Un jeu basé sur le plus célèbre personnage de Howard, popularisé par les livres, les bandes dessinées et le cinéma. L'atmosphère très particulière de ce monde barbare est bien rendue par un système de jeu très simple, et une excellente documentation sur le monde.

CRASH CITY

EDITEUR : STEVE JACKSON GAMES
AUTEUR : Steve JACKSON
DATE DE PARUTION : début des années 80
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : science fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 9
MATERIEL FOURNI : règles, plans, pions, aides de jeu
EXTENSIONS : scénarios, suppléments, pions, cartes, figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Paru à l'origine sous forme de trois jeux complémentaires ("Car Wars", "Truck Stop", "Sunday Drivers") et diffusé maintenant sous le seul titre CRASH CITY, ce jeu met en scène un futur plus ou moins proche dans lequel la violence automobile a été institutionnalisée. Les joueurs s'affrontent à bord de véhicules dignes de "Mad Max II", dans des joutes télévisées, ou vont chercher l'aventure le long des routes des Etats Unis.
On peut se demander dans quelle mesure cette violence routière n'est pas déjà présente dans notre société.

CRIMEFIGHTERS

Playing the heroes of pulp action

EDITEUR : TACTICAL STUDIES RULES (USA)
AUTEUR : David COOK
DATE DE PARUTION : mars 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 1 (dans la revue DRAGON N° 47)
THEME : contemporain
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : règles, un scénario
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : épuisé
PRESENTATION : 20 pages dans la revue précitée
Ce jeu est le premier traitement jeu de rôle du thème des héros populaires du style Doc Savage, Bob Morane, le Fantôme... Il représente une bonne introduction à ce thème, mais son absence de développement par l'auteur l'a condamné à terme.

CRIME-FIGHTERS

The TV Cops game

EDITEUR : TASK FORCE GAMES (USA)
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain
Sur le thème des feuilletons policiers américains. Pour les amateurs de "Starsky & Hutch"...

DALLAS

The Television Role Playing Game

EDITEUR : SPI (USA)
AUTEURS : James F. DUNNINGAN, Redmond A. SIMONSEN
DATE DE PARUTION : 1980
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 8
AMBIANCE : 5
MATERIEL FOURNI : livret de règles, cartes, 3 scénarios, 2 dés
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : épuisé
 PRESENTATION : boîte
 Dallas n'est pas à proprement un jeu de rôle, il n'y a pas de création de personnage, pas de système d'expérience... c'est un jeu d'alliance et de simulation à connotation jeu de rôle.

DANGER INTERNATIONAL

The modern role playing game !

EDITEUR : HERO GAMES (USA)
 AUTEURS : L. Douglas GARRET, Georges MAC DONALD & Steve PETERSON
 DATE DE PARUTION : novembre 1985
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : contemporain
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés et au-delà
 SIMULATION : 14
 AMBIANCE : 12
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, scénarios dont un solo
 EXTENSIONS : scénario

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : un livret
 Ce jeu permet d'incarner des aventuriers modernes : mercenaires, forces spéciales, agents secrets, privés, policiers. Il est compatible avec le système de jeu Hero Games (CHAMPIONS, JUSTICE INC...) Il représente un assez bon traitement du thème.

Aventures (les Aventuriers de l'Arche Perdue). La qualité des règles qui prévoient toutes les situations avec, il est vrai, une certaine complexité (toutefois tempérée par un système de règles avancées et optionnelles), permet d'obtenir une atmosphère inégalée. La création de personnages permet, avant même la première partie, d'obtenir un personnage avec un passé extrêmement riche et totalement choisi par le joueur. Les scénarios, bien conçus, sont bâtis sur le principe des scripts de films et, à l'instar de ceux-ci, permettent aux joueurs d'incarner réellement leur personnage : on adore !!!

DAWN PATROL

EDITEUR : TSR (USA)
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : militaire
 ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
 SIMULATION : 13
 AMBIANCE : 7
 MATERIEL FOURNI : règles, dés, plans, fiches d'avions
 EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Simulation des combats aériens de la première guerre mondiale qui tient plus du wargame que du jeu de rôle.

DC HEROES

Be part of the Legend !

EDITEUR : MAYFAIR GAMES (USA)
 DATE DE PARUTION : 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : super-héros
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 17
 AMBIANCE : 15
 MATERIEL FOURNI : 3 livrets de règles, un livret d'initiation, un livret de scénario, un paravent, des fiches de personnages, des pions et deux dés
 EXTENSIONS : scénarios, figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Ce jeu de rôle bénéficie d'un thème de départ extrêmement vaste puisqu'il repose sur l'univers créé par la firme américaine DC Comics au cours de ses cinquante années d'existence, univers habité par Batman et Superman, au milieu d'une foule d'autres héros et vilains. Un système accessible et un matériel sans reproche en font l'un des deux meilleurs jeux sur ce thème. Il est à noter que les scénarios pour ce jeu sont déjà aussi nombreux que pour ses concurrents plus anciens.

DELTA FORCE

America strikes back !

EDITEUR : TASK FORCE GAMES (USA)
 AUTEUR : William H. KEITH Jr
 DATE DE PARUTION : 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : militaire
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 16
 AMBIANCE : 10
 MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un de références, un de trois scénarios, un paravent et deux dés
 EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Un jeu basé sur la fameuse équipe anti-terroriste

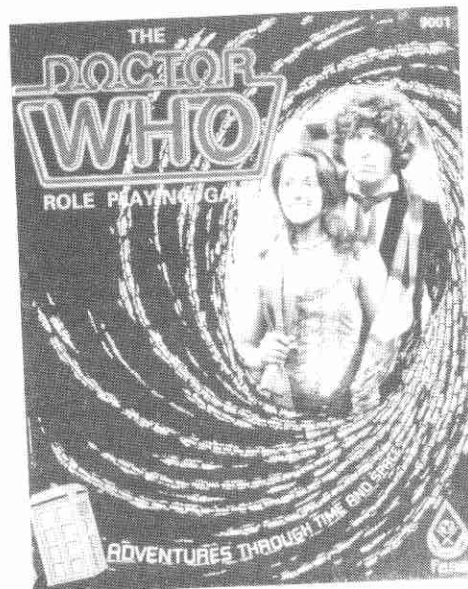
américaine, sur laquelle a déjà été tourné un film tout à fait inoubliable. L'optique de ce jeu est aussi limitée que son intérêt.

DR WHO ROLE PLAYING GAME

EDITEUR : FASA CORP. (GB)
 AUTEUR : Michael P. BLEDSON, Wm. John WHEELER & Guy W. McLIMORE Jr
 DATE DE PARUTION : 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : voyages dans le temps
 ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
 SIMULATION : 14
 AMBIANCE : 15
 MATERIEL FOURNI : manuel du joueur, livret du maître de jeu, livret de références
 EXTENSIONS : nombreux scénarios, aides de jeu, figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Ce jeu est une adaptation fidèle d'une série télévisée anglaise très connue Outre-Manche, dont il rend bien l'ambiance, aidé par un système de règles accessibles. Ladite série n'étant malheureusement pas diffusée en France, il apparaît difficile d'en apprécier la saveur...



DONJONS & DRAGONS

EDITEUR : TSR INC (USA) en version française
 AUTEURS : Gary GYGAX & Dave ARNESON
 DATE DE PARUTION : 1974
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : médiéval fantastique
 ACCESSIBILITE : initiation et au-delà
 SIMULATION : 8
 AMBIANCE : 12
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, un scénario, dés
 EXTENSIONS : scénarios, figurines (et énormément de matériel en anglais)

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées, magasins de jouets, organismes de vente par correspondance
 PRESENTATION : boîte, livre de poche (version anglaise)
 Que dire de ce premier jeu de rôle !!! C'est la base sur laquelle s'est développé le jeu de rôle et, par là même, un jeu aux mécanismes dépassés, qui convient plus particulièrement à un jeune public.



DAREDEVILS

Role playing action & adventures in the two fisted thirties

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED, INC (USA)
 AUTEURS : Bob CHARETTE & Paul HUME
 DATE DE PARUTION : 1982
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : contemporain
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés et au-delà
 SIMULATION : 19
 AMBIANCE : 19
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, livret de 4 aventures, paravent, feuille de personnage
 EXTENSIONS : livrets de scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Ce jeu permet d'incarner des aventuriers des années trente, qu'il s'agisse de privés, de vengeurs masqués, d'explorateurs, d'agents secrets, etc... L'ambiance recherchée est celle des "pulp" (illustrés populaires des années trente, tirés sur mauvais papier, mettant en scène des aventuriers indestructibles : The Avenger, The Spider, The Shadow, Nick Carter...), ainsi que celle des films noirs (Bogart), ou de Grandes

DRAGONQUEST

EDITEUR : SIMULATION PUBLICATIONS INC. (USA)
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : trois livrets de règles, un plateau de jeu
EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : quasi-nulle (épuisé)
PRESENTATION : boîte

Un jeu assez simulationniste, avec toutes les règles plus ou moins optionnelles, pour satisfaire tous les publics, doté d'un système de magie très intéressant, malheureusement épuisé depuis la disparition de la société SPI.

DRAGON RAGE

THEME : médiéval fantastique

DRAGON ROAR

EDITEUR : STANDARD GAMES & PUBLICATIONS LTD (GB)
AUTEUR : Kalonh DIVE
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : initiation
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : un livret de règles, 5 dés, une cassette audio comportant une introduction aux règles et un scénario solo (!), des pions, des feuilles de personnages et de monstres, des plans de sol et des aides de jeux
EXTENSIONS : néant

COTE : 

PRESENTATION : boîte

La seule curiosité de ce jeu est qu'il est fourni avec une cassette audio "permettant" de jouer un scénario solo, ainsi que la possibilité de rencontrer des pingouins assassins...

DRAGON WARRIORS

EDITEUR : CORGI GAMES (GB)
AUTEURS : Dave MORRIS & Oliver JOHNSON
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 8
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : trois livres format poche
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livres de poche ou coffret de trois livres

Un jeu mineur publié par un éditeur ordinairement spécialisé dans les jouets, dans une présentation qui assure une grande distribution en Angleterre. Le système de jeu est très rudimentaire, assez proche de celui des livres-solos de Gallimard. Le troisième livre de la série regroupe plusieurs scénarios pour le jeu, défini dans les deux premiers livres.

EARTH 2020

THEME : science-fiction

ELEMENTARY, Dr WATSON

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)
THEME : contemporain
MATERIEL FOURNI : livret de règles, plan de Londres, de nombreuses affaires
DISPONIBILITE : épuisé
PRESENTATION : boîte
Un jeu très ancien se déroulant dans le Londres victorien où il faut résoudre des affaires criminelles par des déductions à la Sherlock Holmes, plus proche de Sherlock Holmes, détective conseil que du jeu de rôle.

ELFQUEST

EDITEUR : CHAOSIUM (USA)
AUTEUR : staff CHAOSIUM
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 16
MATERIEL FOURNI : livrets de règles et d'environnement, feuilles de personnages, planche de figurines, carte, dés
EXTENSIONS : scénarios, aides de jeu, figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Ce jeu est basé sur les comics et bandes dessinées du même nom, malheureusement incomplètement traduites en français. Le système de jeu est proche de celui de RUNEQUEST, mais le thème des elfes en tant que société est fascinant. L'approche en est nouvelle, un très bon jeu.

EMPIRE GALACTIQUE

EDITEUR : ROBERT LAFFONT (FRANCE)
AUTEUR : François NEDELEC
DATE DE PARUTION : octobre 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : règles, scénario
EXTENSIONS : 1 livre de scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : librairies, supermarchés, boutiques spécialisées
PRESENTATION : livre
EMPIRE GALACTIQUE est le premier jeu de rôle de science-fiction français (et le premier en français). De tous les jeux traitant de ce thème il est le plus accessible et le plus jouable. Mais cette qualité est aussi son défaut. Il s'adresse essentiellement aux personnes intéressées par le thème mais qui n'en sont pas des passionnées. Les fans de science-fiction risquent, en effet, de le trouver trop "simple" ou pas assez "technologique". Un jeu intéressant.

EMPIRE OF THE PETAL THRONE

The World of Tékumel

EDITEUR : ADVENTURE GAME INC (USA)
AUTEUR : Pr M.A.R. BAKER
DATE DE PARUTION : 1975
NOMBRE D'EDITIONS : au moins 4 (chez au moins 3 éditeurs : TSR, GAMESCIENCE et A.G.I.)
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : règles et cartes du monde
EXTENSIONS : scénarios, aides de jeu

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées
PRESENTATION : selon l'édition : boîte ou livret sous cachet

Un jeu surprenant au système de règles très proche de D&D, mais au monde extrêmement fouillé. La démarche du Pr BAKER est la même que celle de J.R.R. TOLKIEN adaptée spécifiquement aux jeux de rôle. Il a créé une société complète politiquement, écologiquement, sociologiquement et astronomiquement. Un jeu étonnant par le travail fourni et la qualité du monde obtenu !

EN GARDE !

EDITEUR : GAMES WORKSHOP (GB)
AUTEURS : Daryl HANY & Frank CHADWICK
DATE DE PARUTION : 1975
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : historique
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 12
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : livret
Sur le thème des "Gentilshommes aventuriers" de la France du dix-septième siècle, et fortement teinté de l'esprit des romans d'Alexandre Dumas, EN GARDE ! permet au joueur de faire graver l'échelle sociale de la société de l'époque, à travers les duels, romances, et multiples péripéties des aventures de d'Artagnan et consorts.

ESPIONNAGE !

EDITEUR : HERO GAMES (USA)
AUTEURS : Steve PETERSON & George MacDONALD
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : espionnage (évidemment)
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 16
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : un livret de règles et un scénario
EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Pour les amateurs de livres et de films d'espionnage, ce jeu recrée avec précision les multiples péripéties des romans de Jean BRUCE et Gérard DE VILLIERS. On peut encore le trouver assez facilement, bien que l'éditeur ait arrêté de le publier pour le remplacer par "DANGER INTERNATIONAL" dans son catalogue. Enfin, comme tous les jeux de Hero Games, il est compatible avec les autres jeux de la firme texane.

EXCURSION INTO THE... BIZARRE !

A rather role-playing game

EDITEUR : BLIND DOG GAMES (USA)
AUTEUR : D. Wolfgang TRIPPE
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : inclassable, humour
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : un livret de règles avec un scénario
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : quasi-nulle
PRESENTATION : un livret format A5
Des animaux intelligents, des créatures mythologiques (elfes, nains, hobbits...) sont transportés par des

"Vorpall Winds" dans un monde étrange est mystérieux : le nôtre. Ce jeu est incomplet, de par la volonté même de l'auteur, qui le considère comme expérimental (!!!). Une expérience intéressante autant que surprenante.

FANTASY HERO

EDITEUR : HERO GAMES (USA)
AUTEUR : Steve PETERSON
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 16
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : un livret de 160 pages comportant un scénario
EXTENSIONS : un livret de monstres
COTE : (3)

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livret
Jeu de rôle médiéval fantastique basé sur le "Hero System", commun à tous les produits de cette firme (CHAMPIONS, DANGER INTERNATIONAL...) et par conséquent compatible avec ceux-ci. Un système de création de sortilèges dérivé du système de pouvoirs de CHAMPIONS représente le principal intérêt de ce jeu.

FANTASY TRIP

EDITEUR : METAGAMING (USA)
AUTEUR : Howard THOMPSON
DATE DE PARUTION : 1977
NOMBRE D'EDITIONS : 3
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : règles, pions, plans, dé
EXTENSIONS : règles avancées, scénarios
COTE : (3)

DISPONIBILITE : épuisé
PRESENTATION : boîtes petit format
Ce jeu est présenté en plusieurs boîtes (melee, wizard, advanced melee et advanced wizard). Il comporte un système de jeu fort proche du wargame et très simulationniste.

FEERIE

EDITEUR : LES ELFES (FRANCE)
AUTEUR : Philippe MERCIER
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 10
MATERIEL FOURNI : livrets de règles, livret de talents, 6 livrets de sortilèges, fiches de créatures, deux scénarios, un écran, un disque de simulation, une planche de personnages à découper, 3 planches de sols, des illustrations, des scénarios.
EXTENSIONS : scénarios
COTE : (3)

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : coffret représentant un livre ancien.
Jeu de rôle français au mécanisme calqué sur celui de Légendes (Philippe Mercier étant co-auteur de LE GENDES), et par conséquent assez difficile à mettre en œuvre. La présentation le rend peu agréable à manipuler, le thème est vu et revu, et le traitement manque totalement d'originalité.

FIGHT IN THE SKIES

EDITEUR : TACTICAL STUDIES RULES (USA)
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : militaire
DISPONIBILITE : nulle (épuisé)
Ce jeu basé sur les combats aériens de la Première Guerre mondiale est épuisé : l'éditeur a depuis sorti un autre jeu sur le même thème : DAWN PATROL.

FIRELAND

EDITEUR : K SOCIETY INC (USA)
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
DISPONIBILITE : nulle
Basé sur le « Anywhen Universal Role Playing System » qui semble devoir être commun à tous les jeux de cette firme, ce jeu présente un monde médiéval fantastique assez classique.

FLASH GORDON & THE WARRIORS OF MONGO

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED
AUTEUR : Lin CARTER & Scott BIZAR
DATE DE PARUTION : 1977
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 10
MATERIEL FOURNI : un livret comprenant les règles et un descriptif de la planète MONGO
EXTENSIONS : néant
COTE : (3)

DISPONIBILITE : nulle (épuisé)
PRESENTATION : livret
Pour ceux qui ont trop lu les bandes dessinées d'Alex Raymond et Dan Barry dans leur jeunesse... Ce jeu est à la limite du jeu de rôle, puisqu'il est à peu près obligatoire d'incarner un des personnages de la BD. A noter qu'un des auteurs du jeu est un auteur de fantastique et de S.F. bien connu.

FREEDOM FIGHTER

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)
THEME : science-fiction, militaire
DISPONIBILITE : pas encore en France
Un jeu sur un thème mis à la mode par quelques films de qualité moyenne, celui de l'Amérique envahie par des troupes étrangères, russes ou extra-terrestres.

FRINGEWORTHY

EDITEUR : TRITAC GAME (USA)
THEME : science-fiction
Système de jeu de Science-Fiction assez libre et ouvert, à la limite du jeu « générique ». D'autres modules sont venus se greffer dessus pour couvrir des domaines plus spécialisés.

FTL 2048

EDITEUR : TRITAC GAMES
THEME : science-fiction
Module plaqué sur le système de « FRINGEWORTHY » pour couvrir spécifiquement les aventures spatiales à la « STAR TREK ».

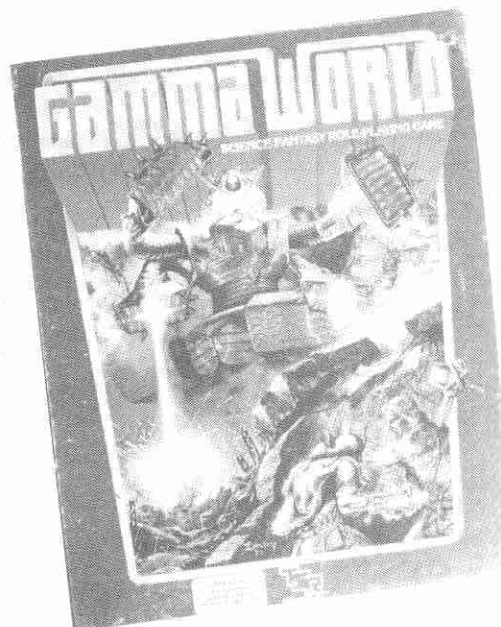
GALACTIC CONQUEST

EDITEUR : Fantasy Games Unlimited, Inc
THEME : science-fiction

GAMMA WORLD

Science Fantasy Role playing Game
EDITEUR : TACTICAL STUDIES RULES (USA)
AUTEUR : James WARD, David RITCHIE et Gary JAQUET
DATE DE PARUTION : 1978
NOMBRE D'EDITIONS : 3
THEME : post-cataclysmique
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : règles, scénario, carte, dés.
EXTENSIONS : scénarios, paravent
COTE : (3)

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Premier jeu de rôle post-cataclysmique, très inspiré de l'atmosphère de D&D : les joueurs créent en guise de personnages des humains et animaux mutés de manières très diverses par les radiations, face à d'autres mutants encore plus mutés et étranges qu'eux-mêmes, dans les décombres de ce qui fut, il y a des siècles, la civilisation. D'intéressants mécanismes pour un jeu amusant.



GANGBUSTERS

1920's role-playing adventure game

EDITEUR : TACTICAL STUDIES RULES (USA)
AUTEUR : staff TSF
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : règles, scénario, pions, carte et dés
EXTENSIONS : scénarios
COTE : (3)

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Un jeu destiné à recréer l'ambiance des films de gangsters américains (Bonnie and Clyde, Les Incorruptibles), au système simple, rapide, et assez agréable. Les scénarios publiés vont de l'enquête policière pure au raid contre les Bootleggers, en passant par les incursions dans les bas-fonds d'une grande ville américaine qui ressemble beaucoup au Chicago d'Al Capone : il est d'ailleurs possible de jouer les deux côtés de

la loi à la même table. A noter que ce jeu n'est plus distribué, même si on le trouve encore dans les boutiques.

GANGSTERS

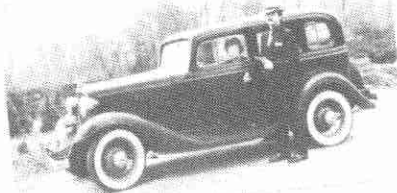
EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)
AUTEUR : Nick MARINACCI & Pete PETRONE
DATE DE PARUTION : 1979
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un livret/-guide des techniques policières
EXTENSIONS : figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées (épuisé)
PRESENTATION : boîte

Un jeu basé sur le gangstérisme américain du vingtième siècle, au sens le plus large, qui permet de jouer d'un côté ou de l'autre de la barrière de la légalité. Malheureusement le parti-pris d'inclure tout le gangstérisme depuis l'époque de la Prohibition l'a amené à être quelque peu incomplet sur toutes les périodes couvertes. La partie la plus intéressante est le Patrol Guide qui peut être utilisé par tous les joueurs de jeu à thème contemporain.

GANGSTER!



For the Period 1900 to the Present

GHOSTBUSTERS

EDITEUR : WEST END GAMES (USA)
AUTEUR : Sandy PETERSEN, Lynn WILLIS & Greg STAFFORD
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : humour, contemporain
ACCESSIBILITE : initiation et au-delà
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : deux livrets de règles contenant trois aventures, cartes de matériel, tables, six dés
EXTENSIONS : scénarios et paravent

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte

Sorti pour exploiter le succès du film du même nom, et celui probable de la suite annoncée par les producteurs de la Columbia Pictures, Inc.

GOLDEN HEROES

The role playing game of super heroes

EDITEUR : GAMES WORKSHOP (GB)
AUTEUR : Simon BURLEY & Peter HAINS
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : super-héros
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 11
MATERIEL FOURNI : deux livrets de règles, cinq dés
EXTENSIONS : scénarios, feuilles de personnages, paravent
COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte

Le premier jeu de super-héros anglais, et le seul, doté d'un système de création totalement aléatoire (et tout l'aléatoire que le joueur ne peut expliquer est purement et simplement supprimé !) n'est plus publié par l'éditeur. Le principal intérêt en reste des scénarios splendidement présentés, et facilement adaptables. On ne peut pas vraiment regretter que sa publication soit interrompue.

HAWKMOON

Science & Sorcery in Earth's Far Future

EDITEUR : CHAOSIUM (USA)
AUTEUR : Kerie CAMPBELL-ROBSON
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 15
AMBIANCE : 15
MATERIEL FOURNI : livrets de règles et d'environnement
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte

HAWKMOON est un jeu basé sur la série de romans (Le Cycle des Runes) mettant en scène le personnage du même nom, écrite par Michael Moorcock. HAWKMOON, comme Elic, n'est qu'une incarnation de « l'Eternel Champion », qui combat le Chaos à travers toutes les dimensions. Ce jeu est compatible avec STORMBRINGER (cf. ce titre), tout en gardant l'atmosphère tout à fait différente de la série « Hawkmoon-Bâton Runique ».

HEROES

EDITEUR : TABLE TOP GAMES (USA)
AUTEUR : Dave MILLARD
DATE DE PARUTION : 1979
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : un livret de règles, une carte
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées
PRESENTATION : un livret sous blister

Un jeu mineur sur le thème des « Ages Sombres » (le début du Moyen Age) édité par une firme spécialisée dans les figurines, et les wargames avec figurines. Très mal présenté.

HEROES OF OLYMPUS

EDITEUR : TASK FORCE
AUTEUR : B. Dennis SUSTARE

DATE DE PARUTION : 1980
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : historique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : un livret de règles, 5 cartes, 200 pions

COTE : 

DISPONIBILITE : épuisé
PRESENTATION : boîte

Ce jeu permet essentiellement de vivre le périple mythologique du voyage de Jason à la recherche de la toison d'or.

HEROES UNLIMITED

EDITEUR : PALLADIUM (USA)
AUTEUR : Kevin SIEMBEDA
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : super-héros
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : un livret de 160 pages
EXTENSIONS : un livret d'environnement et scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livret

Sur la mécanique du PALLADIUM RPG sorti précédemment, les auteurs ont plaqué le thème des super-héros, pour obtenir ce produit très agréable à l'œil, doté d'un système de création de personnages très élaboré (particulièrement en ce qui concerne tous les robots, cyborgs et autres porteurs de technologies lourdes). Toutefois, le système de jeu se révèle vite assez lourd et pas vraiment adapté au thème traité. Ce jeu est semi-compatible avec les autres produits de la firme, notamment PALLADIUM RPG, ROBO-TECH et TEENAGE MUTANTS NINJA TURTLES & OTHER STRANGENESS.

HIGHT FANTASY

THEME : médiéval fantastique
MATERIEL FOURNI : livret de règles
EXTENSIONS : scénarios, ordinaires et solos
DISPONIBILITE : nulle (épuisé)

IMPERIAL EARTH

EDITEUR : K SOCIETY INC (USA)
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
DISPONIBILITE : nulle
Basé sur le « Anywhen Universal Role Playing System » qui semble devoir être commun à tous les produits de cette firme (cf. médiéval fantastique : « FIRELAND »), ce jeu présente un empire galactique dominé par une église toute puissante, autoritaire et répressive.

THE ADVENTURES OF INDIANA JONES

EDITEUR : TACTICAL STUDIE RULES, Inc (USA)
AUTEUR : David COOK
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain
ACCESSIBILITE : initiation

SIMULATION : 8

AMBIANCE : 12

MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un livret d'aventure, un paravent, des planches de figurines à découper, une carte du monde

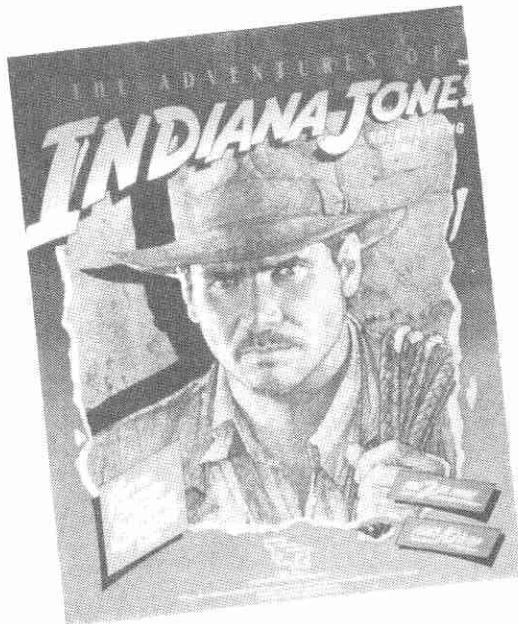
EXTENSIONS : scénarios, supplément de règles

COTE : ③

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Vraiment conçu pour exploiter le succès des films, après les bandes dessinées de Marvel, ce jeu extrêmement limité (pas de création de personnages dans les règles, elles ne sont couvertes que dans le supplément JUDGE'S SURVIVAL PACK est à réserver aux amateurs de découpages (pour les figurines en carton, les décors-dioramas des scénarios, les véhicules...).



INVASION US

EDITEUR : TRITAC GAMES

THEME : militaire

JAMES BOND 007

Role playing in Her Majesty's Secret Service

EDITEUR : VICTORY GAMES INC (USA)

AUTEUR : Gerard Christopher KLUG

DATE DE PARUTION : 1983

NOMBRE D'EDITIONS : 1

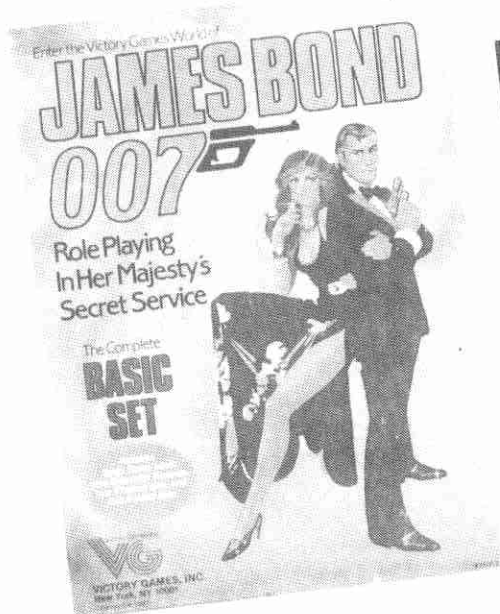
THEME : espionnage

ACCESSIBILITE : débutants et au-delà

SIMULATION : 16

AMBIANCE : 18

MATERIEL FOURNI : boîte de base : un livret de règles, des feuilles de personnages, trois dés



EXTENSIONS : scénarios, suppléments de règles, livre de références, un wargame compatible, paravent

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte ou livre de règles seul

Un jeu doté d'un système original simple et agréable à utiliser (basé sur une table unique de résolution de toutes les situations) qui permet de retrouver toute la saveur des films relatant les aventures de l'agent 007. Les scénarios sortis permettent de revivre les films ou de découvrir des aventures totalement originales, et les suppléments permettent aux joueurs et à l'arbitre de découvrir les lieux habituellement hantés par Bond (hôtels, casinos...) et les célèbres gadgets qui remplissent les films.

LE JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU

Le jeu de rôle dans le monde de Tolkien

EDITEUR : IRON CROWN ENTERPRISES (USA),

HEXAGONAL (FRANCE)

AUTEUR : S COLEMAN CHARLTON

DATE DE PARUTION : 1982

NOMBRE D'EDITIONS : 2

THEME : médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 16

AMBIANCE : 12

MATERIEL FOURNI : un livret de règles, comportant un scénario, un livret d'introduction avec un scénario solo, pions, cartes

EXTENSIONS : paravent, scénarios, aides de jeu (tout en anglais pour l'instant), figurines

COTE : ③

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Que penser d'un jeu comportant 20 pages de tables soit 59 différentes ? A réserver uniquement aux fanatiques de Tolkien. Le système de jeu est parmi les plus complexes et les moins agréables à utiliser, mais la documentation fournie sur le monde et les races représente un fantastique travail d'exégète. A noter qu'il est quasiment indispensable (après plusieurs parties) de posséder ROLEMASTER lequel n'existe qu'en anglais et à un prix affolant !

JORUNE

EDITEUR : SKYREALMS PUBLISHING INC (USA)

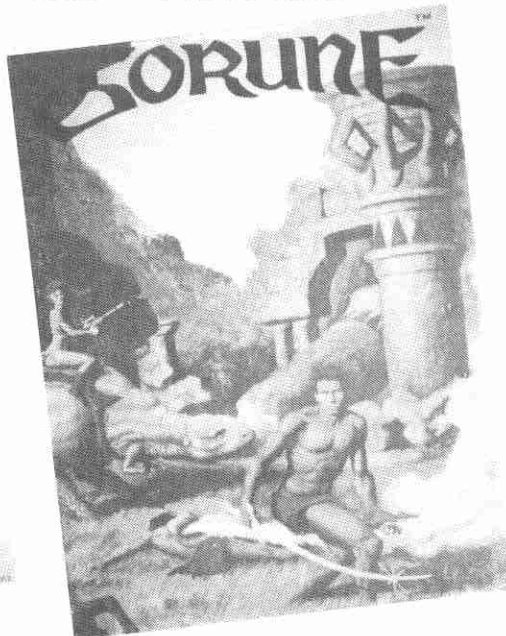
AUTEUR : Andrew LEKER & Miles TEVES

DATE DE PARUTION : 1984

NOMBRE D'EDITIONS : 2

THEME : médiéval fantastique, science-fiction

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés



SIMULATION : 16

AMBIANCE : 16

MATERIEL FOURNI : 3 livres de règles, 1 sur le monde de Jorune.

EXTENSIONS : supplément de règles et d'environnement.

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

JORUNE est un jeu étonnant, étonnant par la précision de son environnement, de son écologie et de sa civilisation à mi-chemin entre la science-fiction et le médiéval fantastique. Les races possibles sont originales et bien décrites avec leurs coutumes, leurs habitudes... Un très bon jeu.

JUDGE DREDD

EDITEUR : GAMES WORKSHOP (GB)

AUTEUR : Marc GASCOIGNE & Rick PRIESTLEY

DATE DE PARUTION : 1985

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : science-fiction, post apocalyptique

ACCESSIBILITE : débutants et au-delà

SIMULATION : 13

AMBIANCE : 14

MATERIEL FOURNI : deux livrets de règles, une carte, des figurines en carton, des

EXTENSIONS : scénarios

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

JUDGE DREDD est basé sur une bande dessinée anglaise au thème mêlant Mad Max et l'inspecteur Harry, et décrivant une société future policière, dirigée par les « Judges », des policiers-juges-jurys-bourreaux tout-puissants en regard de la loi. La série vaut surtout par l'humour (noir) des personnages (qui en sont en général totalement dépourvus). Le jeu réussit, grâce au second livret bourré de références, à rendre l'atmosphère de Mega-City One, la cité aux huit milliards de délinquants en puissance.

JUSTICE INC

The role playing game of the '20 s & '30 s

EDITEUR : HERO GAMES

AUTEUR : Aaron ALLSTON, Steve PETERSON &

Michael STACKPOLE

DATE DE PARUTION : 1984

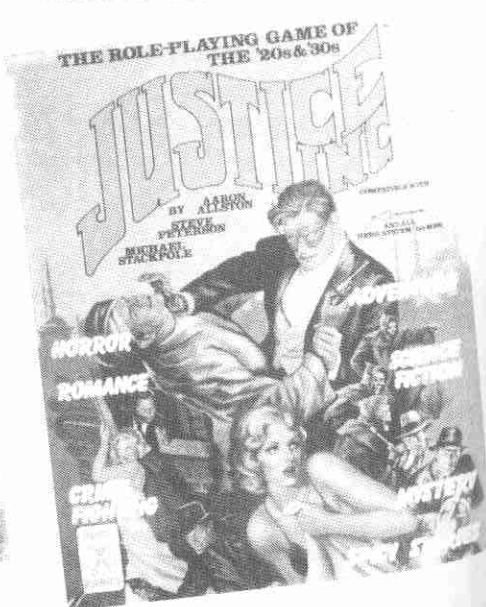
NOMBRE D'EDITIONS : 2

THEME : contemporain

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 14



MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un guide des années 20 et 30 comportant une aventure solo et trois scénarios.

EXTENSIONS : deux scénarios

COTE :

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Sur un thème similaire à celui de DAREDEVILS de FGU, JUSTICE INC n'a pas la souplesse d'utilisation de celui-ci, à cause du système habituel de Hero Games, qui, s'il le rend compatible avec CHAMPIONS, le rend aussi assez lourd à manier (notamment pour les combats). On peut admirer le second livret, regorgeant de renseignements sur l'époque (en particulier un dictionnaire d'argot).

KABAL

EDITEUR : KABAL GAMING SYSTEM (USA)

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : fan only !!!

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 8

MATERIEL FOURNI : livret de règles, aides de jeu

EXTENSIONS : néant

COTE :

DISPONIBILITE : nulle

PRESENTATION : boîte

Un jeu TRES simulationniste dans lequel il est nécessaire de calculer des racines cubiques et quatrièmes afin de pouvoir jouer... (On ne plaisante pas !).

LAND OF ADVENTURE

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : historique, médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : débutants

SIMULATION : 8

AMBIANCE : 9

MATERIEL FOURNI : livret de règles, feuille de personnage

EXTENSIONS : néant

COTE :

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Ce jeu aborde plusieurs civilisations (grecque, celte...) de façon extrêmement légère. Ce jeu sans profondeur est certainement le plus mauvais de cette firme pourtant réputée pour son sérieux et la qualité de ses produits.

LAND OF THE RISING SUN

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)

THEME : historique, médiéval fantastique

Une adaptation du Japon médiéval pour le jeu "Chi valry & Sorcery". L'éditeur a fait mieux par la suite avec BUSHIDO.

LASERBURN

EDITEUR : TABLE TOP GAMES (GB)

THEME : Science-fiction

EXTENSIONS : scénarios, figurines

Réalisé par une maison spécialisée dans les figurines, ce jeu simule essentiellement des combats tactiques avec figurines SF. Il semble obtenir un bon succès d'estime Outre-Manche.

LEGENDES CELTIQUES

EDITEUR : JEUX DESCARTES (FRANCE)

AUTEURS : Philippe MERCIER, Stéphane DAUDIER, Guillaume ROHMER, Jean Marc MONTEL & Marc DELADERRIERE

DATE DE PARUTION : 1984

NOMBRE D'EDITIONS : 2

THEME : historique, médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : joueurs TRES confirmés

SIMULATION : 17

AMBIANCE : 14

MATERIEL FOURNI : un livret de règles de base, un livret de règles avancées, un livret historique, un scénario, feuille de personnage (pour la première édition, la deuxième ne comportant pas les règles proprement dites qu'il faut acheter à part).
EXTENSIONS : paravent, disque de résolution de combats, scénarios.

COTE :

DISPONIBILITE : boutique spécialisées

PRESENTATION : coffret carton contenant les livrets

Ce jeu, extrêmement bien documenté, est un des plus compliqués existant en français. L'idée de la série "LEGENDES" est de fournir un seul système de règles pour plusieurs civilisations. Ce qui permet dorénavant, avec la nouvelle présentation, d'acheter les règles d'un côté et le jeu proprement dit de l'autre. A noter que LEGENDES est certainement à ce jour le seul jeu qui ait sorti par la suite une version simplifiée de son système !!!

LEGENDES CELTIQUES

(collection Premières Légendes)

EDITEUR : JEUX DESCARTES (FRANCE)

AUTEUR : Stéphane DAUDIER

DATE DE PARUTION : 1986

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : historique

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés et au delà

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 14

MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un livret d'environnement comprenant un scénario, 3 dés

EXTENSIONS : scénario

COTE :

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

LEGENDES DE LA TABLE RONDE

(collection Premières Légendes)

EDITEUR : JEUX DESCARTES (FRANCE)

AUTEUR : Anne VETILLARD

DATE DE PARUTION : 1986

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : historique

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés et au delà

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 14

MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un livret

d'environnement comprenant un scénario, 3 dés

EXTENSIONS : néant (pour l'instant)

COTE :

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

LEGENDES DES 1001 NUITS

EDITEUR : JEUX DESCARTES (FRANCE)

AUTEUR : Jean Marc MONTEL

DATE DE PARUTION : 1984

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : historique, médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : joueurs TRES confirmés

SIMULATION : 17

AMBIANCE : 14

MATERIEL FOURNI : un livret de civilisation, un scénario, une feuille de personnage, un complément pour l'écran du MJ

EXTENSIONS : scénarios, paravent

COTE :

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte cartonnée

Tout en conservant le système de LEGENDES, ce jeu traite de la civilisation islamique au XI^e siècle. Toujours aussi magnifiquement présenté et illustré, il n'en est pas moins aussi compliqué (jusqu'à prendre en compte la tension des arcs).

LEGIO VII

EDITEUR : INTERNATIONAL TEAL (Italie)

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : science-fiction

ACCESSIBILITE : débutants

SIMULATION : 12

AMBIANCE : 1

MATERIEL FOURNI : un paravent, un magnifique guide des rencontres, des feuilles de routes spatiales, un tryptique d'informations sur l'ordinateur, des livrets de règles (deux niveaux d'accès), des feuilles de vaisseaux, dés, épingles (si si !)

EXTENSIONS : un livre de monstres

COTE :

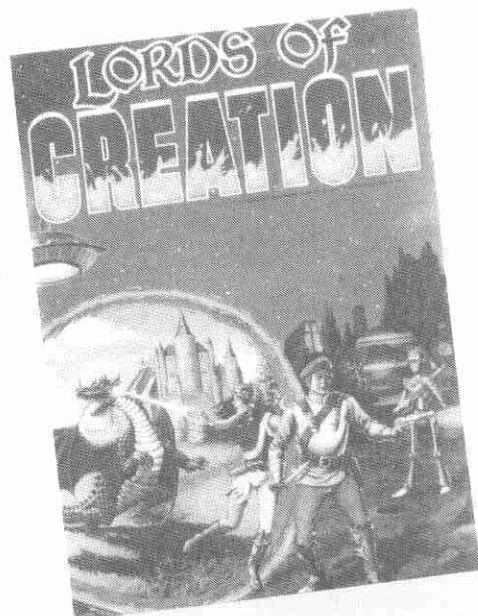
DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : coffret plastique

LEGIO VII n'est pas vraiment un jeu de rôle, les personnages n'étant pas conservés d'une partie à l'autre : le but est en effet pour chaque personnage-légionnaire, de devenir Fabius (commandant en chef de la légion). Le jeu se rapproche plus de certains jeux de plateau de type exploration (exemple : "Source of the Nile").

LORDS OF CREATION

Role Playing Adventure game of Travel through Time & Space



EDITEUR : THE AVALON HILL GAME COMPANY (USA)
 AUTEUR : Tom MOLDWAY
 DATE DE PARUTION : 1984
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : voyage temporel, mondes alternatifs
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 6
 AMBIANCE : 8
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, livret de créatures, trois dés.
 EXTENSIONS : scénarios

COTE : ③

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte

Le voyage temporel et dans des mondes alternatifs est l'un des thèmes les plus difficiles à traiter en jeux de rôle. Ici, le problème réside plus au niveau des règles, incohérentes (avec notamment une magie d'une puissance beaucoup trop importante), que du thème, dont le traitement est assez satisfaisant.

MAELSTROM

The turbulent role-playing game of thieves, rogues, magick and mayhem

EDITEUR : PENGUIN BOOK (GB)
 AUTEUR : Alexander SCOTT
 DATE DE PARUTION : 1984
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : historique
 ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
 SIMULATION : 15
 AMBIANCE : 12
 MATERIEL FOURNI : règles, scénario solo
 EXTENSIONS : néant

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : livre
Ce jeu se passe dans le milieu du XVI^e siècle en Angleterre (essentiellement). Un très bon travail de documentation historique a été fourni par ce jeune auteur. Le résultat est un bon jeu pour la période considérée.

MAGIKON

EDITEUR : INTERNATIONAL TEAM (ITALIE)
 AUTEUR : Marco DONADONI
 DATE DE PARUTION : 1984
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : médiéval fantastique
 ACCESSIBILITE : initiation
 SIMULATION : 3
 AMBIANCE : 2
 MATERIEL FOURNI : guide de rencontres, écran des magies, livret de règles, carnet de cartes, feuilles de personnages, feuilles d'enchantements, 2 dés
 EXTENSIONS : néant

COTE : ③

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées et de jouets
 PRESENTATION : boîte
MAGIKON n'est pas à proprement parler un jeu de rôle, c'est une variation ludique sur le thème du jeu de rôle. Il peut permettre d'initier éventuellement de jeunes joueurs mais son intérêt ne dépasse pas le stade d'une partie, de par son absence de renouvellement et de système d'expérience.

MALEFICES

Le jeu de rôle qui sent le soufre

EDITEUR : JEUX DESCARTES (FRANCE)
 AUTEUR : Michel GAUDO & Guillaume ROHMER
 DATE DE PARUTION : 1985
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : horreur (gothique)

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 8
 AMBIANCE : 12
 MATERIEL FOURNI : un livret de règles, deux scénarios, un guide de la Belle Epoque, un écran, un jeu de cartes Divinatoires, des feuilles de personnages et des aides au MJ, un ensemble de dés
 EXTENSIONS : scénarios, supplément sur la magie
 COTE : ④

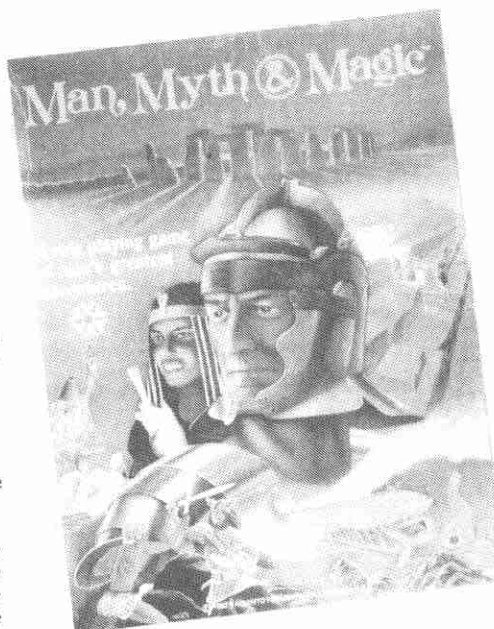
DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
MALEFICES est un jeu français sur le thème du fantastique gothique, et situé sous la Troisième République. Mais un système de jeu simpliste rend les personnages fades et sans relief.

MAN, MYTH & MAGIC

A role playing game of man's greatest adventures
 EDITEUR : YAQUINTO PUBLICATIONS (USA)
 AUTEUR : Herbie BRENNAN
 DATE DE PARUTION : 1982
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : historique
 ACCESSIBILITE : débutants
 SIMULATION : 14
 AMBIANCE : 14
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, livret de six scénarios, un guide du MJ, deux dés, un bloc de feuilles de personnages, des plans et cartes
 EXTENSIONS : scénarios

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées (épuisé)
 PRESENTATION : boîte
Conçu par un auteur de nouvelles et de livres en solitaire, ce jeu permet de revivre les diverses périodes de l'Antiquité, en se réincarnant successivement dans différentes cultures, peuplades... Ce jeu au demeurant sympathique n'a pu acquiescer le succès qu'il méritait, par manque de dynamisme de l'éditeur disparu depuis d'ailleurs.



MARVEL SUPER HEROES

EDITEUR : T.S.R. (USA)
 AUTEUR : Jeff GRUBB
 DATE DE PARUTION : 1984
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : super-héros
 ACCESSIBILITE : initiation
 SIMULATION : 13
 AMBIANCE : 12

MATERIEL FOURNI : deux livrets de règles, un scénario, une carte, des pions et deux dés
 EXTENSIONS : nombreux scénarios et suppléments, figurines

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
Avec ce jeu TSR, le géant du jeu de rôle, s'est positionné dans le créneau Super-héros en profitant de l'aval de la firme Marvel Comics, créatrice du fameux Spiderman, notamment. Un mécanisme de jeu basé sur une table unique, colorée, et d'une simplicité extraordinaire, le destine, de l'aveu même de TSR, aux gens qui n'ont jamais joué à un jeu de rôle. De nombreux suppléments sont venus soutenir ce jeu, qui bénéficie également d'un suivi régulier dans le magazine DRAGON (édité par TSR).

THE MECHANOIDS

EDITEUR : PALLADIUM (USA)
 AUTEUR : Kevin SIEMBIEDA
 DATE DE PARUTION : 1981
 NOMBRE D'EDITIONS : 2
 THEME : science-fiction
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 15
 AMBIANCE : 10
 MATERIEL FOURNI : livret de règles (avec scénario)
 EXTENSIONS : néant

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : livret
Remake d'un jeu paru précédemment, chez le même éditeur (THE MECHANOID INVASION), retraçant la lutte entre des humains et des robots, ce jeu est compatible avec les autres jeux de PALLADIUM, c'est là son principal intérêt.

MECHWARRIOR

The Battletech Role Playing Game

EDITEUR : FASA CORP (USA)
 AUTEUR : Staff FASA
 DATE DE PARUTION : 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : science-fiction
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 14
 AMBIANCE : 10
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, carte
 EXTENSIONS : scénarios, wargame (cf. plus bas)

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : livret
Le jeu de rôle MECHWARRIOR est en fait une extension des wargames tactiques de la gamme BATTLETECH, mais est utilisable séparément. Il a été le premier sorti sur ce thème (combat de robots à la GOLDORAK), qui se prête plutôt au wargame qu'au jeu de rôle.

MEGA I

EDITEUR : JEUX & STRATEGIE
 AUTEUR : Michel BRASSINNE & Didier GUISEIX
 DATE DE PARUTION : 1984
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : science-fiction, voyage temporel
 ACCESSIBILITE : débutants
 SIMULATION : 8
 AMBIANCE : 13
 MATERIEL FOURNI : règles, scénarios, cartes dans le numéro hors série de Jeux & Stratégie
 EXTENSIONS : néant

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées et par correspondance auprès de l'éditeur
PRESENTATION : mensuel hors-série
Jeu d'initiation paru en supplément au journal « Jeux et Stratégie ». MEGA souffre d'un système trop rudimentaire qui amène de nombreuses incohérences dans les règles, et d'un traitement bien trop léger du thème abordé, extrêmement complexe par nature. On retiendra à l'actif de MEGA un prix inégalé et une diffusion très étendue.

MEGA II

EDITEUR : JEUX & STRATEGIE
AUTEURS : Michel BRASSINNE & Didier GUISE-RIX
DATE DE PARUTION : mai-juin 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction, voyage temporel
ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : Règles complémentaires de MEGA I, scénarios, écran du MJ
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées et par correspondance
PRESENTATION : numéro hors-série
Version « avancée » de MEGA. ce jeu élimine une bonne partie des scories du jeu précédent, en présentant des règles mieux conçues et en détaillant le background de l'univers des Messagers Galactiques.

MEKTON

EDITEUR : R. TALSORIAN GAMES, INC (USA)
AUTEUR : Mike PONDsmith & Mike JONES
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : fans only
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 8
MATERIEL FOURNI : un livret contenant un système de règles, un guide, deux cartes de lieux de combat, une planche de personnages à découper
EXTENSIONS : suppléments

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livret
Pour tout ceux qui rêvent de « piloter » Goldorak ou un robot de cet acabit. Un thème vraiment étroit bien servi par de bonnes règles de construction de robots et de combat (assez wargame d'ailleurs).

MERC

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)
AUTEURS : Paul D. BAADER, Walter MARK & Lawrence SANGEE
DATE DE PARUTION : 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : militaire
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 8
MATERIEL FOURNI : un livret de règles, une feuille de personnage, des planches de tir et un transparent-viseur, des dés.
EXTENSIONS : suppléments d'environnements et de campagnes

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
« Cherche mercenaires pour aller se battre dans un endroit où ça chauffe. Bien payé ». Ainsi pourrait-on résumer le thème de ce jeu, au demeurant bien étudié, mais aux perspectives bien trop limitées, de par son thème même. Moins wargame que COM-MANDO, moins détaillé que RECON, il ne pourra intéresser que les amateurs de la série « Le Mercenaire » (Ed. PLON).

MERCENARIES, SPIES & PRIVATE EYES

EDITEUR : BLADE (USA)
AUTEUR : Michael STACKPOLE
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain, espionnage, militaire
ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : un livret de 120 pages
EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

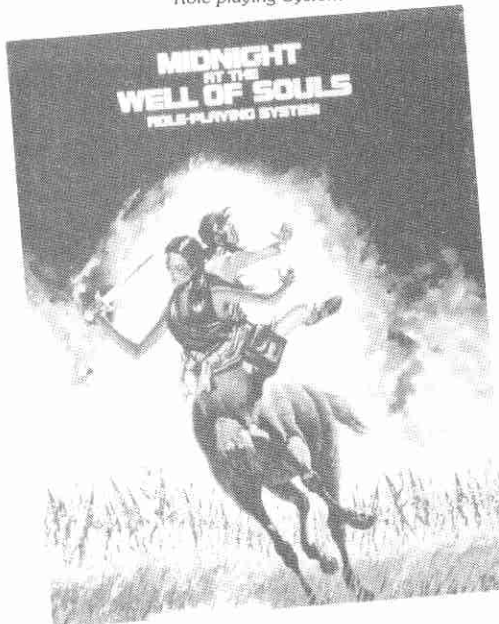
DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livret
Reprenant le système de base de TUNNELS & TROLLS, ce jeu aborde tous les thèmes contemporains (policier, espionnage, militaire...) de manière très rapide et succincte. Cette présentation, trop rapide, et un système de jeu trop « simple » placent ce jeu bien en-dessous d'autres productions ayant la même optique, comme DANGER INTERNATIONAL de Hero Games.

METAMORPHOSIS ALPHA

EDITEUR : TACTIVAL STUDIES RULES (USA)
DATE DE PARUTION : 1976
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : débutants
EXTENSIONS : nulle (totalement épuisé)
L'ancêtre de GAMMA WORLD, dans lequel un vaisseau spatial dérivait dans le vide sidéral, peuplé de monstres étranges résultats d'expériences génétiques désastreuses... Si vous en avez un exemplaire, je vous la rachète immédiatement...

MIDNIGHT AT THE WELL OF SOULS

Role-playing System



EDITEUR : TAG INDUSTRIES (USA)
AUTEUR : Timothy R. GREEN
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un scénario, un livret de règles de combat spatial, feuilles de vaisseaux, une feuille de personnage, diverses tables et plans, 2 dés
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Ce jeu est basé sur les ouvrages d'un certain Jack L. CHALKER dans une série du même nom. Il constitue une bonne introduction aux jeux de rôle de science-fiction, il est simple et assez bien conçu. Il y est possible d'incarner une des 100 races extra-terrestres disponibles (dont certaines bien débiles, il est vrai).

M.I.S.S.I.O.N

EDITEUR : KABAL GAMING SYSTEM (USA)
THEME : espionnage
MATERIEL FOURNI : règles, nombreux plans et indices pour les joueurs.

MORROW PROJECT

EDITEUR : TIMELINE LTD (USA)
AUTEURS : Kevin DOCKERY, Robert SADLER & Richard TUCHOLKA
DATE DE PARUTION : 1980
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : post cataclysmique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 16
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : un livret comprenant règles et descriptifs d'armes, de véhicules et de rencontres possibles par les joueurs.
EXTENSIONS : paravent, suppléments de règles, scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livret cartonné
Ecrit par des G.I. de l'armée américaine, ce jeu bénéficie d'une énorme documentation technique, mise au service d'un thème intéressant, quoique très militariste. Des pages et des pages de données sur les missiles nucléaires, sur les armes à feu et les véhicules militaires (presque la moitié des règles), peuvent décourager les joueurs qui ne sont pas spécialement friands de ces « accessoires ». A noter que le système laisse peu de choix aux joueurs en-dehors de la bataille, du raid surprise, ou autres activités toutes aussi pacifiques.

MUSKETEER

EDITEUR : TASK FORCE (USA)
AUTEUR : R. VANCE BUCK
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : historique
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 8
MATERIEL FOURNI : règles, carte, pions, dés
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Sur le thème des TROIS MOUSQUETAIRES, un jeu à la limite du jeu de rôle, surtout axé sur les combats et les duels.

NIGHT OF THE NINJA

Reality Role Playing Game

EDITEUR : IIE GAMES CORPORATION (CANADA)
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain
DISPONIBILITE : nulle
Un jeu de rôle « réel et mortel » d'après la publicité ! Vous êtes un NINJA comme dans les films du même nom (NINJA I, II, III, Mission NINJA...). A noter que cette maison semble se spécialiser dans les simulations d'arts martiaux puisqu'elle est la productrice d'un jeu nommé : « The Bruce LEE official Martial Art Game ».

NIL

EDITEUR : LA FONDATION DU STRATEGUE
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : historique
ACCESSIBILITE : fans only
SIMULATION : 11
AMBIANCE : 5
MATERIEL FOURNI : livret de règles, plans, feuilles de personnages, feuilles de figurines à découper.
EXTENSIONS : néant

COTE : ③

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Sur le thème de la civilisation égyptienne un jeu plus tactique et stratégique que véritablement de rôle, pour ceux qui aiment remplir des feuilles d'ordres et pousser des pions ! On notera que les joueurs ne sont même pas censés se parler entre eux sans passer par l'arbitre !

ODYSSEUS

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED, INC (USA)
AUTEUR : Marshall T. ROSE
DATE DE PARUTION : 1980
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : historique
ACCESSIBILITE : débutant
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : un livret comprenant règles, cartes, pions d'attaque et de défense
EXTENSIONS : néant
COTE : ②

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées (épuisé)
PRESENTATION : livret cartonné
Sur le thème de la Grèce Antique un jeu amusant et simple (bien que sans scénario) faisant intervenir dieux et monstres mythologiques, à noter un système de combat original comprenant un duel de cartes.

OEIL NOIR

EDITEUR : SCHMIDT INTERNATIONAL (également distribué par les éditions GALLIMARD)
AUTEUR : Ulrich KIESOW
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : initiation
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : livret d'aventures, livret de règles, écran du MJ, plan du destin, certificats d'identité, feuilles de résultats des combats, jeu de dés
EXTENSIONS : suppléments de règles, ville, scénarios, figurines

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées, supermarchés, vente par correspondance (la version Gallimard est disponible dans les librairies non spécialisées)
PRESENTATION : boîte
Traduit de l'allemand, ce jeu s'adresse aux débutants en matière de jeux de rôle, avec un traitement très inspiré de D & D, en plus clair. La version complète, avec la boîte, "Extension au jeu d'aventure", constitue un jeu complet capable d'intéresser les joueurs confirmés aussi bien que débutants.

THE OFFICIAL SUPERHERO ADVENTURE GAME

EDITEUR : BRIAN PHILLIPS
AUTEUR : Brian PHILLIPS
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : super-héros
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 8
MATERIEL FOURNI : livret de règles, feuilles de personnages (déjà remplies).
EXTENSIONS : néant

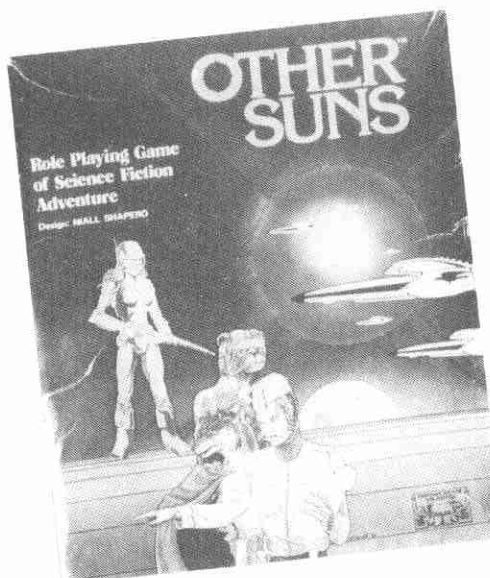
COTE : ④

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : blister
Ce jeu repose sur un principe pour le moins original dans l'histoire des jeux de rôle : après un combat entre super-êtres, les joueurs gagnent de l'expérience (les joueurs et pas les personnages), laquelle leur permet de se choisir un meilleur personnage dans la cinquantaine proposée, lors du prochain combat. A part ce détail, ce jeu qui repose essentiellement sur les combats ne mérite pas que l'on s'y arrête.

OTHER SUNS

Role-playing game of science fiction adventure

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)
AUTEUR : Niall SHAPERO
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science fiction
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 15
MATERIEL FOURNI : 2 livrets de règles comprenant un scénario, paravent, feuille de personnage
EXTENSIONS : scénarios



COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Ce jeu très complet peut être considéré comme un essai de simplification du célèbre "SPACE OPERA". Son système est assez simple et permet d'incarner une des onze races disponibles (y compris des renards, des ours...). Les combats y sont si meurtriers qu'ils sont déconseillés par l'auteur lui-même !!! Un bon jeu dans l'ensemble.

PALLADIUM RPG

EDITEUR : PALLADIUM GAMES (USA)
AUTEUR : Kevin SIEMBIEDA
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 10
MATERIEL FOURNI : livre de règles
EXTENSIONS : suppléments de règles, d'environnements, de monstres, écran, scénario

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livre
Un jeu de rôle de la classe de CHIVALRY & SORCERY, très détaillé et par conséquent assez lourd. Il est compatible avec les autres jeux de Palladium, en particulier avec HEROES UNLIMITED, auquel il peut fournir un système de magie.

PARANOIA

Un Jeu de Rôle dans un monde futuriste plein d'humour noir

EDITEUR : WEST END GAMES (USA) / JEUX DESCARTES (FRANCE)
AUTEUR : Dan GELBER, Greg COSTIKIAN & Eric GOLDBERG
DATE DE PARUTION : 1984 & 1986 VF
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : Science-fiction, humour (noir !!)
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 18
MATERIEL FOURNI : livret du joueur avec une aventure en solo, livret du MJ, livret comprenant un scénario, deux dés
EXTENSIONS : scénarios, paravent, figurines

COTE : ④

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Ce jeu mérite largement son nom, plus machiavélique et plus pervers paraît difficile. Dans un univers qui est un sombre mélange de 1984 et de Brasil, les joueurs sont des pourchasseurs de mutants et d'affiliés aux sociétés secrètes illégales. Petit détail amusant les personnages sont tous des mutants et ils font tous partie d'une société secrète ! Un excellent jeu dont les règles sont très simples mais qui nécessite, tant de la part des joueurs que du maître de jeu, des nerfs et un humour à toute épreuve.

PENDRAGON

EDITEUR : CHAOSIUM (USA), GALLIMARD (FRANCE)
AUTEUR : Greg STAFFORD
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : historique

ACCESSIBILITE : débutant

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 17

MATERIEL FOURNI : le livre du joueur, le livre du meneur de jeu (comportant un scénario), un paravent, un bloc de feuilles de personnages, une carte, 7 dés

EXTENSIONS : 3 livrets de références (en anglais)

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées, librairies, supermarchés

PRESENTATION : coffret

PENDRAGON permet de faire vivre une dynastie de chevaliers ou de nobles durant le règne d'Arthur PENDRAGON. Un jeu aux mécanismes novateurs faisant intervenir la notion de famille et de descendance dans une Angleterre "mythologique" dans la droite ligne du film Excalibur. La richesse des mécanismes et la profondeur des recherches effectuées sur le thème en font certainement le meilleur jeu sur cette période. A noter que l'édition française comprend des lacunes et des non-sens, la traduction en étant bâclée...

PHOENIX COMMAND

EDITEUR : LEADING EDGE (USA)

DATE DE PARUTION : 1986

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : militaire

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîtes

Rien qu'au vu de la boîte, le thème est TRES apparent. Pour les fans de Stallone...

PIRATES & PLUNDERS

EDITEUR : YAQUINTO PUBLICATION (USA)

AUTEUR : Michael S. MATHENY

DATE DE PARUTION : 1982

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : Pirates

ACCESSIBILITE : débutants

SIMULATION : 13

AMBIANCE : 15

MATERIEL FOURNI : un livret de règles de base, un livret de règles avancées, un livret d'aventures, feuilles de personnages, un bloc de cartes et plans.

EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées (épuisé)

PRESENTATION : boîte

Edité par la même firme que MAN, MYTH AND

MAGIC, ce jeu présente l'énorme qualité de s'appréhender tout en jouant la première partie. En contre-partie, cela rend difficile par la suite les recherches d'une références donnée dans le livret de règles. Par ailleurs il n'y a aucun chapitre consacré aux bateaux (gênant), l'éditeur ayant eu la même idée que TSR quelques années plus tard, de publier un supplément de règles sur le sujet. La maison a hélas fait faillite avant.

POWER & PERILS

EDITEUR : THE AVALON HILL GAME COMPANY (USA)

AUTEUR : staff AVALON HILL

DATE DE PARUTION : 1983

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 11

MATERIEL FOURNI : 4 livrets de règles, un scénario, feuilles de personnages, 3 dés

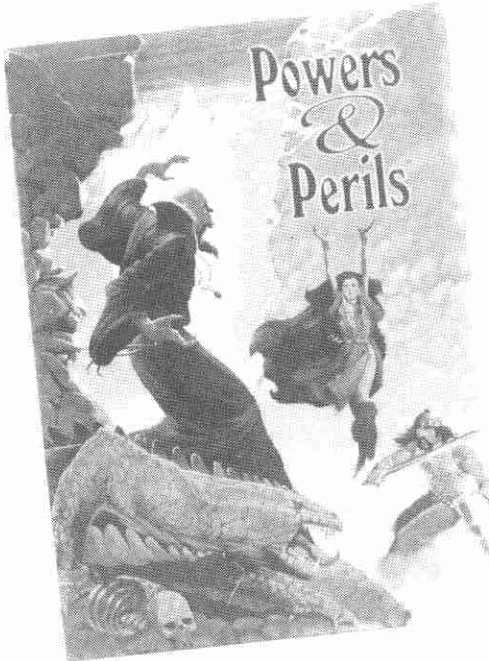
EXTENSIONS : scénario, aides de jeu

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Encore un jeu complexe ! Un système lourd, une présentation peu attrayante, un prix exorbitant ont attribué à ce jeu la place qu'il mérite : les oubliettes.



THE PRICE OF FREEDOM

Role playing in Occupied America

EDITEUR : WEST END GAMES (USA)

AUTEUR : Greg COSTIKYAN

DATE DE PARUTION : 1986

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : militaire

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 13

AMBIANCE : 10

MATERIEL FOURNI : 2 livrets de règles, cartes et pions, dés, livret d'introduction

EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Comme l'indique le sous-titre, ce jeu s'adresse à ceux qui ont apprécié le film « L'Aube Rouge » et à eux seuls ; les infâmes Soviétiques ont envahi les USA et les « bons p'tits gars » leur résistent au cri de « Better Dead than Red ! » (« Plutôt morts que rouges ! »). On attendait de l'humour de la part de l'auteur de TOON et PARANOIA, mais le thème ne s'y prête pas vraiment...

PRIVATEERS & GENTLEMEN

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)

AUTEUR : Jon WIALAMS

DATE DE PARUTION : 1982

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : historique, pirates

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 16

AMBIANCE : 12

MATERIEL FOURNI : 3 livrets, écran

EXTENSIONS : 2 scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées

PRESENTATION : boîte

Ce jeu permet de simuler la vie des corsaires. La qualité des combats navals en ont fait un must pour les amateurs.

PSIWORLD

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)

AUTEUR : Del CARR & CHERON

DATE DE PARUTION : 1984

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : science-fiction

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 14

AMBIANCE : 13

MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un livret de scénarios, une fiche de personnage

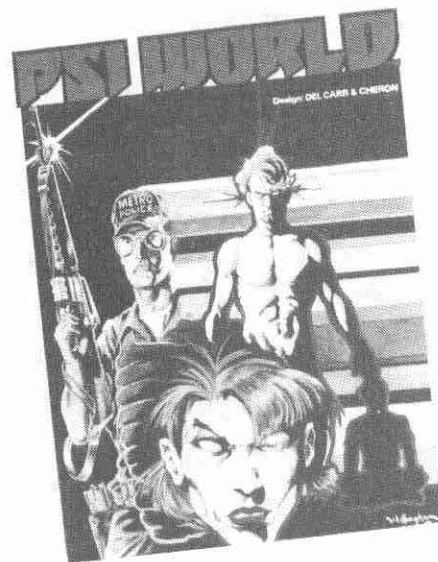
EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Sur le thème de la cohabitation des humains ordinaires avec les mutants dotés de pouvoirs psychiques, ce jeu donne le choix de jouer l'un ou l'autre camp, dans le conflit larvé qui les oppose. A noter : l'action ne se déroule pas dans un futur éloigné, mais dans notre monde, d'ici vingt ans.



REAL LIFE

EDITEUR : T.S.R. (USA)

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : contemporain

ACCESSIBILITE : débutant

SIMULATION : 12

AMBIANCE : 10

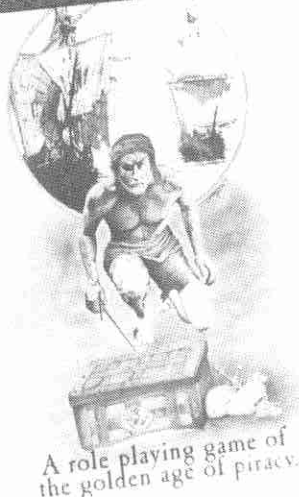
MATERIEL FOURNI : règles

EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : très faible

Ce jeu en encart dans la revue DRAGON est en fait



A role playing game of the golden age of piracy.

un gag, il permet de jouer la vie de tous les jours avec tout ce qu'elle comporte.

RETINUE

THEME : historique (gladiateurs)

REVE DE DRAGON

Jeu de Rôle Médiéval Onirique

EDITEUR : NOUVELLES EDITIONS FANTASTIQUES (FRANCE)

AUTEUR : Denis GERFAUD

DATE DE PARUTION : 1985

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 17

AMBIANCE : 18

MATERIEL FOURNI : un livret d'aventure comportant un scénario, un livret de magie, paravent
EXTENSIONS : scénarios et aides de jeu

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : jaquette/paravent contenant les deux livrets.

S'il n'est pas le plus simple, il s'agit sûrement du meilleur jeu médiéval fantastique en français ! Une approche du thème résolument originale, apportant une dimension ésotérique autant qu'onirique, fait de ce jeu un must, tant par ses qualités ludiques qu'esthétiques.

THE REVISED RECON

EDITEUR : PALLADIUM GAMES (USA)

AUTEUR : Kevin SIEMBIEDA

DATE DE PARUTION : 1986

NOMBRE D'EDITIONS : 2

THEME : militaire

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 7

MATERIEL FOURNI : livret de règles

EXTENSIONS : scénarios et suppléments

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : livret

Dans la série des jeux de rôle à tendance militariste, ce jeu tente de recréer l'action des patrouilles américaines engagées dans la guérilla dans des pays hostiles (principalement le Vietnam). Sans grand intérêt en tant que jeu, ce produit propose une documentation sur l'armement très fournie, et très précise.

RINGWORLD

Role Playing Adventure Beneath the Great Arch

EDITEUR : CHAOSIUM INC (USA)

AUTEURS : Sherman KAHN et le staff CHAOSIUM

DATE DE PARUTION : 1983

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : science-fiction

ACCESSIBILITE : fans only

SIMULATION : 16

AMBIANCE : 16

MATERIEL FOURNI : 4 livrets de règles comportant un scénario, diverses tables, plans et aides de jeu, 5 dés

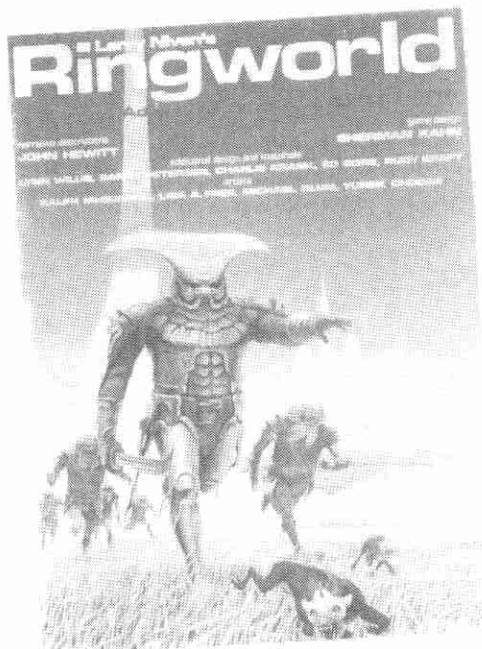
EXTENSIONS : un livret de scénarios et d'environnement

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

RINGWORLD est basé sur le monde de LARRY NIVEN, un environnement assez fou, mélange de races, de technologies et de mentalités. L'esprit des ouvrages bien connus de Larry Niven est très bien rendu, mais le problème habituel des jeux basés sur une œuvre littéraire se retrouve ici. Comment trouver un quelconque plaisir à un environnement que l'on ne connaît pas ? Bien sûr, tous les éléments sont fournis dans RINGWORLD, mais des joueurs ignorant cet univers accepteront-ils de faire l'effort nécessaire à sa compréhension ? Le système de jeu est très proche de celui de RUNEQUEST III, et le prix de RINGWORLD tout aussi prohibitif.



ROBOTECH

EDITEUR : PALLADIUM (USA)

DATE DE PARUTION : 1986

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : science-fiction

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 14

AMBIANCE : 10

MATERIEL FOURNI : livret de règles avec scénario inclu

EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : livret

Après MEKTON et MECHWARRIOR, un nouveau jeu sur le thème des robots géants, celui-ci basé sur les dessins animés et bandes dessinées MACROSS. Principal intérêt : être compatible avec les autres jeux de PALLADIUM (Heroes Unlimited...).

ROBOT WARRIORS

The Giant Robot Role Playing Battle Game

EDITEUR : HERO GAME (USA)

AUTEURS : Steve PERRIN, George Mc DONALD

DATE DE PARUTION : 1986

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : science-fiction (GOLDORAK)

ACCESSIBILITE : fans only !!

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 10

MATERIEL FOURNI : livret de règles

EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : livret

Quatrième jeu sur un thème qui se prête plus au wargame qu'au jeu de rôle, celui-ci est compatible avec les autres produits de Hero Game (notamment CHAMPIONS).

ROGUE 417

EDITEUR : TRITAC GAMES

THEME : post-cataclysmique

Thème plaqué sur le système de règles de « FRINGE-WORTHY », couvrant une Amérique décimée par un virus mortel : le « Rogue 417 ». Beaucoup de combats, dans le style du film « Le Survivant ».

ROLE

Règles Optionnelles Limitées à l'Essentiel

EDITEUR : AUTO-PRODUCTION

AUTEURS : François NEDELEC & Didier GUISE-

RIX

DATE DE PARUTION : septembre 1985

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : générique

ACCESSIBILITE : initiation

SIMULATION : 6

AMBIANCE : injugeable

MATERIEL FOURNI : une feuille comprenant : au recto, l'explication du Jeu de Rôle et la façon de mener une partie, au verso, une table de résultat
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : chez les auteurs, dans certaines boutiques, dans CASUS BELLI n° 34 et dans AVANT CHARLEMAGNE.

PRESENTATION : variable

Ce système de jeu se veut une approche du jeu de rôle, il ne s'applique à aucun thème en particulier et fournit essentiellement un « système » simple de résolution de situation (appliqué d'ailleurs dans Avant Charlemagne et Mega II).

ROLEMASTER

EDITEUR : IRON CROWN ENTERPRISES (USA)

AUTEURS : Coleman CHARLTON & Peter C.

FENDON

DATE DE PARUTION : 1980

NOMBRE D'EDITIONS : 2

THEME : médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : fans only !!

SIMULATION : 18

AMBIANCE : 8

MATERIEL FOURNI : livrets de règles

EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Créé au départ comme un système plus perfectionné de combat pour les jeux de l'époque, sur lequel sont venus ensuite se greffer un système de magie et un système de création de personnages et de campagne (respectivement « Arms Law », « Claw Law », « Spell Law », « Character Law », « Campaign Law »). Rolemaster est un jeu très détaillé et assez lourd à mettre en œuvre. Une version simplifiée du système a donné naissance au « Jeu de rôle des Terres du Milieu ».

RUDIS

THEME : médiéval

RUNEQUEST

EDITEUR : CHAOSIUM INC (USA)
 AUTEURS : Steve PERRIN, Ray TURNEY
 DATE DE PARUTION : 1978
 NOMBRE D'EDITIONS : 2
 THEME : médiéval fantastique
 ACCESSIBILITE : débutants
 SIMULATION : 15
 AMBIANCE : 17
 MATERIEL FOURNI : un livret de règles, feuilles de personnages, deux scénarios, un livret d'introduction, 6 dés
 EXTENSIONS : scénarios, aides de jeu, wargames, figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Le jeu de rôle sur le thème le plus vendu après Donjons & Dragon. Un succès parfaitement justifié par la cohérence de son système et la profondeur de son environnement. Un jeu prenant qui demande un investissement personnel important.

RUNEQUEST III

EDITEUR : CHAOSIUM INC (USA)
 AUTEURS : Greg STAFFORD, Lyn WILLIS, Sandy PETERSEN, Steve HENDERSON, Warren JAMES
 DATE DE PARUTION : 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 2
 THEME : médiéval fantastique, historique
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 16
 AMBIANCE : 16
 MATERIEL FOURNI : livres de règles, d'environnement, dés, cartes, feuilles de personnages, aides de jeu (pour la version en une seule boîte)
 EXTENSIONS : les mêmes que pour RQ.II plus une boîte de civilisation, VIKING

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte unique, 2 boîtes indépendantes ou livre.
 Runequest III est une version améliorée de RQ II mais elle diffère aussi dans son esprit : les aventures ne sont plus localisées dans le monde de Glorantha (cher à RQ II), mais dans un monde non déterminé ou bien en choisissant l'option « historique » dans le passé de notre bonne vieille planète (ce qui place RQ III dans le même créneau commercial que Légendes).

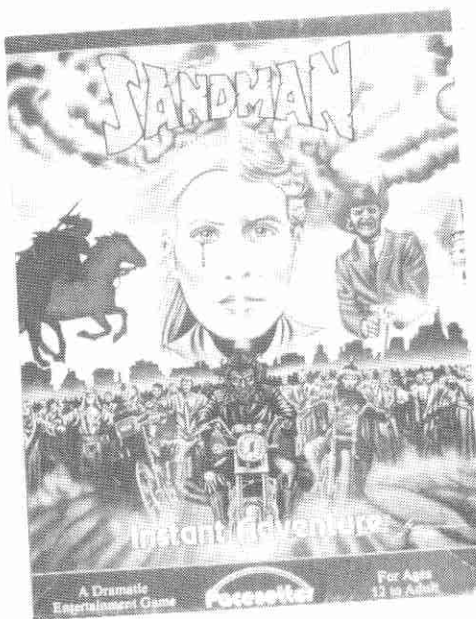
SANDMAN

EDITEUR : PACESETTER (USA)
 AUTEUR : staff PACESETTER
 DATE DE PARUTION : 1985
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : inclassable
 ACCESSIBILITE : débutants
 SIMULATION : 8
 AMBIANCE : 18
 MATERIEL FOURNI : un livret d'introduction, un livret de quatre scénarios, deux dés à 10 faces, 48 cartes d'événements, d'indices... un livret de cartes et d'illustrations des aventures
 EXTENSIONS : une autre boîte d'aventures

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Dans ce jeu tous les joueurs sont amnésiques et recherchent une identité vacillante dans diverses époques et divers univers alternatifs où ils sont pour suivis par un mystérieux « marchand de sable ». Un système de jeu novateur fait de ce jeu fort proche dans l'esprit des univers de Philipp K. DICK un must malheureusement tempéré par l'insuccès du jeu et une démarche commerciale qui frise l'escroquerie. En effet le jeu complet comportait au départ 9 boîtes

pour découvrir l'identité des personnages (environ 200 F chacune !!!), mais le mauvais accueil du public a limité les prétentions de l'éditeur à 2 boîtes. A noter que la découverte de l'identité des personnages (même le maître de jeu l'ignore) faisait l'objet d'un concours richement doté.



SIMULACRES

Essai sur la simplification du jeu de rôle

EDITEUR : Pierre ROSENTHAL
 AUTEUR : Pierre ROSENTHAL
 DATE DE PARUTION : 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : générique
 ACCESSIBILITE : débutants (?)
 SIMULATION : 4
 AMBIANCE : 0
 EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : chez l'auteur
 PRESENTATION : livre de 32 pages en demi-format
 SIMULACRES se veut une simplification du jeu de rôle et survole 3 thèmes (médiéval fantastique, fantastique contemporain, space-opera). En voulant simplifier l'auteur propose 2 systèmes basés sur le dé à 6 faces ou le dé à 8 faces, avec une multitude de règles optionnelles qui finissent par rendre le système incompréhensibles et confus, ledit système de par sa symbolique étant d'ailleurs très inspiré d'Empire Galactique et d'Avant Charlemagne. Ces règles sont appliquées avec plus de bonheur dans un supplément fourni avec le 3^e volume de la bande dessinée des aventures d'Alef-Thau aux Humanoïdes Associés. Comme le dit l'auteur dans une parodie de revue de presse : « C'est avec une suffisance et une mégalomanie sans pareille que l'auteur nous assène un cours aussi ennuyeux qu'inutile sur un sujet qui se voulait pourtant ludique ». Quelle clairvoyance !!!

SKULLS & CROSSBONES

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED, INC
 AUTEURS : Gerald D. SEYURA & Anthony LE BOUTILLIER
 DATE DE PARUTION : 1980
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : pirates
 ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
 SIMULATION : 12
 AMBIANCE : 12
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, carte des Caraïbes, plan de galions, canons et vaisseaux à découper, feuille de vaisseaux

EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Un des premiers jeux sur le thème, de bonnes règles de combats maritimes sont le principal attrait de ce jeu par ailleurs limité et peu documenté historiquement.

SPACE MASTER

EDITEUR : IRON CROWN ENTERPRISE (USA)
 AUTEUR : staff ICE
 DATE DE PARUTION : 1985
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : science-fiction
 ACCESSIBILITE : fans only !
 SIMULATION : 17
 AMBIANCE : 7
 MATERIEL FOURNI : 2 livrets de règles
 EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Reprenant le système (lourd) de ROLEMASTER. Space Master couvre tous les aspects du Space-Opera, à travers deux livrets « Future Law » et « Tech Law », qui sont à l'espace, ce que « Arms Law » et « Spell Law » sont au médiéval fantastique.

SPACE OPERA

The Complete Science-Fiction Playing Game

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED, INC
 AUTEURS : Edward E. SIMBALIST, A. Mark RATNER & Phil MCGREGOR
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : science-fiction
 ACCESSIBILITE : fans only
 SIMULATION : 19
 AMBIANCE : 17
 MATERIEL FOURNI : 2 livrets de règles, nombreuses fiches de références, feuille de personnage
 EXTENSIONS : scénarios, livrets d'environnements, règles de combat tactique (Space Marines)

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
 Ah Space Opera !!! Le plus complet des jeux de rôle de Science-Fiction à ce jour et incontestablement le plus cohérent pour ce qui est de la technologie. Fidèle à sa politique de l'époque F.G.U. tenait à présenter un jeu englobant tout l'univers de la SF et tenant compte de tous les éléments utiles en cours de partie (à titre d'exemple de ce souci du détail, même le vertige est prévu dans les règles). SPACE OPERA, écrit en réaction à TRAVELLER, est un des jeux de SF les plus joués à travers le monde et comptant les fanatiques les plus acharnés. D'un abord difficile, il récompense largement les efforts fournis.

SPHINX

The role playing game or the Ancients

EDITEUR : SEVENTH SCARAB
 AUTEURS : John MIDDLETON & Ann DARBY
 DATE DE PARUTION : 1984
 NOMBRE D'EDITIONS : 4
 THEME : historique
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 14
 AMBIANCE : 14

MATERIEL FOURNI : livret, écran, feuille de personnage
EXTENSIONS : innombrables !!!! (dont figurines)

COTE : 

DISPONIBILITE : épuisé
PRESENTATION : boîte
Avec des règles fortement inspirées de RUNE-QUEST, une excellente documentation et un système de magie original, ce jeu avait de sérieux atouts pour réussir, mais l'éditeur a fait trop rapidement faillite.

STALKING THE NIGHT FANTASTIC

EDITEUR : TRITAC (USA)
AUTEURS : Richard TUCHOLKA & Chris BELTING
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : horreur, contemporain
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : livret de règles
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées
PRESENTATION : blister
Sur le même principe que CHILL, de l'organisation secrète qui combat les créatures de l'au-delà, S.T.N.F. est un jeu publié par une petite société américaine, sans suivi et qui ne tient pas la distance face à ses concurrents plus récents.

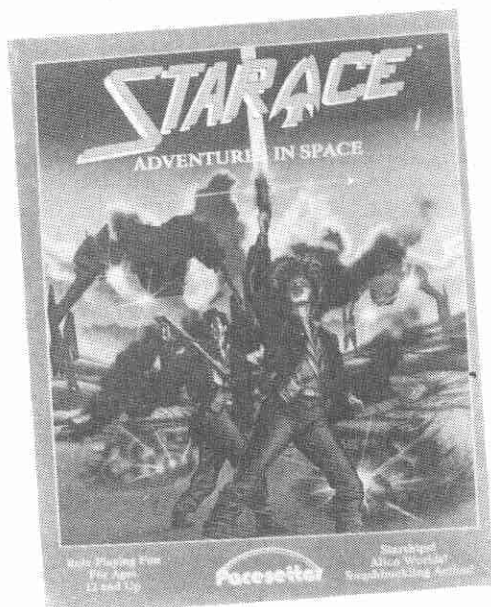
STARACE

Adventures in Space

EDITEUR : PACESETTER (USA)
AUTEUR : Gali SANCHEZ & Garry SPIEGLE
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : débutants et au delà
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : 2 livrets de règles, un scénario, carte, pions, 3 dés
EXTENSIONS : paravent, scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte



Starace utilise le système de la table unique commun aux autres jeux de la firme PACESETTER (Timemaster, Chill...) ce qui rend le jeu simple et agréable à utiliser. Toutefois un jeu de science-fiction peut-il se contenter d'un système simple ? La plupart des fans de S.F. apprécient la précision et la rigueur scientifique qui font défaut à ce jeu. Starace est à classer avec Star Frontiers bien qu'il lui soit largement supérieur : un jeu de S.F. à réserver à ceux qui ne sont pas des fans de S.F.

STAR FRONTIERS

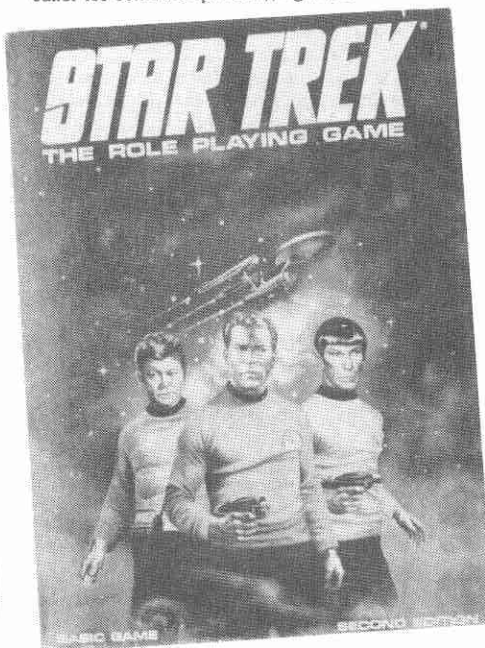
EDITEUR : T.S.R. (USA), T.S.R. (FRANCE)
AUTEUR : staff TSR
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : initiation
SIMULATION : 5
AMBIANCE : 8
MATERIEL FOURNI : 2 livrets de règles, 1 scénario, pions, cartes, feuille de personnage, 2 dés
EXTENSIONS : scénarios, paravent, règles de vaisseaux spatiaux (Knight Hawks)

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées, supermarchés, vente par correspondance
PRESENTATION : boîte
STAR FRONTIERS fut un des premiers jeux de rôle de SF à paraître en français. C'est une transposition quasi directe de DONJONS & DRAGONS dans l'espace, avec la même notion de races et de classes que dans D&D. Quelque part au centre de la galaxie cohabitent 3 races, dont une humaine, en butte aux volontés hégémoniques d'une race vermineuse, telle est la trame de Star Frontiers. Un jeu simpliste tant par sa mécanique que par son environnement à réserver à un très jeune public.

STAR TREK

EDITEUR : FASA CORP (USA)
AUTEUR : Jordan WEISMAN
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : débutants et au delà
SIMULATION : 15
AMBIANCE : 16
MATERIEL FOURNI : trois livrets de règles, dés
EXTENSIONS : nombreux suppléments d'environnements, scénarios et wargames associés (en particulier les combats spatiaux), figurines



COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Exploitant le succès de la série télévisée aux USA, et des films qui ont suivi, ce jeu simple souffre surtout d'une présentation très austère qui rend la lecture désagréable et peu claire. Toutefois, il rend bien l'atmosphère particulière de la série et ne pourra que ravir les fans de M. Spock...

STARSHIPS & SPACEMEN

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED, INC
THEME : science fiction

STEVE JACKSON'S GURPS

Generic Universal Role Playing System

EDITEUR : STEVE JACKSON GAMES
AUTEUR : Steve JACKSON (!)
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : générique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 15
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un livret de création de différents types de personnages, une aventure en solo, des cartes de personnages à découper.
EXTENSIONS : des modules d'adaptation à différents thèmes, un scénario

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Sur une idée de départ très simple (pourquoi ne pas créer un système qui permettrait de traiter n'importe quel thème de jeu ?), Steve Jackson a sorti un jeu au mécanisme fortement inspiré du "Hero System" (cf. Champions). Deux "compléments-thèmes" sont déjà sortis : combat médiéval fantastique ("Man to man") et combat automobile ("GURPS Autoduel"). Une bonne idée malheureusement fortement tempérée par l'impossibilité de jouer réellement avec la boîte de base seule.

STICKS & STONES

EDITEUR : METAGAMING (USA)
NOMBRE D'EDITION : 1
THEME : historique (préhistoire)
ACCESSIBILITE : débutants
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 10
MATERIEL FOURNI : livret de règles, pions, carte
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : épuisé
PRESENTATION : blister
En fait il ne s'agit pas réellement d'un jeu de rôle mais d'un wargame sur les luttes tribales, toutefois quelques règles sont fournies pour l'aborder avec une approche JdR. Le seul jeu sur ce thème.

STORMBRINGER

EDITEUR : CHAOSIUM Inc (USA), en cours de traduction par ORIFLAM (FRANCE)
AUTEUR : Ken ST ANDRE & Steve PERRIN
DATE DE PARUTION : 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 16

AMBIANCE : 15

MATERIEL FOURNI : livret de règles, carte, feuilles de personnages, 6 dés

EXTENSIONS : scénarios, livrets de références comportant des scénarios pour certains d'entre eux.

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Ce jeu se déroule dans l'univers de Melniboné, patrie de Elric seigneur d'Imryr, bien connu des amateurs de Michael MOORCOCK. L'univers bien particulier de cet auteur est parfaitement rendu par ce jeu mais nécessite de bonnes connaissances des ouvrages pour en apprécier la saveur. Les règles sont assez simples et restent fort proches de celles de RNEQUEST, dont elles présentent une version simplifiée.

SUPERHERO 2044

EDITEUR : GAMESCIENCE (USA)

AUTEUR : Donald SAXMAN

DATE DE PARUTION : 1977

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : super-héros

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 12

AMBIANCE : 10

MATERIEL FOURNI : un livret de 64 pages

EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : livret

SUPERHERO 2044 est le premier jeu paru sur ce thème souvent visité depuis. Fortement teinté de D & D, horriblement mal composé et imprimé, doté de règles bâclées et incomplètes (pas de chapitre sur les super-pouvoirs, ce qui, vu le thème, est gênant), ce jeu ne vaut que pour les collectionneurs.

SUPER HEROES & SUPER VILLAINS

EDITEUR : HERITAGE (USA)

AUTEUR : Brian PHILLIPS

DATE DE PARUTION : 1981

NOMBRE D'EDITIONS : ?

THEME : super héros

ACCESSIBILITE : épuisé

Plutôt un système de combat qu'un vrai jeu de rôle, ce jeu dû de passer à la postérité à cause des figurines qui l'accompagnaient, les seules sur ce thème jusqu'à une date assez récente.

SUPERGAME

EDITEUR : DAG DESIGN (USA)

AUTEURS : Jay & Aimee HARTLOVE

DATE DE PARUTION : 1980

NOMBRE D'EDITIONS : 2

THEME : super-héros

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 13

AMBIANCE : 8

MATERIEL FOURNI : livret de règles

EXTENSIONS : supplément de règles comportant un scénario

COTE : 

DISPONIBILITE : nulle en France

PRESENTATION : livret

Ce jeu mal distribué même aux USA a eu pour principal mérite d'introduire l'idée de création de personnages par allocation de points. C'est à peu près son seul intérêt.

SUPER SENTINEL

EDITEUR : JUDGES GUILD (USA)

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : super-héros

DISPONIBILITE : totalement épuisé

Jeu publié par une société disparue depuis plusieurs années.

SUPER SQUADRON

Thème : super-héros

Le seul jeu de rôle australien répertorié, introuvable.

SUPERVILLAINS

EDITEUR : TASK FORCE GAMES (USA)

AUTEUR (S) : Rick REGISTER & R. Vance BUCK

DATE DE PARUTION : 1983

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : super-héros

ACCESSIBILITE : débutants

SIMULATION : 9

AMBIANCE : 8

MATERIEL FOURNI : livret de règles, carte de Manhattan, dés, pions.

EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Ce jeu base sa publicité sur le fait qu'il est le seul Jeu de Rôle de super héros à proposer de jouer le rôle de supervillains. C'est exact dans la version "avancée" des règles (fournie dans la boîte). Mais ce jeu est plutôt un jeu de diplomatie sur New-York qu'un jeu de rôle.

SUPERWORLD

The superheroic role playing game

EDITEUR : CHAOSIUM (USA)

AUTEUR : Steve PERRIN

DATE DE PARUTION : 1983

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : super-héros

ACCESSIBILITE : débutants et au delà

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 14

MATERIEL FOURNI : trois livrets de règles, des feuilles de personnages, des tables de références, des silhouettes, des dés

EXTENSIONS : supplément de règles, deux scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Ce jeu est basé sur le système habituel de la firme CHAOSIUM, et repose sur un développement au rang de jeu complet, de l'un des modules du jeu d'initiation "Worlds of Wonder" de la même société. Un système de création par allocation de points et un système plus jouable que celui de CHAMPIONS en font un jeu de qualité, hélas oublié par l'éditeur qui en a arrêté la publication, en tout cas jusqu'à épuisement des stocks conséquents qui lui restent...

SWORDBEARER

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)

AUTEUR : B. Dennis SUSTARE

DATE DE PARUTION : 1979

NOMBRE D'EDITIONS : 3

THEME : médiéval fantastique

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 17

AMBIANCE : 14

MATERIEL FOURNI : 1 livret de règles, 1 livret d'environnement, 1 paravent, feuille de personnages.

EXTENSIONS : scénario

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : boîte

Ce jeu, qui en est à son 3^e éditeur, dispose certainement d'un des systèmes de magie les plus originaux et les plus utilisables jamais parus à ce jour. De bonnes règles (inspirées de RNEQUEST) auraient pu assurer à ce jeu le succès qu'il mérite si la malchance ne l'avait pas poursuivi (les 2 précédents éditeurs ont fait faillite peu de temps après sa sortie).

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE & OTHER STRANGENESSES

EDITEUR : PALLADIUM BOOKS

AUTEUR : Erick WUJCIK

DATE DE PARUTION : 1985

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : Super Heros

ACCESSIBILITE : joueurs confirmés

SIMULATION : 15

AMBIANCE : 14

MATERIEL FOURNI : un livret comportant cinq scénarios

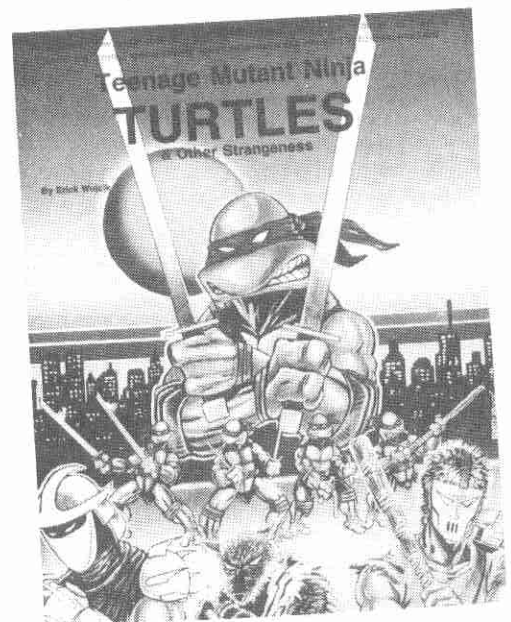
EXTENSIONS : trois suppléments

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées

PRESENTATION : livret

Jeu basé sur un comic-book américain, qui permet d'incarner des animaux mutants dans une société humaine. Le système au demeurant complexe, est compatible avec d'autres jeux de la firme Palladium (Heroes Unlimited, Palladium RPG). Le traitement du thème de super-héros est original et amusant, mais la lourdeur du système limite l'intérêt de ce jeu.



TEENAGERS FROM OUTER SPACE

EDITEUR : R. TALSORIAN GAMES INC (USA)

DATE DE PARUTION : 1986

NOMBRE D'EDITIONS : 1

THEME : science-fiction (E.T.)

ACCESSIBILITE : débutants

Sur le thème des extra-terrestres égarés dans un lycée de notre bonne vieille Terre et qui ne semblent même pas vouloir « téléphoner maison », T.F.O.S est un jeu trop récent pour être diffusé en France ; de la firme productrice de la gamme MEKTON.

THIEVES GUILDS

EDITEUR : GAMELORDS Ltd (GB)
 AUTEURS : Richard MEYER, Kerry LLOYD & Michael WATKINS
 DATE DE PARUTION : 1984
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : médiéval fantastique
 ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
 SIMULATION : 14
 AMBIANCE : 12
 MATERIEL FOURNI : un livret de règles, une feuille de personnage, cartes et plans, 3 scénarios, un livret de création de personnage
 EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
Le but de ce jeu est de faire vivre des aventures dans un univers médiéval-fantastique à des voleurs et uniquement à des voleurs. Le système de jeu, bien que peu original, est correct. A réserver aux fans du vol à la tire, du « braquage » et du « casse ».

TIME & TIME AGAIN

EDITEUR : TIMELINE (USA)
 AUTEUR : staff TIMELINE
 DATE DE PARUTION : 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : voyage temporel
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 14
 AMBIANCE : 10
 MATERIEL FOURNI : deux livrets de règles, un livret de tables
 EXTENSIONS : un scénario paru

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : livrets sous blister
Sur un système de jeu très similaire à « Morrow Project » de la même firme, T2, comme l'appellent ses auteurs, est un jeu assez bien monté sur un thème très désagréable à traiter. Il est toutefois d'une complexité qui peut rebuter les joueurs. On apprécie les trois chapitres d'introduction sur le voyage temporel (Principe et historique du Gouvernement Mondial et du Bureau des Affaires Temporelles chargé de l'observation des âges passés).

TIME MASTER

EDITEUR : PACESETTER (USA)
 AUTEURS : Mark ACRES & Gali SANCHEZ
 DATE DE PARUTION : 1985
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : voyage temporel
 ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
 SIMULATION : 10
 AMBIANCE : 14
 MATERIEL FOURNI : deux livrets de règles, un scénario, des
 EXTENSION : scénarios et suppléments

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
Sur le vieux thème de la « Patrouille Temporelle » qui doit veiller à ce que l'Histoire ne soit pas modifiée, « Time master » est un jeu simple et rapide à apprendre, par l'éditeur de Chill. L'aspect un peu manichéen des scénarios (semblable en cela à Chill), est probablement le point le plus faible de ce jeu.

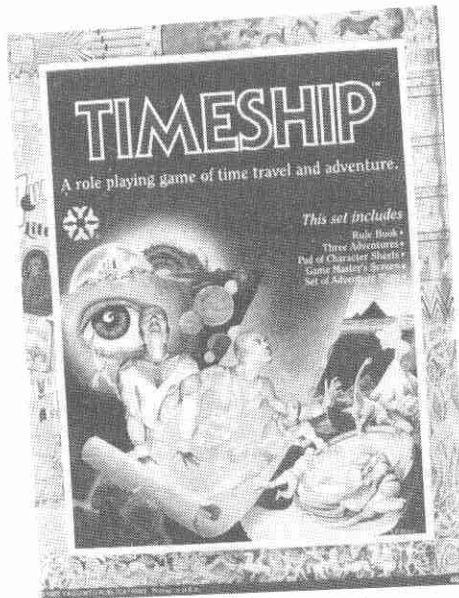
TIME SHIP

EDITEUR : YAQUINTO (USA)
 AUTEUR : John BRENNAN
 DATE DE PARUTION : fin des années 70
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : voyage temporel
 ACCESSIBILITE : débutants
 SIMULATION : 7
 AMBIANCE : 13

MATERIEL FOURNI : livret de règles, feuilles de personnages, aides de jeu, dés
 EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées (épuisé)
 PRESENTATION : boîte
Sur le même thème que « Time Master », « Timeship » est le premier jeu paru sur le voyage temporel. Une présentation assez réussie ne pouvait toutefois masquer les défauts d'un système peu cohérent, et l'idée de présentation très théâtrale qui était proposée n'était pas faite pour améliorer l'image des JdR.



TO CHALLENGE TOMORROW

Role Playing Past, Present & Future
 SF & Historical Rules

EDITEUR : RAGNAROK ENTERPRISE (USA)
 AUTEUR : David F. NALLE
 DATE DE PARUTION : 1983
 NOMBRE D'EDITIONS : ?
 THEME : générique
 ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
 SIMULATION : 13
 AMBIANCE : 12

MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un livret descriptif du monde des aventures, un livret de quatre scénarios
 EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées
 PRESENTATION : trois petits livrets sous blister
« To Challenge Tomorrow » représente un traitement typique du jeu générique ; les règles, assez complexes, font que ce jeu ne présente qu'un intérêt anecdotique.

TOON

EDITEUR : STEVE JACKSON GAMES (USA)
 AUTEURS : Greg COSTIKYAN & Warren SPECTOR
 DATE DE PARUTION : 1984
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : humour
 ACCESSIBILITE : initiation et au-delà
 SIMULATION : 19
 AMBIANCE : 19
 MATERIEL FOURNI : livret de règles comportant plusieurs scénarios
 EXTENSIONS : deux livrets de scénarios et suppléments

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : livret
Tex Avery et ses créations, Bugs Bunny, Droopy et l'Eureuil Fou sont au rendez-vous de ce jeu délirant.

aux règles ultra-simples et giga-hilarantes... Il demande des joueurs motivés, une partie ne peut excéder une demi-heure ou trois quarts d'heure, pour cause de blocage des zygomatiques supérieurs !

TOP SECRET

EDITEUR : TACTICAL STUDIES RULES, INC (USA)
 AUTEUR : Merle M. RASMUSSEN
 DATE DE PARUTION : 1980
 NOMBRE D'EDITIONS : 2
 THEME : espionnage
 ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
 SIMULATION : 13
 AMBIANCE : 12
 MATERIEL FOURNI : livret de règles, scénario, des
 EXTENSIONS : paravent, scénarios, supplément de règles

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte
Premier jeu de rôle sur le thème de l'espionnage, Top Secret présente d'emblée une perspective globale de l'espionnage, voulant simuler aussi bien James Bond que John LeCarre. Le système est simple d'abord, mais présente quelques trous (pas de système strict de compétences). Ce jeu bénéficie d'un suivi régulier dans la presse de TSR (la revue DRAGON).

TRAUMA

Le jeu dont vous êtes la victime

EDITEUR : CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE (FRANCE)
 AUTEURS : Dominique GRANGER & Frédéric LEYGNONIE
 DATE DE PARUTION : Octobre 1986
 NOMBRE D'EDITIONS : 1
 THEME : Contemporain
 ACCESSIBILITE : Joueurs confirmés
 MATERIEL FOURNI : règles dans le premier numéro et scénarios dans les suivants
 EXTENSIONS : scénarios dans la revue CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
 DISPONIBILITE : à la rédaction ou chez les marchands de journaux
 PRESENTATION : dans le N° 1 de CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE

TRAVELLER

Science Fiction Adventure in the Far Future

EDITEUR : GAME DESIGNERS' WORKSHOP (USA)
 AUTEUR : Marc W. MILLER
 DATE DE PARUTION : 1975
 NOMBRE D'EDITIONS : innombrables
 THEME : science fiction
 ACCESSIBILITE : débutants et au-delà
 SIMULATION : 12
 AMBIANCE : 14
 MATERIEL FOURNI : règles (selon la version présentées sous diverses formes)
 EXTENSIONS : quasi infinies (scénarios, figurines, revues, références...)

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
 PRESENTATION : boîte, livrets, livres (selon la version)
Un des tout premiers jeux de rôle de SF apparus sur le marché, il en possède tous les avantages et tous les inconvénients : un certain manque de cohérence mais aussi un extraordinaire enthousiasme. Les règles, assez simples au départ, sont ouvertes ce qui a permis à chacun de produire sa "règle" supplémentaire. Le résultat est que Traveller présente un ensemble de règles aussi confuses que contradictoires. Le plus grand problème de Traveller est son nautique manque d'imagination pour tout ce qui est technologie (celle-ci n'est qu'une vague extension ou miniaturisation de la nôtre). Malgré tout ce jeu reste le plus joué dans ce thème et celui qui a le plus de support, que ce soit par les revues ou par la firme productrice.

TRAVELLER 2300

EDITEUR : GAME DESIGNERS' WORKSHOP (USA)
AUTEURS : Marc W. MILLER, CHADWICK
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science fiction
ACCESSIBILITE : Débutants et au delà
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : 2 livrets, une carte stellaire
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte

Ce jeu se veut une transition entre l'univers post-cataclysmique de Twilight 2000 et celui du fort célèbre Traveller.

LES TROIS MOUSQUETAIRES

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED, INC (USA), HEXAGONAL (FRANCE)
AUTEUR : Mark PETTIGREW
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : historique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 15
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : livret de règles, livret de scénarios, feuilles de personnages, paravent, dé.
EXTENSIONS : aides de jeux et scénarios (en anglais)

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte

Un jeu (paru en anglais sous le titre FLASHING BLADES) dont le travail de documentation est bon. Pourtant le système de combats (duels) ralentit, par sa complexité, l'action qui se veut trépidante. Le meilleur jeu sur le thème.

TUNNELS & TROLLS

EDITEUR : FLYING BUFFALO INC (USA), JEUX ACTUELS (FRANCE)
AUTEUR : Ken ST ANDRE
DATE DE PARUTION : 1975
NOMBRE D'EDITIONS : 5
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : initiation
SIMULATION : 5
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : un livret de règles, un scénario avec carte, six feuilles de personnages pré-tirés.
EXTENSIONS : innombrables scénarios dont des solos (en anglais)

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées



PRESENTATION : livret
Un jeu qui est le contre-pied de Donjons et Dragons, un jeu où l'humour est roi (les sorts se nomment, par exemple, "Tiens Prends Ca"). Amusant mais mineur.

TWILIGHT 2000

EDITEUR : GAME DESIGNERS' WORKSHOP (GB)
AUTEUR : Franck CHADWICK
DATE DE PARUTION : 1984
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : militaire, post cataclysmique
ACCESSIBILITE : débutant
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 12
MATERIEL FOURNI : un manuel du joueur, un manuel de l'arbitre, carte, tables, un scénario, un livret d'équipement, feuilles de personnage, 5 dés.
EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte

Un des rares jeux de rôles se déroulant durant la 3^e Guerre Mondiale. Les personnages font partie (en principe) d'une unité appartenant aux Forces du bloc de l'Ouest qui tente de rejoindre ses lignes.

ULTIME EPREUVE

EDITEUR : JEUX ACTUELS (FRANCE)
AUTEUR : Fabrice CAYLA
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITION : 1
THEME : médiéval Fantastique
ACCESSIBILITE : initiation
SIMULATION : 6
AMBIANCE : 6
MATERIEL FOURNI : livret de règles, un scénario, une feuille de personnage.
EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte

Ce jeu fut la première création française au niveau du jeu de rôle. Beaucoup trop inconsistent (voire bâclé) il a été agréablement complété par les "Chroniques de Lynaïs".

UNDEAD

EDITEUR : STEVE JACKSON GAMES (USA)
AUTEUR : Steve JACKSON
DATE DE PARUTION : 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : horreur
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 5
MATERIEL FOURNI : carte de Londres, règles, pions
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte

UNDEAD est surtout un jeu de plateau, mettant en scène l'affrontement entre Dracula et ses adversaires du roman de Stoker. Toutefois les règles contiennent des éléments de jeu de rôle, et suggèrent cette utilisation. Bref, un produit "limite", comme Legio VII et quelques autres...

UNIVERSE

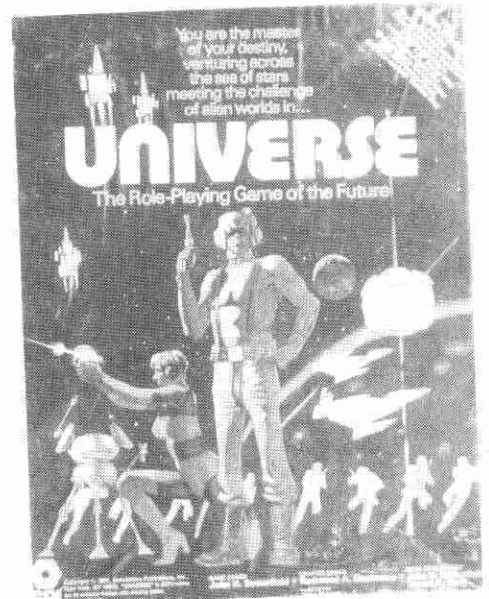
The Role Playing Game of the Future
EDITEUR : SIMULATIONS PUBLICATIONS INC. (USA)
AUTEURS : John H. BUTTERFIELD
DATE DE PARUTION : 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : science-fiction
ACCESSIBILITE : Joueurs confirmés et au delà
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 11
MATERIEL FOURNI : Un livret de règles, un livret

d'aventure (comprenant un scénario), un livret de règles de combats spatiaux, une carte stellaire, une carte de zone de combat, deux dés, 200 pions.
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées (épuisé)
PRESENTATION : boîte

Universe est une vue très "wargame" de l'univers de la science-fiction qui porte essentiellement sur le combat stellaire et l'exploration de l'univers. A réserver aux amateurs du piallement aigu du laser dans le vide interstellaire de l'espace (!).



VICTORIAN ADVENTURES

The first "Truly British" role playing game
EDITEUR : KESTREL DESIGN (GB)
AUTEUR : Stephen SMITH
DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain, horreur
ACCESSIBILITE : débutant
SIMULATION : 12
AMBIANCE : 13
MATERIEL FOURNI : livret de règles comportant 2 scénarios
EXTENSIONS : figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : introuvable en France
PRESENTATION : livret

Ce jeu permet de jouer durant l'époque victorienne en Angleterre, ses règles sont simples bien qu'impairfaites. Victorian Adventures est surtout intéressant pour la documentation sur l'époque considérée. Une curiosité !

VILLAINS & VIGILANTES

EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)
AUTEURS : Jeff DEE & Jack HERMAN
DATE DE PARUTION : 1978
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : Super Héros
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 16
MATERIEL FOURNI : livret de règles, scénario, feuille de personnage, cinq dés
EXTENSIONS : nombreux scénarios et aides de jeux, planches de pions

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte

Le second jeu sur ce thème, Villains & Vigilantes souffre des défauts des jeux de l'époque ("héroïque"), à savoir surtout le manque de système de compétences. Par ailleurs, la latitude laissée à l'arbitre et aux joueurs, tant pour la définition exacte des pouvoirs que dans la résolution de certaines situations peut gêner des débutants, mais une fois passée la barrière du premier contact, ce jeu se révèle très sympathique à l'usage.

WARBOT

THEME : science-fiction

WARHAMMER RPG

EDITEUR : GAMES WORKSHOP (GB)
AUTEURS : Bryan ANSELL, Richard HALLIWELL & Richard PRIESTLY
DATE DE PARUTION : 1986
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : médiéval fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 10
MATERIEL FOURNI : un livre de règles de 250 pages
EXTENSIONS : suppléments de règles, scénarios, figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : livre
Pas plus mauvais que beaucoup d'autres, Warhammer est une version jeu de rôle du wargame avec figurines de la firme Citadel (firme sœur de Games Workshop). Un seul livre regroupe le système, les monstres, le monde (très détaillé), avec une présentation superbe, mais le ramage n'est pas toujours à la hauteur du plumage.

WILD WEST

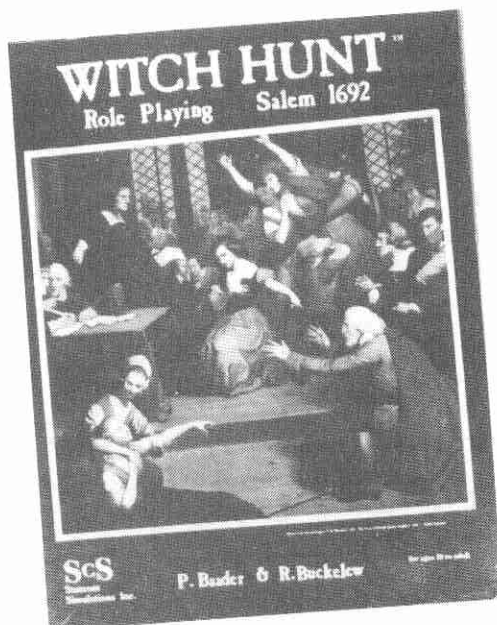
EDITEUR : FANTASY GAMES UNLIMITED (USA)
AUTEURS : Anthony P. LEBOUTIER & Gérald SEGURO
DATE DE PARUTION : 1981
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : western
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 16
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : livret de règles, 2 cartes, feuille de personnages, feuille de cheval, aides de jeux
EXTENSIONS : scénarios

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques spécialisées
PRESENTATION : boîte
Doté d'un système de jeu totalement original, freiné toutefois par un système de création de personnage un peu trop complexe, Wild West est, sans conteste, le meilleur jeu sur ce thème très particulier.

WITCH HUNT

EDITEUR : STATCOM SIMULATIONS INC (USA)
AUTEURS : Paul D. BAADER & Roger BUCKELEW



DATE DE PARUTION : 1983
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : historique
ACCESSIBILITE : débutant
SIMULATION : 13
AMBIANCE : 11
MATERIEL FOURNI : livret de règles comportant un scénario, feuille de personnages, dés
EXTENSIONS : scénario, figurines

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées
PRESENTATION : boîte
Une atmosphère lourde et paranoïaque plane sur ce jeu se déroulant à Salem durant l'année 1691/1692. Bûchers, dénonciations, tortures, malédictions sont le lot quotidien des personnages qui évoluent soit du côté de l'Eglise, soit du côté du Malin et ce, à la même table. Un système de magie intéressant et une bonne documentation font de ce jeu étonnant une curiosité valant le détour.

WORLD ACTION & ADVENTURE

The Universal System For Realistic Role Playing

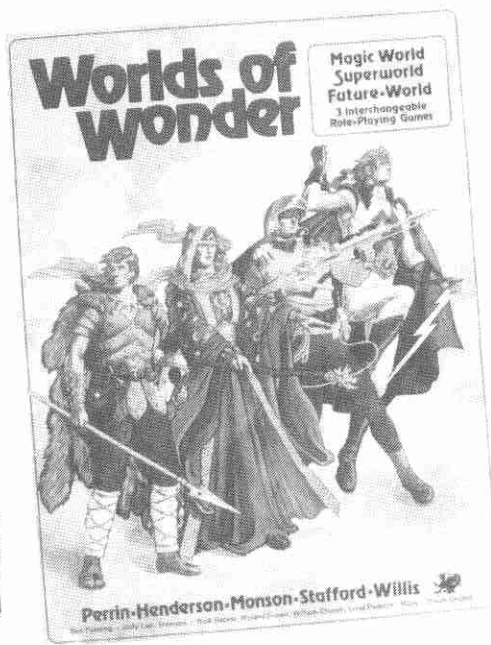
EDITEUR : M.S. KINNEY CORP (USA)
DATE DE PARUTION : 1985
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : contemporain
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 9
MATERIEL FOURNI : livre de règles, quatre scénarios, paravent, feuille de personnages, aides de jeu, cartes, dés
EXTENSIONS : suppléments (personnages, animaux, règles)

COTE : 

DISPONIBILITE : nulle
PRESENTATION : boîte
Ce jeu américain est censé couvrir toutes les situations qui peuvent se présenter et faire vivre des aventures qui se construisent à l'aide de « nombreuses » tables de génération aléatoire d'événements ! Ce n'est pas obligatoirement la bonne méthode pour arriver à de bons résultats.

WORLDS OF WONDER

EDITEUR : CHAOSIUM INC (USA)
AUTEURS : Greg STAFFORD, Lynn WILLIS & Steve PERRIN
DATE DE PARUTION : 1980
NOMBRE D'EDITIONS : 1
THEME : Médiéval Fantastique, Science-Fiction, Super-Héros



ACCESSIBILITE : initiation
SIMULATION : 10
AMBIANCE : 8
MATERIEL FOURNI : Quatre livrets de règles pour trois types de jeu de rôle : science-fiction, médiéval et super-héros, trois scénarios, feuilles de personnages, aides de jeu, 6 dés, planche de personnages à découper.
EXTENSIONS : néant

COTE : 

DISPONIBILITE : épuisé
PRESENTATION : boîte
Publié par Chaosium, cette boîte d'initiation présentait un système de base, commun à tous les jeux de la firme, à l'époque, et trois suppléments permettant de jouer dans trois environnements différents. Mais la volonté de traiter plusieurs thèmes a amené les concepteurs à produire trois embryons de jeux sans réelle valeur.

YSGARTH RULE SYSTEM

An innovative and complete system for fantasy adventure

EDITEUR : RAGNAROK ENTERPRISES (GB)
AUTEUR : David NALLE
DATE DE PARUTION : 1982
NOMBRE D'EDITIONS : 2
THEME : Médiéval Fantastique
ACCESSIBILITE : joueurs confirmés
SIMULATION : 14
AMBIANCE : 14
MATERIEL FOURNI : un livret de personnages, un livret de règles, un livret de pouvoir magique, un livret de Dieux, un livret de Monde
EXTENSIONS : nombreux scénarios et aides de jeu, une revue

COTE : 

DISPONIBILITE : boutiques très spécialisées
PRESENTATION : cinq livrets sous jaquette papier dans un blister ou boîte
Ce jeu anglais malgré la piètre qualité de sa présentation semble être très joué Outre-Manche. Pas de grande originalité que ce soit pour le monde ou le système mais une bonne mise en place du thème.

CE PANORAMA S'ARRETE A
LA DATE DU 13 FEVRIER 1987
REMERCIEMENTS.
CE PANORAMA DES JEUX DE
ROLE N'aurait jamais pu
ETRE REALISE SANS L'ACTIVE
COLLABORATION DE PATRICE
MERMOUD, LA TRÈS AMABLE
PARTICIPATION DE "PIERROT",
DE LA BOUTIQUE STRATEGEUX
ET LE CONCOURS DU GENTIL
CLAVISTE CHRISTOPHE ENTZMANN.

Vous connaissez les jeux de rôle, mais connaissez-vous tout ce qui s'y rattache d'une façon ou d'une autre ? Wargames tactiques ou stratégiques avec ou sans figurines, jeux sur micro-ordinateurs, jeux d'arcades, grandeurs-natures, livres et B.D.-jeu, boardgames...

AUTOUR DU JEU DE RÔLE...

Joachim (le vendeur) : ... Tu sais, ils en causent dans le dernier Dwarf.

Un client (timidement) : Pardon monsieur, je cherche quelque chose à offrir et on m'a parlé des jeux d'rôle en me donnant l'adresse de votre boutique, et...

Joachim : Eh bien que cherchez-vous exactement ? Un JdR, un wargame ?

Client : A vos souhaits.

Joachim : Il y a « Châteaux & Créatures » qui n'est pas mal, très abordable, et pas trop cher.

Patrice (un habitué de la boutique) : Et un peu dépassé. Pourquoi tu ne lui parles pas de « Fleur de Dragon » ou « Sortilèges » ?

Pascal (autre habitué) : Ouais, ou de « Rapières et Sorcellerie » ?

Patrice : Non ! Ça, c'est un wargame.

Denys (autre habitué) : Y'a aussi « Sur la piste de l'Orégon ».

Philippe (un spécialiste) : C'est un board, pas un JdR.

Denys : Pourtant, ils en font un Grandeur Nature à Plan-les-Ouates, le mois prochain.

Patrice : Le Live de Plan-les-Ouates, c'est « Sur la piste du Dragon », pas « de l'Orégon ».

Joachim (flegmatique) : La personne à qui vous le destinez a-t-elle déjà joué à un JdR ?

Client (complètement perdu) : Heu, pardon ?...

Depuis 1974, date de l'apparition du premier jeu de rôle, sous la plume de Gary Gygax, de nombreux produits sont apparus orbitant autour des jeux sans en être, tandis que d'autres, antérieurs, ont parfois repris des idées ou des thèmes aux jeux de rôle. Les conversations comme celle rapportée ci-dessus ne sont pas rares dans les boutiques spécialisées où s'aventure imprudemment le non-initié. De leur côté, les revendeurs non spécialisés ne savent pas le conseiller, et mélangent allègrement les types de jeux, persuadés que tous ne sont que des avatars du Monopoly ou des échecs.

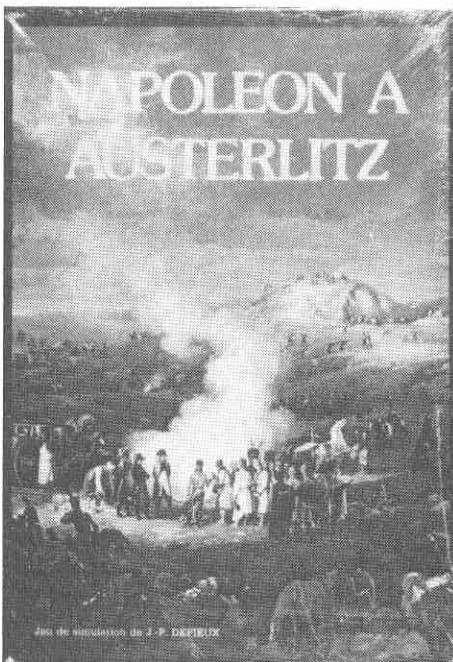
Tous ces jeux qui se ressemblent parfois extérieurement, tous ces éléments dont parlent les amateurs et les revues consacrées aux JdR, tout ce que l'on trouve dans les boutiques de jeux, ne font qu'embrouiller encore plus l'esprit du néophyte. Celui-ci repart souvent sans avoir été convaincu de la richesse fondamentale des jeux de rôle, ayant été perdu dans des mots inconnus tels que « dédiss », « ouhorguème », ...

LES WARGAMES

Les boutiques qui vendent des jeux de rôle ont le plus souvent d'autres produits à présenter à leurs clients. Tous ceux qui ont rendu une fois visite à une « boutique spécialisée »

ont pu voir des boîtes colorées aux titres évocateurs : Waterloo, Austerlitz, Vietnam...

Tous ces jeux proposent à leurs acheteurs de tenter de changer l'Histoire en reconstituant une bataille, ou une guerre. Quelques unes des plus connues ont été citées ci-dessus, mais pratiquement tous les conflits ayant éclaté à un moment ou l'autre de l'histoire humaine ont été couverts. Il en est de même



d'autres dont on ne peut qu'espérer qu'ils resteront fictifs à tout jamais (East & West, Global War, mettant en scène la 3^e Guerre Mondiale). Il n'est pas jusqu'aux guerres galactiques et aux épopées de Tolkien et consorts qui n'aient échappé aux créateurs de wargames (Saga Galactique, La Guerre de l'Anneau).

L'acquéreur de ces jeux trouve toujours le même matériel dans la boîte qu'il a achetée : un livret de règles plus ou moins épais selon le cas, des pions en carton fort prédécoupé représentant toutes les troupes engagées dans l'affrontement reconstitué, un plan sur du papier fort ou du carton et sur lequel un repère en surimpression permet de régler les déplacements des pions sur le terrain. Ce repère est en général constitué d'hexagones juxtaposés jusqu'à recouvrir toute la carte. Celle-ci représente le théâtre de l'affrontement, dont la taille varie d'un village à un continent ou même à une planète, selon l'échelle choisie par les concepteurs.

Cette échelle permet de déterminer à quel type de wargame on a affaire :

— **Un wargame tactique** est une reconstitution d'une simple bataille, sur un terrain restreint, avec relativement peu d'hommes

engagés dans chaque camp. Toutes les reconstitutions de batailles où compte surtout l'utilisation des potentiels réels de chaque unité et des possibilités offertes par le terrain entrent dans cette catégorie. Le terrain s'étend sur quelques hectares au mieux, et les pions ne valent que quelques hommes chacun, de un à une cinquantaine. Les affrontements sont résolus de manière détaillée, en tenant compte du maximum de paramètres pour obtenir une simulation aussi parfaite que possible. (Pour les amateurs, le wargame *Squad Leader* et ses extensions représentent ce qui se fait de mieux au niveau du réalisme, au point d'en devenir parfois injouable).

— **Un wargame stratégique**, par contre, met en scène un affrontement de grande envergure et l'on tente alors d'infléchir le cours de guerres entières, comme dans le cas du jeu *3^e Reich* qui reconstitue l'intégralité de la seconde guerre mondiale. La carte représente alors un pays, un continent complet (l'Europe pour *3^e Reich*, la Chine dans *Les 7 Royaumes Combattants*) et les pions des armées de milliers d'hommes. On s'intéresse alors surtout aux problèmes posés par le déploiement des troupes dans leur ensemble et par leur adaptation aux mouvements adverses. D'autres éléments non militaires peuvent être incorporés dans les règles tels que des facteurs économiques ou politiques (par exemple les possibilités de résistance des habitants d'une contrée envahie, ou la capacité qu'a une région donnée à subvenir aux besoins d'une armée en campagne). Les affrontements sont traités de manière abstraite, parfois réduits à un simple calcul de rapport de force (c'est le cas du wargame diplomatique justement titré *Diplomacy*).

— Il existe également des **wargames d'échelle intermédiaire** (une région, une partie d'un pays), dits **stratégiques-tactiques**, où l'on aborde les problèmes de logistique (mouvements des troupes, ravitaillement, communications...). Ces wargames permettent de simuler des campagnes militaires globales sans tomber dans la semi-abstraction des « stratégiques ».

Les wargames prennent un grand nombre de variables en compte et, très vite, l'idée est venue d'utiliser un outil pratique pour la prise en charge de toutes ces données : le micro-ordinateur. Celui-ci affiche le plan du terrain et visualise les unités qui s'y trouvent. Il enregistre les ordres donnés par le joueur (identifiant chaque joueur par un code, dans le cas de jeu à deux que la machine se contente de gérer), et affiche les résultats à l'écran. Il va même jusqu'à calculer quelles unités adverses sont visibles par chaque joueur, en tenant compte des bâtiments, accidents de terrain, etc... et ne dessine une unité sur l'écran que lorsque les soldats du joueur concerné peuvent l'avoir dans leur ligne de vision. Grâce à cet accessoi-

re, il est possible de jouer en prenant en compte un nombre d'éléments tel que le jeu deviendrait injouable sans cela.

JEUX D'HISTOIRE AVEC FIGURINES

On a vu que ces jeux se pratiquent sur une surface échelonnée par l'impression d'une grille d'hexagones et sur laquelle sont déplacés des pions cartonnés. Cette solution a l'avantage de mettre les wargames à la portée de tout amateur, mais ne représente qu'une évolution du jeu de guerre tel qu'il avait été créé à l'origine : une maquette de terrain, complète, avec les reliefs géographiques et les constructions, servait de plateau de jeu, et sur ce plateau étaient disposées et déplacées des figurines en plomb, représentatives des unités en présence, de type **napoléonien** (infanterie, cavalerie, artillerie). Des règles très précises détaillaient les mouvements des dites unités et leurs affrontements. Le tout était utilisé dans les écoles militaires pour l'entraînement des futurs officiers.

Ces règles ont évolué, tout comme le matériel utilisé, et si les joueurs contemporains continuent d'utiliser des figurines en plomb, la représentation du terrain est sans conteste ce qui a le plus changé depuis le siècle dernier. Les pratiquants du **wargame avec figurines** utilisent en général une table sur laquelle est disposé un tapis (vert le plus souvent), ainsi que des plots simulant les collines éventuelles, un ruban bleu représentant alors une rivière, et des modèles réduits type HO permettant de figurer les constructions, les forêts... Un double décimètre permet de mesurer le mouvement des figurines et des règles très détaillées couvrent les combats. Plus récemment, des jeux ont pu présenter des règles de wargames avec figurines tout en fournissant des pions cartonnés pour jouer (*Battle System* de TSR, ou OST de la société française **Les Elfes**), rendant, grâce à un prix de revient très bas, accessible à un très large public le plaisir de la simulation que présente ce type de wargame.

Cette manière de concevoir les wargames a la préférence des puristes amateurs de simulations tactiques, surtout depuis que des règles sont venues couvrir d'autres périodes que l'époque napoléonienne : **première guerre mondiale, époque contemporaine, guerre de Sécession, Moyen-Age, Antiquité**, et même des règles prévues pour simuler des combats mettant en scène des armées fantastiques constituées de Gobelins, Trolls et Magiciens (et c'est à partir d'une telle campagne de wargame fantastique que, en 1972, Gary Gygax...).

Les wargames entretiennent d'étroites relations avec les jeux de rôle, s'échangeant des thèmes, incorporant des éléments de JdR dans le wargame (comme le fait de jouer un personnage (cf. *War of the Ring*), ou les JdR augmen-

tant leur complexité au point de dépasser la plupart des wargames (cf. *Recon* ou *Aftermath*), ou même étant conçus pour se compléter l'un l'autre (le jeu *James Bond 007* et le wargame *Assault*, les jeux *Mechwarrior* et *Battletech*). Une relation privilégiée s'est établie entre les jeux de rôle et les wargames avec figurines, le second ayant donné naissance au premier, et l'un au moins d'entre eux ayant été créé uniquement pour répondre aux besoins d'un JdR (*Donjons & Dragons*).

Un autre rapprochement entre les deux réside dans l'utilisation par les joueurs de rôle de figurines pour représenter leurs personnages en cours de partie. Ces **figurines en alliage de plomb** ont envahi les boutiques et



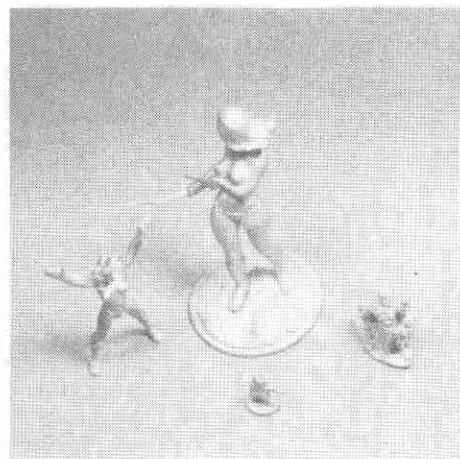
les concours de peinture ont toujours beaucoup de succès, au point que s'est développé un marché extérieur à celui des joueurs, constitué de modélistes et autres amateurs de dioramas.

D'abord consacrées au « napoléonien », pour les joueurs de wargames et, depuis le milieu des années 70, au fantastique médiéval, pour D&D, les figurines se sont diversifiées et l'on peut trouver maintenant des figurines historiques, contemporaines (civiles ou militaires, modernes ou datant du début du siècle), futuristes, robotiques et même des super-héros.

En 1974, une firme de Southampton, **Miniature Figurines Ltd**, spécialisée jusque là dans les figurines pour wargames, lança sa première gamme fantastique et, en même temps que le marché des joueurs se dévelop-

paît et que de nouveaux jeux de rôle naissent pour répondre aux besoins créés, d'autres sociétés se lançaient dans la fabrication de figurines pour les JdR. Les produits diffusés par **Citadel**, **Ral Partha** et **Grenadier** constituent aujourd'hui l'essentiel du marché. D'abord assez grossières, les figurines se sont vite adaptées aux désirs des acheteurs, gagnant en précision, en qualité, tant au point de vue de la sculpture que du moulage. Les figurines diffusées aujourd'hui sont d'une variété et d'une qualité difficilement imaginables il y a une demi-douzaine d'années.

D'un point de vue plus pratique, il est à noter que les figurines sont diffusées en plusieurs échelles, désignées par la hauteur d'une figurine représentant un homme normal ; la plus répandue, pour les JdR en particulier, est l'échelle **25 mm** (soit pour les modélistes, du 1/72^e), mais il existe aussi des figurines en **15 mm** (1/120^e), **6 mm** (utilisées pour les wargames avec figurines uniquement), **54 mm** (pour les dioramas) et **90 mm**.



Les peintres amateurs peuvent arriver à des résultats absolument extraordinaires pour transformer ces petits bouts de plomb en merveilles colorées. J'avoue toutefois manquer particulièrement de patience et de talent, pour la peinture, aussi signalerai-je simplement que les néophytes intéressés peuvent se reporter aux revues spécialisées, pour les catalogues de figurines et les conseils de peinture (**le Héraut Citadel**, **Military Modelling**, ...).

LES SOLOS

On a vu tout ce qui rapprochait les jeux de rôle des wargames et des figurines, activités étroitement liées au JdR. D'autres produits sont nés parallèlement aux jeux de rôle. Ce sont ces catégories de jeux que nous allons maintenant passer en revue.

Les jeux de rôle sont une activité de grou-

pe. Même les wargames supposent d'avoir un adversaire. Toutefois, il arrive que le joueur qui décide de se lancer dans le JDR ne trouve pas d'autres amateurs près de chez lui. Cette situation se présente de plus en plus rarement, maintenant que des clubs sont apparus partout en France, souvent dans le cadre des lycées, des facultés ou des MJC, mais il y a encore des villes sans club ou, plus simplement, des joueurs dépourvus de véhicules et habitant assez loin du club le plus proche pour ne pas pouvoir s'y rendre.

Dès 1975, l'éditeur **Flying Buffalo** sortit un jeu, *Tunnels & Trolls*, dont le principal intérêt résidait dans un système de jeu simple et dans une gamme très étendue de scénarios prévus pour les joueurs solitaires. La rédaction des scénarios empêchait que l'on ne découvre un élément quelconque avant d'être arrivé au point où l'on pouvait logiquement le découvrir. Ces scénarios étaient plutôt orientés vers les combats, avec un taux de mortalité assez élevé. Un système de paragraphes proposant, après une liste des options disponibles, des renvois à d'autres paragraphes, pour continuer d'avancer dans l'histoire, faisait que chaque choix du joueur entraînait un déroulement différent du scénario.

En 1982, Steve Jackson et Ian Livingstone publient *Le Sorcier de la Montagne de Feu* chez **Puffin Books**. Le texte, découpé en 400 paragraphes, permet de découvrir petit à petit une citadelle très « donjon » (avec même un dragon dans un coin), le tout accompagné d'un système de jeu très simple pour résoudre les combats. A la parution du « Sorcier », le succès est immédiat, et d'autres titres suivent, ajoutant des règles (l'utilisation de la magie, en particulier), et abordant progressivement d'autres thèmes que le Médiéval Fantastique : Science-Fiction (*La Galaxie tragique*), Horreur (*le Manoir de l'Enfer*), Fantastique (la série *Portes Interdites*), Super-Héros (*Rendez-vous*).

En France, il faudra attendre 1984 pour que les éditions **Gallimard** sortent une traduction du « Sorcier », mais là aussi le succès est éclatant. L'éditeur, dans la foulée, publie les séries qui se sont inspirées du système de Steve Jackson. Celles-ci donnent au lecteur l'occasion de jouer des intrigues complexes qui se développent sur plusieurs volumes (*Sorcellerie*, *Loup Solitaire*, *Quête du Graal*). D'autres, mieux adaptées à un public plus jeune (la collection **Folio Cadet**), suivront, dotées d'histoires beaucoup plus simples. Depuis un an environ, les éditions **Hachette** ont publié deux séries écrites par Doug Headline et Dominique Monroq, consacrées l'une au Médiéval Fantastique (*La Saga du Prêtre Jean*), l'autre aux Super-Héros (*Superpouvoirs*). On peut même trouver maintenant des livres-jeux érotiques (collection **Newlook**), d'un goût discutable, et des bandes-dessinées-jeux (**Diceman**, ailleurs dans ce numé-

ro). Steve Jackson et son compère, Ian Livingstone, ont récidivé récemment, en proposant des livres-jeux interactifs à jouer à deux ! Un système de compteurs, modifiés séparément par les deux joueurs, permet à chacun de tenir compte des actions de l'autre pour le déroulement de sa propre histoire (il est évidemment possible de jouer l'un quelconque des deux livres seul, comme un solo ordinaire).

Les puristes du jeu de rôle ont tendance à dénier tout intérêt aux livres jeux interactifs, en leur reprochant d'éliminer tout l'aspect de relations entre les personnages et de ne présenter que des situations simplistes. Il est vrai que l'optique de ces jeux est limitée par le livre lui-même, proposant seulement des solutions prévues par l'auteur (au lieu de s'adapter aux idées des joueurs, comme le ferait un véritable Maître de Jeu), et par le système qui, proposant un choix au joueur, lui donne automatiquement des indications (par exemple : « Vous êtes à un croisement. Allez-vous à gauche — allez en XX —, à droite — allez en YY — ou utilisez-vous votre baguette magique — rendez-vous en ZZ — ? »). Toutefois, en règle générale, ils ne prétendent nullement être des jeux de rôle à part entière et ne visent pas le même public. En effet, si beaucoup de joueurs de JdR, en particulier les plus jeunes, sont des adeptes convaincus des livres-jeux, la majorité des lecteurs ne franchit pas la barrière entre les livres et les jeux.

Tout comme les livres-jeux se parent parfois du nom de « jeux de rôle », d'autres jeux prennent aussi ce nom abusivement. Il s'agit de jeux sur micro-ordinateur, dont les plus connus sont *Wizardry*, *Ultima* et *Mandragore*.

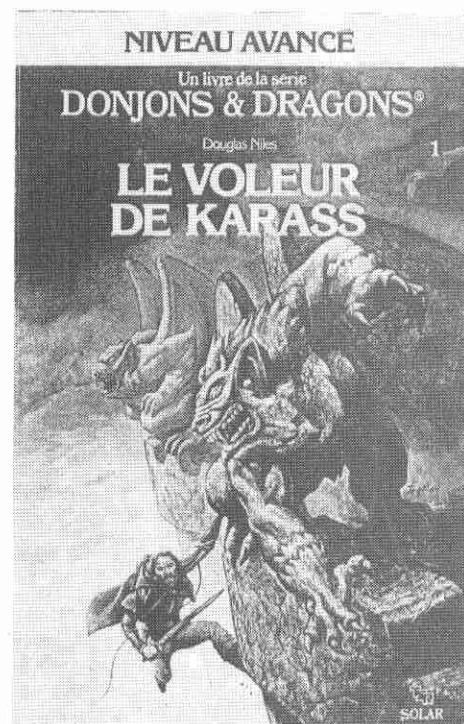
Dérivés des jeux d'aventure sur micro-ordinateur, ceux-ci se rapprochent des livres-jeux interactifs, mais sur l'écran, contrairement à ce qui se passe dans le livre, les choix proposés ne s'affichent pas. Ils sont laissés à découvrir par le joueur, lequel ignore généralement jusqu'au vocabulaire reconnu par l'analyseur syntaxique du programme de jeu. Cet analyseur, chargé de reconnaître les ordres donnés au clavier par le joueur, n'est le plus souvent capable que de reconnaître des ordres de la forme VERBE-OBJET (« Prendre Bâton », « Aller Nord »...). On le voit, pas question de tenir une discussion avec lui.

La plupart de ces jeux ont un thème similaire, celui du monde médiéval fantastique menacé par des Forces du Mal, et le héros-joueur doit parcourir le monde en question à la recherche de quelque artefact plus ou moins divin, plus ou moins mystique, pour repousser le Mal et rendre la paix et la prospérité à son pays. En chemin, il peut se fortifier, se faire des alliés, apprendre des sortilèges, etc... en vue toujours de faciliter son but ultime.

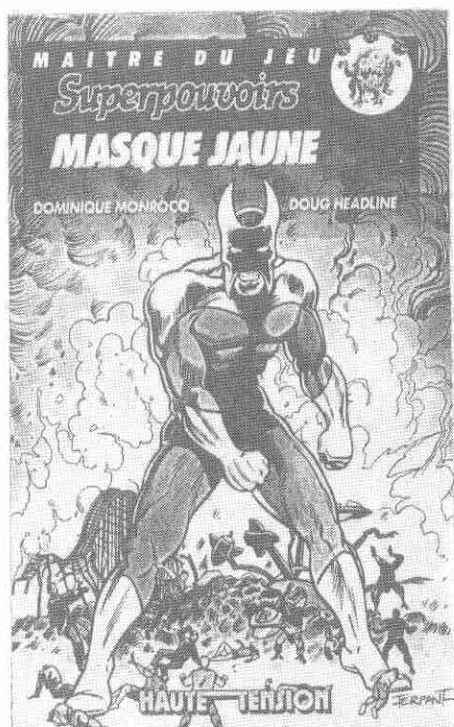
Les jeux d'aventure proprement dits ont exploré d'autres voies. Ainsi dans *Secret Agent*, *Mission Impossible* ou *Kabul Spy*, le

joueur est confronté à des intrigues d'espionnage, *Masquerade* le transforme en détective, *Asylum* l'oblige à trouver au plus vite un moyen de s'échapper d'un asile de fous, *Softporn Adventure* le pousse à enterrer sa vie de garçon, et *Transylvania* le confronte à des vampires, loup-garous et autres joyeusetés, sans pour cela que la technique de ces jeux change beaucoup.

Les « jeux de rôle » sur micro-ordinateur pour leur part, se présentent de la même façon, à quelques petites différences près.



Ainsi, dès le début de partie, le joueur est invité à créer un personnage en allouant des points à diverses caractéristiques. Ceci fait, il peut se lancer à l'aventure, dans un monde assez vaste pour ne le connaître qu'au bout d'un certain temps, et assez limité pour que toutes les informations le concernant puissent tenir sur une ou deux disquettes. La deuxième différence importante, sans nul doute la plus intéressante, est que ce monde peut être exploré de fond en comble dans n'importe quel sens contrairement aux jeux d'aventure. Ceux-ci, à l'instar des vieux Donjons, se déroulent dans un espace qui, quel que soit le décor, intérieur ou extérieur, se révèle finalement clos. Au contraire, dans les « JDRMO », une carte du monde s'affiche dans laquelle se promène le personnage manipulé, carte sur laquelle le joueur pourra effectuer des zooms pour étudier plus à fond un village ou un château, au fur et à mesure des déplacements de son personnage. Même si, à la fin des fins,



le décor se révèle aussi clos que dans le cas des jeux d'aventure, il s'avère aussi beaucoup plus vaste et plus intéressant (une exception : le premier volet de la saga Wizardry qui n'est qu'un donjon multi-niveaux tout juste digne des premières années de l'existence de D&D).

Les JDRMO actuels bénéficient des derniers développements de la technique des micro-ordinateurs, en particulier au niveau de l'extension de la mémoire disponible et de la qualité de la visualisation sur écran. On aurait pu espérer que l'extension de la mémoire permettrait de créer des jeux plus fins, plus adultes, plus proches des vrais JdR, mais cette extension n'est pratiquement utilisée que pour mettre en valeur les jeux présentés en stockant des images de meilleure qualité qu'aupa-

ravant (on atteint même une qualité proche de celle des images digitalisées, dans certains jeux), et en ajoutant des « gadgets » tels que visualisation en trois dimensions ou animation à l'écran. Il est regrettable que cette présentation soit le plus souvent mise au service des éternelles histoires de « Quête Destinée à Repousser les Forces du Mal ».

Partis sur une base intéressante, les jeux sur micro se trouvent maintenant dans une impasse de laquelle peu d'éditeurs tentent de sortir : celle de jeux de plus en plus beaux, techniquement et graphiquement, et de plus en plus pauvres au point de vue de l'intrigue, celle-ci n'ayant plus que rarement des éléments vraiment originaux.

LES « GRANDEUR NATURE »

Jeux de rôle, wargames, jeux sur micro-ordinateur, ont tous un point commun : ce sont des jeux que l'on peut pratiquer sans sortir de sa chambre ou, à tout le moins, de sa maison.

Mais les jeux de rôle présentent aux yeux de certains un inconvénient : celui de ne pas ressentir REELLEMENT les frissons de l'aventure, les joies du combat à l'épée ou à la hache, l'angoisse de l'exploration d'un souterrain inconnu.

Avant l'époque des jeux de rôle, dès les années 60, dans les facultés américaines, apparaissait un autre jeu, connu sous le nom de TAG (Target Assassination Game, soit à peu près, « Le Jeu de l'Assassinat »). Inspiré par la nouvelle de Robert Sheckley « La 7^e Victime », — dans laquelle le meurtre a été institutionnalisé et est devenu un sport accessible à tous —, ce jeu met aux prises plusieurs étudiants dont le but est, pour chacun, de tuer tous les autres, d'éliminer tous ses adversaires, car quel que soit le nombre de joueurs au départ, pour que le jeu se finisse, il ne peut en rester qu'un.

Bien sûr, le fait de « tuer » ses adversaires ne doit être pris que dans le contexte du jeu, et les armes utilisées ne sont que des jouets, ou même des objets symboliques représentant

une arme (par exemple, une banane fera parfaitement office de pistolet). De même que les « armes » autorisées sont définies par les joueurs, le terrain où la « chasse » est ouverte, et les heures de « chasse » le sont également.

On décidera par exemple que toutes les armes seront autorisées, que les assassinats doivent avoir lieu dans l'enceinte d'une université ou d'un espace suffisamment vaste (un centre commercial pourrait fournir un terrain intéressant), et que seules les heures de cours, ou celles durant lesquelles les magasins sont ouverts, seront considérées comme valables pour enregistrer les « décès ».

De nombreuses variantes sont possibles :

Le Cercle de Mort : chaque joueur se voit assigner une cible parmi les autres, et chacun est la cible d'un adversaire. Lorsque l'un d'entre eux élimine sa victime, il prend comme nouvelle cible la victime qui avait été assignée à celui qu'il vient de tuer. Le cercle se rétrécit ainsi de plus en plus, jusqu'à ce qu'il n'y ait que deux joueurs en piste, et se termine lorsqu'il n'y en a plus qu'un des deux.

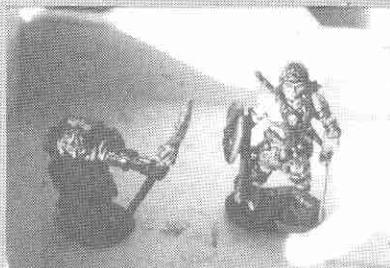
La Guerre des Gangs : tous les participants sont répartis en clans rivaux, placés dans la même situation que les gangs de Chicago à l'époque d'Al Capone. Les gangs en question vont se combattre, placer des espions, des tueurs... dans la plus pure tradition de la Saint Valentin. Les vainqueurs sont les membres survivants de la bande qui a éliminé tous ses adversaires.

La Chasse Générale, où la situation est comparable à celle des immortels du film Highlander : chaque joueur connaît, de nom ou en photo, et normalement par leurs adresses, tous les autres participants. Son but sera de les trouver et de les tuer avant qu'eux-mêmes n'aient le temps de le faire. Là aussi, le vainqueur est le dernier en lice.

Vers la fin des années 70, une version codifiée des règles de ce jeu, jusqu'ici uniquement orales, fut publiée par l'éditeur Steve Jackson, sous le titre **KILLER**, et connut un certain succès, — tempéré par quelques incidents avec des policiers trop rapides de la détente —, mais qui continue encore aujour-



Les plus petites figurines du monde...



Figurines en tous genres...



d'hui : un « Killer » est en cours, à travers toute la France, sur le thème du film Highlander.

Vers la même époque naquit du cerveau de quelques amateurs d'Agatha Christie l'idée de la *Murder Party* (« Réunion pour Meurtre »).

Un groupe de gens qui se connaissent plus ou moins se réunit, pour une soirée, chez l'un d'entre eux. Là, ils peuvent apprendre que les



Dès lors, ceux-ci n'auront plus qu'un but : découvrir l'assassin. Pour cela, ils parleront, s'interrogeront, argumenteront, dissèqueront chaque indice, en dignes émules d'Hercule Poirot, pour comparer leurs conclusions à la fin de la soirée et se voir exposer la véritable solution de l'énigme.

Ces énigmes policières nécessitent un travail très important pour être mises sur pied et peu de gens voulaient se donner ce mal. Un changement est intervenu récemment, quand la société américaine **Just Games** a édité des *Murder Parties* prêtes à jouer, avec tous les indices, les personnages, la solution du mystère... (*Murder by Proxy*, *The Coffehouse Murder*, ...). Une *Murder Party* en français est prévue pour sortir prochainement, chez **Schmidt** : *Vol de nuit pour la mort*. Tout un programme !

Au début des années 80, une autre idée apparut : pourquoi ne pas reprendre certains « trucs » de « Killer » et des « Murder Parties », pour faire, dans un véritable donjon, ce que l'on faisait jusqu'alors autour d'une table ?

C'est ainsi qu'un groupe d'amateurs rachetèrent un vieux château, le dernier construit en Angleterre, dans le Cheshire, aménagèrent les souterrains, louèrent des costumes et des accessoires tels que épées de théâtre, etc..., mirent au point un système permettant de gérer les combats entre les « joueurs » et les monstres-acteurs ainsi que les sortilèges des magiciens. Il ne leur restait plus qu'à inviter des hôtes payants à venir faire une incursion dans leur château, habillés de pied en cap, qui d'une cotte de mailles, qui d'une robe de magicien... **Treasure Trap** connut un vif succès Outre-Manche avant de fermer ses portes, il y a un peu plus d'un an, pour des raisons financières (l'entreprise semble avoir eu quelques problèmes de comptabilité).

Treasure Trap est mort ! Qu'importe, le coup d'envoi était donné.

Dans les années qui suivirent, des groupes de joueurs louèrent des maisons, d'anciens châteaux, et tout bâtiment utilisable, pour y mettre en scène des jeux de rôle « **Live** », ou

en français « **Grandeur Nature** ». Tous les thèmes seront abordés : Médiéval Fantastique, bien sûr, mais aussi tous les aspects de l'aventure contemporaine (espionnage, enquête criminelle...), ou de l'après cataclysme.

Les ingrédients sont à peu près toujours les mêmes :

- Un espace plus ou moins clos
- Des organisateurs chargés, à des mo-



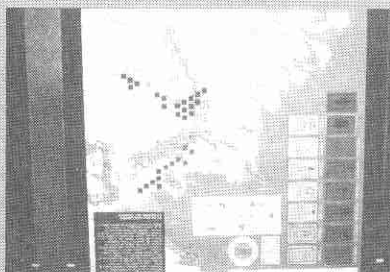
relations entre certains des participants sont plutôt tendues, ils trouvent des indices (lettres, photos...) tendant à corroborer ces théories. Tous les invités vaquent à leurs occupations, dans la maison, jusqu'au moment où l'on remarque l'absence de l'un des participants. Une recherche rapide amène à la découverte de son cadavre ! Bien entendu, dans la plus pure tradition du roman policier « british », nul n'est entré ni sorti de la demeure, et le coupable est fatalement l'un des invités...

ments précis, d'amener des événements à la connaissance des joueurs par l'intermédiaire de leurs personnages.

— Une situation de crise (changements sociaux et politiques, meurtres...)

— Des joueurs auxquels n'aura été communiqué qu'un bref historique de la situation et de leurs personnages propres.

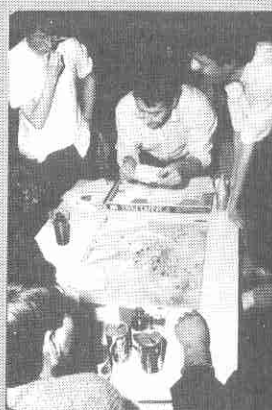
Et tout ce petit monde vivra en vase clos pendant un temps variable, d'une soirée à plusieurs jours, chaque joueur incarnant



Quadrillage ou hexagones, toujours du morcellement...



La boisson adoucit les négociations.



REELLEMENT son personnage, interagissant REELLEMENT avec les autres joueurs et les « PNJ » (tenus par les organisateurs), et pouvant éventuellement se rendre compte par lui-même de la difficulté réelle des actions entreprises par un personnage de JdR. Ce dernier point est surtout valable pour les JDRGN médiévaux-fantastiques en extérieur : combien de fois ai-je vu des personnages de JdR, s'endormir tranquillement dans la forêt, en armure... Une fois sur le terrain, on se rend très vite compte que ce n'est pas aussi facile que cela.

Nous évoquerons également ici la dernière folie américaine dans ce domaine : les « **Live-wargames** ». Les participants, regroupés en deux camps, sont vêtus de treillis et armés de pistolets projetant des capsules de peinture rouge inoffensive (sauf par un coup direct aux yeux, aussi les combattants sont-ils équipés de lunettes protectrices). Il sont alors lancés dans de véritables missions de commandos, où chaque coup qui porte laisse une trace sur le treillis de la victime et peut donc être comptabilisé. La fascination pour les armes jouant, dans un pays où la Constitution précise que tout citoyen a le droit d'être armé et où l'on trouve de vrais supermarchés de l'armement, en vente libre, ces « Wargames vivants » connaissent un succès fantastique et ont déjà commencé à se répandre en France, en particulier chez les amateurs des théories de l'auto-défense.

LES JEUX DE PLATEAU

Un mot pour évoquer les ancêtres de tous ces jeux, les **Boardgames** ou « jeux de plateau » (en France, plus simplement : **jeux de société**). Ils regroupent tous les jeux qui se déroulent sur un plateau portant un quadril-

lage, un territoire découpé en différents secteurs ou un circuit, simulant des phénomènes sociologiques (*Lutte des Classes*), économiques (*Monopoly*), politiques (*Dune*), ou encore une lutte purement abstraite (*Echecs*, *Othello*). Tous ces jeux sont basés sur quelques principes simples : élimination de l'adversaire (*Echecs*), occupation ou conquête de territoire (*Go*, *Othello*, *Dune*), acquisition de richesses (*Monopoly*), parcours d'un circuit (*Oregon Trail*).

Il faut également noter une catégorie de boardgames qui se rapprochent des wargames au point de se confondre avec eux : il s'agit des **jeux de diplomatie**, dont le meilleur

exemple est le jeu du même nom. En effet, la plupart des wargames mettent face à face deux joueurs, sans problème d'alliances, mais dès que plus de deux personnes sont en présence, il y a possibilité d'accord entre deux d'entre eux contre le troisième. Certains jeux ont été basés sur ce principe et ont placé la négociation et la diplomatie au même rang que les combats, et même plus haut.

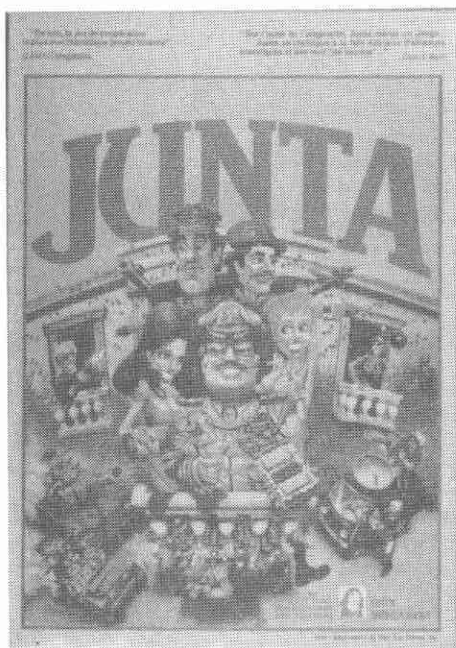
Sur un plateau qui représente le terrain que l'on peut conquérir, chaque joueur place ses forces, et essaie d'étendre son territoire. Mais cela lui est impossible s'il agit seul. Sa seule chance d'arriver à s'emparer de la majorité du terrain est de s'allier aux autres joueurs et de gagner de l'influence, jusqu'à ce qu'aucun des autres ne puisse plus rien contre lui. Les alliances, trahisons, renversements d'accords se succèdent tout au long de la partie.

De nombreux décors ont été utilisés pour ces jeux : l'Europe du début du siècle (*Diplomacy*), une république bananière d'Amérique Latine (*Junta*), l'Angleterre durant la Guerre des Deux Roses (*Kingmaker*)... Le principal atout d'un joueur ne réside pas dans la force de ses armées, mais dans ses propres qualités de stratège et de négociateur.

Dans ces jeux, les conflits sont parfois poussés jusqu'à une abstraction telle que l'on peut se demander s'il s'agit encore de wargames ou déjà de boardgames. Les avis sont partagés, mais j'ai personnellement tendance à les ranger dans la catégorie Wargames... dans la rubrique spéciale « diplomatiques ».

Mais l'intérêt des boardgames réside dans l'infinité de thèmes potentiels puisqu'il est possible de créer un jeu à partir de n'importe quel sujet (de la difficulté à garer une voiture dans Paris jusqu'au plaisir d'arriver à commercialiser du café décaféiné en grains). Leurs règles couvrent toutes les complexités, offrent toutes les possibilités, permettent toutes les stratégies ; leurs présentations et leurs matériels offrent d'inépuisables renouvellements.

Les jeux de plateau sont beaucoup trop variés pour être décrits ici et mériteraient qu'un article leur soit entièrement consacré (tiens, pourquoi pas ?!)



Boardgames et Wargames, jeux sur micro-ordinateurs, jeux Grandeur Nature, jeux solos, tous gravitent autour de rôle, ou plutôt faudrait-il dire que tous ces types des jeux, complémentaires, constituent les électrons d'un atome dont le noyau ne serait autre que le joueur lui-même, prêt à en tirer le maximum de plaisir. Il serait dommage qu'il se limite à un seul type de jeu, se privant ainsi de ce que peuvent lui apporter tous les autres. C'est ce que font certains joueurs en refusant de voir tout ce qui existe autour des jeux de rôle...

Patrice Mermoud

Que diriez-vous d'un peu de pratique ?

Le parrain est mort et son empire, les trois principaux quartiers de la ville, reste sans héritier. Que vous représentiez les Ritais ou les Titis, les Keblas ou les Norafs, la discussion sera âpre et les armes sont interdites. Mais chacun a des arguments "frappants"...

MAFIAPOLIS OU LA GUERRE DES GANGS

NOMBRE DE JOUEURS

4 joueurs et un Meneur de Jeu (MJ)
ou
8 joueurs et un MJ

DUREE DE LA PARTIE

4 heures ou plus si désiré

BUTS DU JEU

Ils sont multiples (être le seul à contrôler la ville, partager cette responsabilité avec un autre joueur, obtenir tel ou tel quartier, être potentiellement le plus riche ou le plus puissant)

L'ARGUMENT

MAFIAPOLIS est une ville imaginaire que contrôlent, officieusement, plusieurs groupes de mafieux sous l'égide d'un parrain. Hélas, le "bien aimé" parrain vient de mourir et laisse derrière lui un héritage qui va susciter bien des convoitises. Le bras droit du boss réunit donc les intéressés afin qu'ils négocient entre eux le nouveau partage de la ville...

MAFIAPOLIS, LA VILLE

Mafiapolis, ville imaginaire, est divisée en sept quartiers (cf. carte). Au début de l'action les trois principaux quartiers sont détenus par le seul parrain, les autres sont répartis entre les quatre ethnies rivales, les Italiens (Ritais), les Français (Titis), les Keblas et les Nord-Africains (Norafs).

La répartition est la suivante :

1^{er} quartier : centre ville et Mairie, le quartier le plus prestigieux. Le dominer favorise grandement la domination de la ville. On y trouve des Trafics de Drogue (TD) mais surtout de nombreuses Influences Politiques (IP). Ce quartier appartient au PARRAIN.

2^e quartier : C'est le quartier chaud de la ville avec de nombreux Sex-Shops et Cinémas "X". C'est le centre de la Prostitution (P) mais on y pratique aussi le Racket (R). Ce sont les RITALS qui dominent cette zone.

3^e quartier : La vieille ville, quartiers miséreux et délabrés, beaucoup de squats et de mauvaises rencontres. Très lucrative, cette zone est propice à la Prostitution (P) et aux Trafics de Drogue (TD). Ce quartier est contrôlé par le PARRAIN.

4^e quartier : Le quartier commercial et économique. On y pratique à outrance le Racket (R), la Prostitution (P) et on y trouve une certaine Influence Politique (IP). Les KEBLAS se chargent de ce quartier.

5^e quartier : Le quartier résidentiel qui s'accompagne de nombreux petits commerces. La Prostitution (P) et le Racket (R) y font bon ménage. Cette zone est administrée par les NORAFS.

6^e quartier : Le quartier chic et cossu de la ville. Si les Influences Politiques (IP) sont multiples elles empêchent aussi une trop grande criminalité si bien qu'elles ne s'accompagnent que d'un peu de Racket (R). Le PARRAIN possède cette zone.

7^e quartier : C'est le centre culturel de la ville. Les revenus y sont très diversifiés, Trafics de Drogue (TD), Prostitution (P) et Influences Politiques (IP). C'est le domaine des TITIS.

N.B. : Il est indispensable de donner à chaque joueur une copie de cette carte ainsi que la liste des revenus en fonction des quartiers et/ou de l'afficher clairement dans la zone de jeu.

LES PERSONNAGES LES JOUEURS

Comme le montre la répartition des quartiers, quatre ethnies sont présentes dans la ville auxquelles s'ajoute le représentant du Parrain qui n'est autre que le Meneur de Jeu (MJ).

Le MJ : Son rôle est celui du représentant direct du Parrain. Suivant les recommandations du testament de ce dernier, il organise la rencontre au sommet et gère avec les participants la nouvelle répartition des quartiers. C'est le seul joueur qui n'a aucun intérêt financier dans la discussion : il est l'exécuteur testamentaire mais surtout l'arbitre des débats. Sa tâche essentielle est d'organiser matériellement et ludiquement la soirée.

Lui seul doit lire le scénario de bout en bout et se tenir prêt à improviser en fonction des réactions ou des interrogations des joueurs.

N.B. : Les descriptions de rôles suivantes sont à reproduire et à remettre aux intéressés, elles constituent les fiches de personnages. Leur contenu est ouvert à tous.

L'ARGENT

Les Gros Sous (GS) seront figurés par des billets de jeu de société classique ou par des carnets de chèques que fabriquerait le MJ. Il y a trois sources de revenus : les TD, la P et le R. Cet argent a plusieurs utilisations :

— Le recrutement de tueurs supplémentaires à raison de 1 000 000 GS par tueur (efficacité 50 %).

Cas particulier : Les NORAFS peuvent acheter des tueurs à moitié prix, soit 500 000 GS par tueur. Leur efficacité reste de 50 %. Les RITALS achètent des tueurs dont l'efficacité est de 50 % et non de 100 %, contrairement à leurs tueurs d'origine.

— L'argent est enfin un argument essentiel de négociation : d'abord parce qu'on peut en proposer à un partenaire dans le but d'obtenir de lui une aide quelconque, ensuite car il représente à tout instant une menace dans la mesure où il peut être converti rapidement en tueurs à gages (ou en IP pour les TITIS ; dans les deux cas il faut l'agrément du MJ). C'est un moyen de pression pour qui sait l'économiser.

N.B. : Le MJ n'est en aucun cas corruptible.

L'INFLUENCE POLITIQUE

C'est un pouvoir politique important qui entraîne chez l'adversaire une descente de police. Cette descente a deux conséquences (le joueur doit préciser quel type de descente il choisit auprès du MJ avant d'utiliser son IP) :

— La suppression de revenus : une IP lancée dans ce but fera disparaître jusqu'à 20 000 000 GS de revenus à un adversaire (ex. : deux TD, un TD et une P, etc) qui non seulement ne pourra plus prétendre les posséder pour le reste de la soirée mais en plus devra payer au MJ une amende similaire. Bien sûr ce genre de situation favorise "l'assainissement" de la ville.

— L'arrestation de 1 à 5 tueurs maximum chez l'adversaire s'il dispose de ces tueurs. Ils sont éliminés (mis en prison) et ne peuvent pas être récupérés (d'autres peuvent être achetés).

Cas particulier : Au début du jeu, seuls les TITIS peuvent acheter des IP (autant qu'ils le désirent). En fait c'est l'avantage de celui (ou de ceux) qui possède officiellement le 1^{er} et/ou le 6^e quartier (le PARRAIN pouvait donc le faire). Une IP se paie 500 000 GS.

UN SCENARIO GRANDEUR NATURE

LES KEBLAS

Vos relations : vous entretenez des rapports très neutres avec les RITALS. Les NORAFS sont en compétition depuis toujours avec vous pour la suprématie au niveau du racket : il devrait être difficile de négocier avec eux. Vos relations sont par contre très bonnes avec les TITIS.

Vos besoins : votre préférence va au 1^{er} quartier mais vous savez qu'il est très convoité, en particulier par les RITALS. Cependant vous négociez ferme pour l'obtenir.

Vos atouts :

— Vos excellents rapports avec les TITIS font d'eux votre partenaire privilégié. Leur objectif est de plus compatible avec le vôtre.

— Votre quartier vous permet de disposer de 70 000 000 de Gros Sous (GS, monnaie locale) et d'une IP. (cf.)

— Votre clan comporte 10 tueurs à gages d'efficacité normale (50 %, cf. RAIDS CHEZ L'ADVERSAIRE).

— au sein de votre clan vous



êtes systématiquement solidaires : si vous jouez à deux (scénario à huit + un MJ) il vous est interdit de vous séparer c'est à dire pour l'un de vous de passer chez un adversaire. Si vous êtes seul, cette règle ne s'applique pas.

Vos autres possibilités : si vous ne pouvez obtenir le 1^{er} quartier vous pourrez vous contenter du 3^e. Mais n'est-il pas plus lucratif d'envisager l'élimination d'un ou plusieurs adversaires ?

LES RITALS

Vos relations : elles sont exécrables avec les TITIS qui sont vos rivaux. Elles sont très neutres avec les KEBLAS. Une très bonne entente règne avec les NORAFS : une coopération serait logique.

Vos besoins : votre objectif est d'obtenir le 1^{er} quartier dont les revenus sont complémentaire des vôtres. Mais il vous faut aussi empêcher les KEBLAS de s'emparer du 3^e quartier sans quoi vous ne serez pas les plus puissants de la ville. Vous orienterez donc vos négociations vers la réalisation de ces objectifs.

Vos atouts :

— Vos très bonnes relations avec les NORAFS doivent vous aider, ils doivent être vos premiers alliés.

— Vous disposez au départ de 80 000 000 de Gros Sous (GS, monnaie locale) que vous assurent les revenus de votre quartier.

— Votre "famille" ne comporte que 10 tueurs à gages mais ils sont infailibles (efficacité 100 %, cf. RAIDS CHEZ L'ADVERSAIRE).



— Vous avez l'esprit revanchard si bien qu'en cas d'attaque contre vos possessions ou la "famille" vous devriez y riposter dès que possible et laver l'affront.

Vos autres possibilités : si vous ne pouvez obtenir le 1^{er} quartier, vous pourrez vous contenter du 3^e qui est très lucratif et renforcera votre activité préférée (P). Mais à vrai dire vous êtes de ceux qui ne se contentent pas facilement d'un compromis et vous envisagerez plutôt l'élimination d'un ou plusieurs adversaires.

LES NORAFS

Vos relations : vos principaux rivaux sont les KEBLAS (Racket) et il devrait être très difficile de discuter avec eux. Vos plus sûrs interlocuteurs sont les RITALS dont l'objectif est tout à fait compatible avec les vôtres. Vos rapports avec les TITIS ne sont ni mauvais ni bons.

Vos besoins : vous êtes partagés entre posséder le 3^e quartier qui doublerait votre empire des TD et vos revenus, ou obtenir le 6^e, moins lucratif mais qui présente le double avantage de vous mettre à égalité avec les KEBLAS pour le R et de vous apporter enfin des IP.

Vos atouts :

— Vous chercherez à profiter de vos relations privilégiées avec les RITALS qui devraient être vos alliés.

— Vos activités vous rapportent 80 000 000 de Gros Sous (GS, monnaie locale).

— Votre colonie compte 20 tueurs à gages d'efficacité nor-



male (50 %, cf. RAIDS CHEZ L'ADVERSAIRE).

— Vous pouvez recruter des tueurs bon marché et à volonté (cf. ARGENT).

Vos autres possibilités : le 1^{er} quartier n'est pas sans intérêt mais si vous n'arrivez, par la négociation, à réaliser aucun de vos deux objectifs (3^e et 6^e quartiers) vous envisagerez plutôt des solutions radicales (élimination d'un ou plusieurs adversaires).

LES TITIS

Vos relations : les RITALS sont vos ennemis de toujours : aucun dialogue possible dans l'immédiat. Vous n'entretenez aucun rapport avec les NORAFS qui ont un objectif proche du vôtre mais ne sont pas forcément des ennemis. Avec vos amis KEBLAS toute négociation est possible.

Vos besoins : posséder le 3^e quartier est sans nul doute votre objectif car il ferait de vous les n°1 des TD et de la P et équilibrerait vos revenus. Vous axerez les négociations sur ce quartier.

Vos atouts :

— Les KEBLAS devraient être des partenaires efficaces, ayant des buts tout à fait compatibles avec les vôtres.

— Votre quartier vous rapporte 60 000 000 de Gros Sous (GS, monnaie locale) et deux IP. (cf.)

— Vous ne comptez au début du jeu aucun tueur à gage.

— Vous pouvez, grâce à vos



connaissances bien placées, acheter des IP (cf.).

Vos autres possibilités : le 6^e quartier ne vous intéresse pas, seul le 1^{er} pourrait vous consoler de ne pas avoir obtenu le 3^e. N'étant pas d'un tempérament belliqueux, vous n'envisagerez d'éliminer des adversaires que si les négociations semblent irrémédiablement bloquées : vous savez cependant que vos adversaires, eux, ont le sang chaud.

RAIDS CHEZ L'ADVERSAIRE

C'est la manière forte, pour impressionner, avertir ou éliminer un adversaire. Cela consiste à dépêcher un ou plusieurs tueurs dans une zone ennemie. Le joueur qui décide d'employer cette méthode indique au MJ la zone visée et le nombre de tueurs envoyés. Les combats se règlent alors ainsi : il faut envoyer deux tueurs pour être sûr d'en tuer un (efficacité de 50 %), en envoyer trois ne change rien. Tout tueur envoyé est perdu.

Cas particulier : Seuls les RITALS possèdent, au départ, des tueurs d'une efficacité de 100 %. Il suffit d'en envoyer un pour éliminer un tueur adverse. Une fois épuisés, ces tueurs ne peuvent être remplacés que par des tueurs normaux (efficacité de 50 %).

ELIMINATION D'UN JOUEUR

Il y a deux façons d'éliminer un joueur :

— Envoyer chez lui des tueurs en nombre suffisant pour que non seulement il perde tous ses propres tueurs mais aussi qu'il reste, suite à ce raid, au moins deux tueurs appartenant à celui qui a déclenché l'opération. Averti du résultat du raid par le MJ, le joueur choisit alors de prendre possession de la zone ou non (il empêche l'argent de la victime et peut installer des tueurs, à préciser au MJ). Cette pratique se révélera très coûteuse et réalisable essentiellement en association avec un autre joueur.

— Obtenir l'unanimité au Conseil Mafieux (cf.) lors d'un vote d'élimination. L'argent de la victime est perdu pour tous et la possession de la zone est à déterminer.

LES NEGOCIATIONS

Ce jeu est basé essentiellement sur les négociations entre les joueurs, leurs alliances, leurs trahisures. Il est conseillé de multiplier les contacts pour obtenir le plus d'informations possible sur la situation : rappelons à cet égard que le MJ ne divulgue pas les résultats des raids ou des IP, sauf aux intéressés, chacun étant libre de raconter ce qu'il veut ou d'agir publique-

ment. Faire croire à un adversaire qu'on est encore très puissant, qu'on dispose de tant de tueurs ou de telle alliance, bref bluffer est une arme redoutable. Toujours dans le cadre des négociations, les pots de vin, les liasses sous la table et autres transactions financières doivent être "monnaie courante".

Scénario à huit joueurs : une autre dimension apparaît ici dans la mesure où on peut envisager d'acheter un adversaire mécontent de son partenaire (sauf pour les KEBLAS). Cela rapporte évidemment une voix de plus au Conseil s'il est fidèle...

LE CONSEIL MAFIEUX

Toutes les heures, les ethnies restant en course doivent se réunir pour faire le point et éventuellement voter. Un vote ne peut aboutir qu'à l'unanimité (moins évidemment la voix de celui contre qui on prononce une sanction ou une élimination). Le MJ ne vote pas mais préside le Conseil Mafieux.

On peut réclamer toutes les sanctions possibles : pertes de revenus, amendes à verser à la caisse ou à des joueurs, pertes de tueurs, etc.

On peut aussi demander l'élimination pure et simple d'un adversaire qui, si le vote lui est défavorable, ne peut rien faire. Chaque joueur participe et vote (deux par groupe dans la version à huit). Il est indispensable que chacun coopère au moment du Conseil pour s'y rendre, même s'il est en discussion, sinon des retards vont apparaître et se cumuler qui nuiront à la partie.

ATTENTION : les paragraphes suivants ne doivent être lus que par le MJ.

ORGANISATION ET DEROULEMENT

Votre rôle (MJ) est primordial pour la réussite de cette soirée : si vous ne jouez pour ainsi dire pas vous avez l'avantage de savoir tout ce qui se passe et de voir évoluer la situation.

Vous êtes donc le représentant du PARRAIN et son exécuteur testamentaire. En substance voici ce que dit le testament : "Faites tout votre possible pour que mon empire ne soit pas détruit... Qu'ils se le partagent, soit, mais qu'ils évitent de rendre aux autorités ce qui m'a appartenu par des règlements de comptes ou l'utilisation d'appuis politiques... Invitez-les à se rencontrer (veillez à ce qu'ils viennent sans armes) et à négocier, incitez-les à se mettre d'accord mais n'intervenez jamais directement dans leurs discussions... Il faut vérifier qu'ils sont dignes de cet héritage et si ce n'est pas le cas, tant pis. Organisez un vote toutes les heures pour faire le point : si rien n'a abouti après la deuxième réunion du Conseil faites disparaître 2 TD dans le 1^{er} quartier et 2 P dans le 3^e sans le dire et si c'est possible. Quand ils le découvriront vous leur expliquerez que c'était ma volonté si des accords n'étaient pas rapidement trouvés... Restez neutre et veillez au bon déroulement de cette réunion... Présidez le Conseil mais ne votez pas."

Vous suivrez donc à la lettre ces recommandations et vous fabriquerez éventuellement ce document pour pouvoir le produire si besoin est.

Sur un plan plus pratique, c'est à vous qu'incombe le travail de trouver les joueurs, le local (une maison ou un appartement, avec plusieurs pièces permettant les apartés) et de fournir un minimum de boissons et de nourriture (petits gâteaux ou amuse-gueules) pour passer une agréable soirée. S'il le faut faites-vous aider financièrement par les joueurs.

Enfin vous veillez au déroulement dans les règles de la soirée. Nous proposons une durée de 4 heures mais si vous êtes des joueurs acharnés il est tout à fait possible de prolonger, en particulier avec huit joueurs. Vous présidez donc le Conseil Mafieux : rassemblez les joueurs au moment prévu, qu'ils discutent ou pas, ouvrez les débats et demandez si quelqu'un propose un vote (sanction, élimination d'un joueur, etc).

Vous enregistrez les envois de tueurs chez un adversaire et communiquez aux intéressés seulement les résultats. A cette fin vous devrez noter scrupuleusement ce que chacun possède afin d'éviter des malentendus. Vous êtes l'arbitre et votre parole fait loi, les joueurs doivent l'accepter.

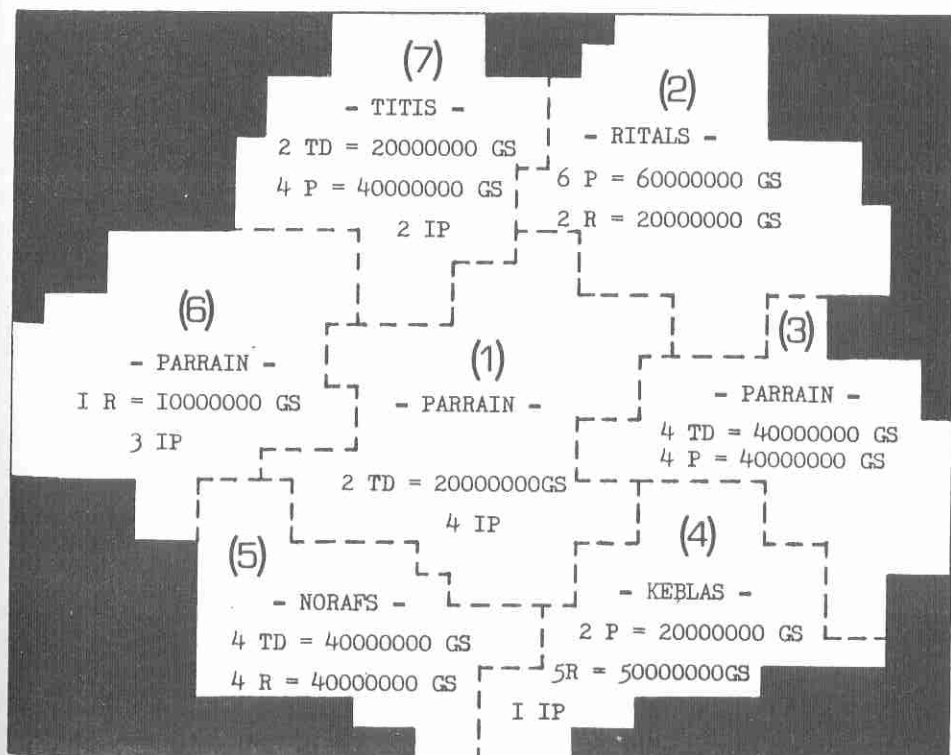
Deux interventions extérieures sont prévues, en l'occurrence des descentes de police :

— La 1^{ère} aura lieu après la 3^{ème} réunion du Conseil Mafieux si les joueurs ne sont pas parvenus à un accord global et si un ou plusieurs d'entre eux ont été éliminés. Le résultat de cette descente est d'ôter dans chacune des zones qui appartenaient aux joueurs éliminés 3 sources de revenus à choisir aléatoirement et faire payer à ceux qui les possèdent désormais les amendes correspondantes.

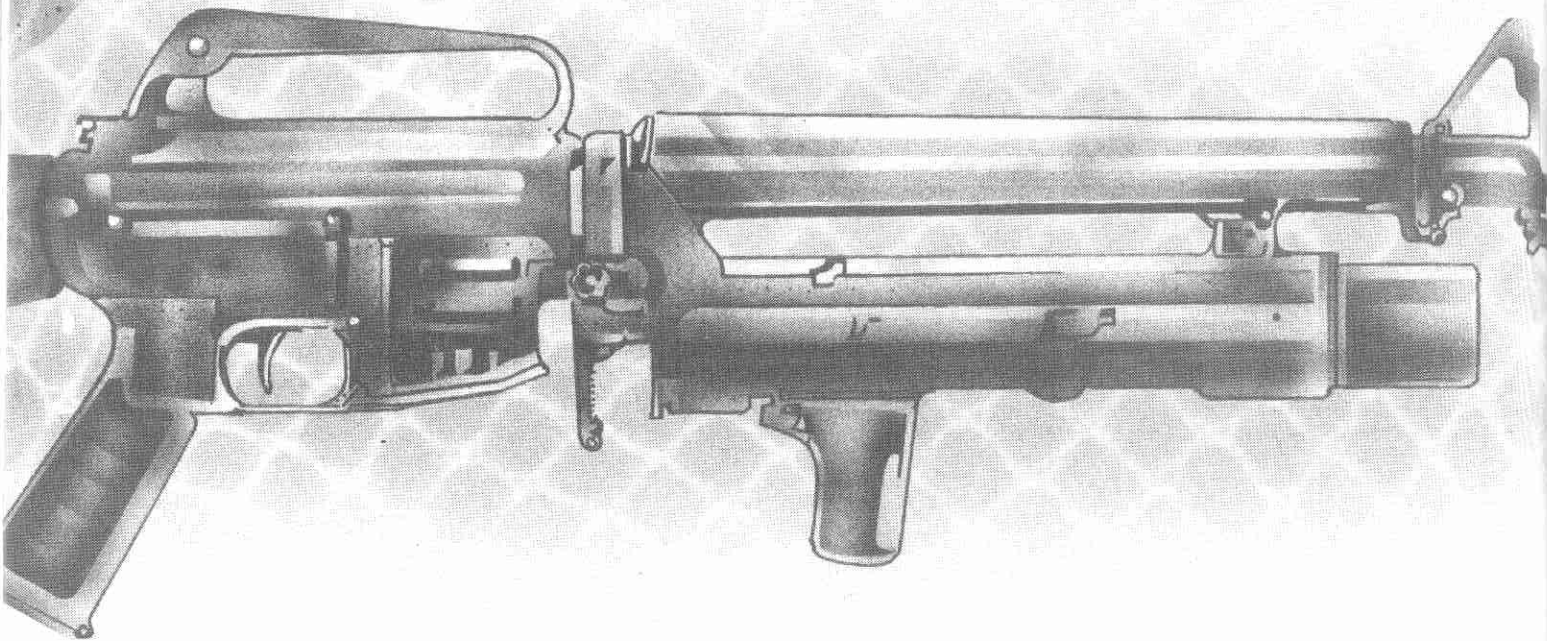
— La 2^{ème} descente sert de conclusion à la soirée, elle intervient donc après la quatrième réunion du Conseil ou plus tard si vous prolongez. L'idéal serait qu'elle prenne la forme d'un message radio que vous enregistreriez avant la soirée et diffusé par un magnétophone caché derrière une radio. Il s'agit là aussi d'une descente de police qui, si donc aucun résultat concluant n'a été obtenu, va sanctionner tout le monde. Chaque zone subit une descente qui fait perdre 3 sources de revenus et oblige à payer les amendes correspondantes. Les joueurs n'ont pas su trouver une solution à cet héritage, les autorités, averties enfin de la mort du PARRAIN en profitent pour assainir la ville. Cela doit clore la soirée.

N.B. : ce scénario constitue une base de jeu, nous ne saurions que vous inciter à étendre ses possibilités.

Renlô



TRAUMA



Le courrier de Trauma

Docteur Destroy répond à vos questions...

Emmanuel Pailler,
Toulouse

... la direction que prend TRAUMA au fil des scénarios m'inquiète un peu, sur quatre scénarios parus, trois histoires d'espions marrons et un rambomaniaque ! Je suis désolé, mais entre buter un orc pour la millième fois et apprendre pour la millième fois que c'est la DGSE qui est dans le coup, il n'y a pas grande différence... Le fait de consacrer 3 ou 4 pages à des armes en tous genres, et après coup de déclarer froidement dans un article additif que le personnage moyen ne peut presque jamais se les procurer, n'est-ce pas un petit peu contradictoire ?... Quand vous déciderez-vous à abandonner ce système de compétence complètement débile (FOR + AGI + INT + ION + CHA...) car ne tenant pas compte du type de compétences choisies ?

Pour les scénarios, ne vous inquiétez pas, la diversification de ceux-ci est en cours. Ils vont s'orienter sur plusieurs axes différents : aventures (genre : les Morfalous ou A la poursuite du diamant vert), Policier (genre : Dirty Harry), Espionnage et « Destroy » (genre : Commando, etc). Pour les armes, l'article additif ne traduit qu'un état de fait, les trois pages d'armes étant une documentation nécessaire pour tous ceux qui sont tentés de jouer des aventures moins contraignantes que celles proposées dans nos premiers scénarios. Quant au système de calcul de points à allouer dans les compétences, ce n'est qu'une convention qui part du postulat suivant : plus la somme des caractéristi-

ques est élevée, plus on a de qualités naturelles et donc plus de facilité à avoir des compétences développées.

Vincent Launay,
La Varenne

... mais comme rien n'est parfait, je vais émettre quelques remarques : les systèmes de combat sont bons mais, là où ça cloche, c'est dans les dégâts. Je m'explique : un personnage prend une balle de 44 Automag dans le pied gauche : 20 sur le D20 + 13 de MD = 33, dégâts 18, le personnage tombe raide mort... Les joueurs de jeux de rôle sont plutôt jeunes et, d'autre part, les aventures proposées font entrer en jeu des intérêts nationaux, je vois mal un lycéen faire la peau à la famille Cassol...

Mourir d'une balle de 44 dans le pied, c'est très possible ; n'oubliez pas que les dégâts font rentrer en ligne de compte la blessure infligée, la perte de sang et le choc physiologique. Un lycéen aura le plus grand mal à venir à bout de la famille Cassol, c'est vrai. N'oubliez pas non plus que se jouer soi-même n'est qu'une proposition et que si vous sentez, en tant que Traumato, que les joueurs ne collent vraiment pas avec le scénario, faites-leur jouer des personnages imaginaires.

Alderic Lesueur,
Montvilliers

...Votre jeu est réellement bon, complet et détaillé. Je pense qu'il mériterait de devenir universel, vous pourriez faire le TRAUMA SF, post-apocalyptique ou médiéval. Ce qui nous amènerait aux voyages dans le temps par la même occasion, sans modifications de règles... C'est une bonne idée et nous y réfléchissons de-

puis quelque temps ; mais si nous nous décidions, cela demanderait énormément de temps et de travail. Peut-être qu'un jour... Pour l'instant, si le système TRAUMA vous plaît, rien ne vous empêche de l'adapter à l'époque qui vous intéresse.

Francis Rouet,
Quelque part en France

... Mon seul reproche serait le manque d'illustrations pour les armes... Je pose une question aux Tentacules spécialisés dans l'armement : il n'existe pas, à ma connaissance de P.A. Heckler & Koch P 98, mais un P.A. HK P 9S ayant les mêmes caractéristiques que votre pistolet automatique...

Pour les dessins d'armes, rassurez-vous, vous allez en avoir, et beaucoup. Quand ? pour septembre ou octobre si tout se passe bien. Quant au P.A. HK, c'est vrai, le P98 n'existe pas. C'est une erreur de composition, un S ayant été confondu avec un 8.

G.G.L. Grenier,
Isère

... Et surtout pouvez-vous décrire les armes des catégories 3, 4, 7, 8 et 9, ainsi que les armes de jet et les armes blanches ?... Décrivez-nous un peu des professions en y attachant les compétences nécessaires... Nulle part il n'est question de pognon dans votre jeu. Que peut-on acheter sans flouze ?... Détaillez les tendances Psy... Comment fait-on pour savoir qui tape le premier, au corps à corps ?...

Il faut bien vous dire que TRAUMA est un jeu de rôle dont les règles ont dû être comprimées sur 18 pages. Il y a beaucoup de petites choses annexes que nous n'avons pas pu préciser dans le n° 1, ayant essayé d'y mettre l'essentiel. Des précisions

sur les professions, il y en a déjà sur les PNI types proposés un petit peu plus loin, le reste viendra au fil des numéros.

Au corps à corps, il n'y a pas à déterminer qui tape le premier, les actions sont simultanées. Si vous tenez à faire intervenir un ordre, utilisez la formule suivante : AGI + ID6, celui qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier.

Patrick Pelleau, Bourron Marlotte

... Tout d'abord TRAUMA qui est présenté comme le jeu du 20^e siècle dans lequel on peut se jouer soi-même. Enthousiaste au début, j'émets maintenant quelques réserves, non pas sur les règles que je trouve excellentes, sur le réalisme qui est bon, mais sur le fait de se jouer soi-même, nous personnages du commun à qui il arrive quelque chose d'affreux et d'extraordinaire à la fois. Que cela arrive une ou deux fois dans la vie d'un individu banal (instituteur, dactylo...) ça passe, mais tous les mois ou presque, pour peu qu'il s'en sorte vivant à chaque aventure, c'est trop et ça ne passe plus. Qui sont ces personnages ? Des gens du commun ou des aventuriers ? Tel qu'a été présenté le jeu dans le n° 1, même si ce n'est pas nous, ce sont des gens ordinaires, ayant une vie bien rangée, un métier, une femme et des enfants (pourquoi pas ?). De ce fait, trois aventures est un maximum pour de tels personnages, et, croyez-moi, il aura de quoi raconter, le soir au coin du feu à ses petits enfants... TRAUMA serait-il un jeu où on change de personnage tous les mois pour ne pas changer la vie de celui-ci ? Quand je dis tous les mois, je devrais dire toutes les semaines étant donné la mortalité très élevée... Pour les joueurs désirant s'attacher à leur personnage jusqu'à la mort, mieux vaut créer des baroudeurs ou autres mercenaires, bref, des pros de l'aventure, musclés. Ainsi, ce n'est pas l'aventure qui ira vers les personnages mais eux qui iront à l'aventure, en toute conscience.

L'ensemble de cette analyse ne manque pas de bon sens. Le choix « se jouer soi-même » entraîne forcément un déséquilibre au niveau du réalisme de la vie du personnage, si celui-ci vit plusieurs aventures. Hélas, on ne peut pas vous proposer des scénarios du genre : « Une journée au lycée » ou « Bouchons sur l'autoroute ». Il faut donc essayer d'alterner les scénarios avec les personnages « soi-même » et des personnages fictifs. Nous allons vous proposer plus de scénarios pour ceux-ci. Rien ne vous empêche non plus d'orienter votre personnage vers un profil d'aventurier. Quant à la mortalité élevée, rassurez-vous, nous essayons de contenir nos instincts sadiques.

LA FATIGUE (REGLE OPTIONNELLE)

Quel est le seuil où le personnage est tellement fatigué qu'il ne peut plus que s'endormir ? Que faut-il faire si un personnage agit pendant plus de 24 heures d'affilée ?...

Ce n'est pas évident à calculer, c'est pourquoi nous vous proposons un système un petit peu complexe mais réaliste. Libre à vous d'en utiliser un autre ou pas du tout. De toute façon, ce sont des cas qui se présentent rarement.

Un personnage peut agir normalement sans se reposer (être en état de veille) pendant un nombre d'heures égal à sa CON multipliée par deux ; au-delà, il peut prolonger cette durée d'un nombre d'heures égal à sa CON avec un malus de -2 à toutes ses actions et prolonger encore cette durée d'un nombre

égal à la moitié de sa CON, avec un malus de -4. Au-delà, si le personnage désire encore agir sans avoir dormi, il doit réussir un jet de volonté (en dépensant 1 point) toutes les heures, sinon il s'endort dans les cinq minutes.

— Il faut compter comme doubles les heures d'activité physique intense (courir, nager, jouer au tennis, etc).

— Chaque tranche indivisible de 3 points de vie perdus raccourcit chaque période (la normale, celle avec un malus de -2 et celle avec un malus de -4) d'une heure.

— Ces malus sont cumulables avec ceux que donnent les blessures (seuil -2 et -4).

— Si un personnage a donc une durée d'action anormale, son temps de récupération, la durée de sommeil en heures, doit être au moins égale à :

(20 - CON + 1/3 des heures de veille avec malus).

— Si le personnage n'a pas pu prendre la période de repos complète qui lui était nécessaire, considérer qu'il a, pour la période de veille à venir (et que pour la durée de veille) une constitution égale à : (CON - heures de sommeil manquantes) avec un minimum de 3. Ces heures manquantes sont à reporter sur la prochaine période de sommeil.

Exemple. Franck a une CON de 13. Il pourra rester éveillé pendant 26 heures et faire toutes ses actions sans malus, ensuite pendant 13 heures avec un malus de -2 et enfin 6 heures et demie avec un malus de -4. Ensuite, il doit réussir un jet de volonté pour chaque

heure supplémentaire. Admettons donc que Franck ait passé 41 heures sans se coucher, il devra dormir pendant :

$7 (20 - 13) + 5 (41 - 26 \text{ divisé par } 3) = 12$ heures.

Le lendemain, Franck n'ayant dormi que 7 heures et étant blessé dès le matin (il a perdu 4 points de vie en tombant dans l'escalier) ne pourra rester éveillé que 13 heures sans malus, 6 heures à -2 et 2 heures et demie à -4.

Michel Delaunay, de MASSY, soulève dans sa lettre un point de règles qui n'a pas été précisé. Il s'agit des dégâts d'une rafale de trois balles par rapport à ceux d'une seule balle. Il est évident que cela fait beaucoup, mais alors beaucoup plus mal...

Dans ce cas la méthode est simple : déterminer si la rafale touche avec la procédure normale. Si elle touche, jeter un dé et appliquer le petit tableau suivant :

1/2. 1 balle touche
3/4. 2 balles touchent
5/6. 3 balles touchent

Ceci pour tenir compte du fait qu'une arme tirant en rafale a tendance à se relever, et il faut compenser en ramenant le canon dans l'axe de la cible. En cas de rafale prolongée, après chaque séquence de trois cartouches, il faut refaire un jet de d100 pour savoir si l'on touche, mais en tir visé bien sûr. Imaginez les dégâts que peut occasionner une rafale d'un round (six secondes) soit dix-huit cartouches...

Dr Destroy



... PNJ TRAUMA ...

Quel Traumato n'a jamais eu besoin à l'improviste d'un médecin ou d'un avocat ? d'un commissaire de police ou d'un tueur ? Eh bien les voici ! Ce sont des PNJ "prêts à l'emploi", car s'il est facile d'improviser un personnage en quelques secondes, pour peu qu'il devienne un rouage important du scénario, ce qui est toujours possible, il est très gênant de ne pas avoir toutes ses caractéristiques.

Ces PNJ vous sont donnés avec suffisamment de précisions pour être jouables sans toutefois les localiser trop précisément pour que vous puissiez facilement les incorporer dans presque n'importe quel scénario. En espérant qu'ils vous seront utiles... d'autres suivront !

Jacques Rieu
profession : avocat
né le 4/11/1949
nationalité française

FOR : 15	CHA : 17	EDU : 15
DEX : 12	VOL : 12	CHC : 15
AGI : 16	EQM : 5	ODO : 8
CON : 14	INT : 18	VUE : 9
MAS : 10	ION : 17	OUI : 12

points de vie : 19 seuil (-2) : 9 seuil (-4) : 4
tendance psy (forte...) : mégalomanie et sadisme
points de volonté : 5

Anthropologie	3	Musique	3
Botanique	3	Orientation	10
Chercher	10	Physique générale	2
Combat de rue	10	Pister	9
Courir sprint	9	Politique	19
Courir fond	9	Psychologie	16
Droit	19	Remarquer	15
Economie	14	Sauter	10
Esquiver	7	Se cacher	11
Géographie	3	Séduction	12
Grimper	9	Se mouvoir en silence	10
Histoire	3	Survie	10
Lancer	9	Tomber	10
Langue natale	20	Zoologie	3
Littérature	13	Nager	15
Conduire auto	13	Photographie	9
Equitation	13	Ski alpin	16
Jeu	16	Comptabilité	10
Manceuvrer Bateau à voile	13	Anglais	18

Sous des dehors charmants, derrière une apparence d'homme de tact, plein de délicatesse, se cache une âme tourmentée dont la bonté est loin d'être le point fort. Orphelin très jeune, ballotté d'institution publique en maison de correction (il martyrisait ses petits camarades...), il a gardé une haine farouche des juges pour enfants et décida, à dix-sept ans, de devenir avocat pour les cotoyer et leur damer le pion. Mû par sa haine, il passe sans problème tous ses concours et entre comme stagiaire dans un des cabinets les plus réputés de Paris. Il est actuellement un des associés de ce cabinet, ayant remplacé le plus âgé d'entre eux. Inutile de dire qu'il s'agit d'un homme étrange, certains le qualifieraient de totalement taré... Ceci dit, et peut-être à cause de ses motivations particulières, c'est un excellent avocat ; il n'a pas son pareil pour vous tirer d'une situation scabreuse, mais il n'épargne rien à ses clients. S'il peut leur sauver la mise en les faisant souffrir au maximum, il le fera ; c'est sa façon de dire "on n'a rien sans rien"...

En 83 il a failli épouser une jeune étudiante en droit qui a changé d'avis au dernier moment. On se demande bien pourquoi... Un homme si charmant ! Bien entendu, il fait tout pour que ses clients ne se doutent pas de son sadisme, et ceux-ci ayant évidemment la confiance la plus totale envers leur homme de loi, il y réussit fort bien. Un individu à n'utiliser qu'en cas d'urgence...



Robert Rouan
profession : commissaire de police
né le 14/6/1955
nationalité française

FOR : 12 CHA : 11 EDU : 16
DEX : 12 VOL : 14 CHC : 15
AGI : 13 EQM : 11 ODO : 13
CON : 15 INT : 17 VUE : 13
MAS : 9 ION : 16 OUI : 9

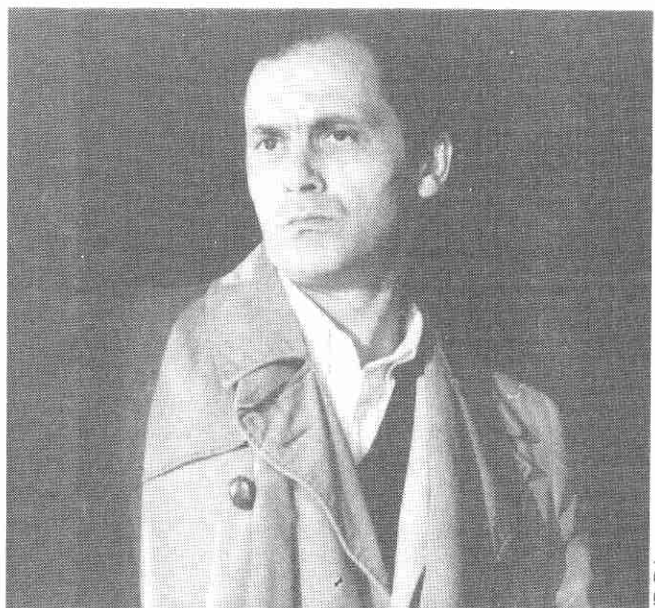
points de vie : 19 seuil (-2) : 9 seuil (-4) : 4
tendance psy : très légèrement obsessionnel
points de volonté : 4

Anthropologie	4	Musique	4
Botanique	4	Orientation	10
Chercher	10	Physique générale	3
Combat de rue	8	Pister	5
Courir sprint	8		

Robert Rouan est un homme assez remarquable : il a choisi d'entrer dans la police pour être en mesure d'aider ses semblables. Il est honnête - donc incorruptible - et fera de son mieux pour démêler une situation embrouillée ; il essaiera sincèrement d'aider un innocent accusé à tort mais ne se laissera pas avoir par des jérémiades ou de l'intimidation. Mince, brun aux yeux gris, il possède un étonnant pouvoir de séduction : ses nombreuses conquêtes font l'admiration et l'envie de toute la brigade de répression du banditisme à laquelle il est attaché. A ses moments perdus, il dessine, et cela de façon admirable ; il a d'ailleurs souvent publié des dessins dans des revues.

Fruit d'une union heureuse, il a passé une adolescence tranquille à Thonon-les-Bains, d'où il est parti à dix-huit ans pour entrer à l'école de police de Saint Cyr Mont d'Or. Il s'installe ensuite à Paris, dans le dix-huitième, où il habite toujours. Hormis sa passion pour le dessin, il aime beaucoup le ski et va deux ou trois fois par an passer quelques jours dans les Alpes. Il ne dédaigne pas la lecture, bien au contraire, particulièrement la science-fiction et tout ce qui a trait à l'histoire. Il a depuis trois ans arrêté de faire de la photo, par manque de temps. En résumé, un homme équilibré, sympathique et fiable.

Courir fond	9	Politique	13
Droit	15	Psychologie	13
Economie	4	Remarquer	14
Esquiver	6	Sauter	8
Géographie	4	Se cacher	10
Grimper	8	Séduction	20
Histoire	4	Se mouvoir en silence	9
Lancer	10	Survie	6
Langue natale	16	Tomber	9
Littérature	12	Zoologie	4
Conduire auto	12	Comptabilité	8
Jouer la comédie	13	Connaissance des armes	9
Nager	10	Dessin	18
Photographie	9	Mécanique	10
Ski alpin	11	Systèmes d'alarme	5
Arme de poing (cat. 1)	14	(Walther PPK)	



(D.R.)

Noël Delmard profession : officiellement, protection rapprochée ; officieusement, tueur à gages...
né le 21/8/1960 nationalité française

FOR : 15 CHA : 15 EDU : 9
DEX : 16 VOL : 13 CHC : 13
AGI : 10 EQM : 12 ODO : 12
CON : 13 INT : 13 VUE : 12
MAS : 13 ION : 13 OUI : 15

points de vie : 19 seuil (-2) : 9 seuil (-4) : 4
tendance psy : paranoïaque
points de volonté : 6

Une enfance heureuse, un père professeur d'histoire à l'université de Rennes, une mère au foyer passionnée par la peinture japonaise et le nô, une adorable sœur de seize ans, et pourtant... Toute son enfance et son adolescence ont été protégées, il a toujours été choyé. Et pourtant... A dix-huit ans, un casse minable, raté d'ailleurs, d'où un premier contact avec les forces de l'ordre. Il découvre avec délices un milieu brutal et "viril" par opposition avec le milieu universitaire, mais son expérience policière lui fait vite comprendre que s'il veut vivre ce genre de vie sans en passer la moitié en prison, il vaut beaucoup mieux être du bon côté de la barrière. Faisant amende honorable (et six mois avec sursis...) il s'engage dans

une agence de protection en sortant de son service militaire (parachutistes). Cinq ans plus tard il crée sa propre agence ; en 83, cédant aux supplications d'un client, il "exécute" son premier contrat... Trois personnes seulement savent que l'on peut s'adresser à lui pour ce genre de travail, mais sans savoir s'il le commandite ou s'il le fait lui-même. Il a d'autre-part barre sur elles au cas où elles voudraient lui jouer un mauvais tour, ce qui les dissuade de révéler quelque nom que ce soit. Ses tarifs : un meurtre simple (en cagoule, sur une moto par exemple...) 50 000 F, un accident 100 000 F. Ces prix sont évidemment une base, majorée dès que la victime est un tant soit peu connue, dès qu'il y a la possibilité d'une enquête approfondie...

Anthropologie	2	Musique	14
Botanique	2	Orientation	9
Chercher	8	Physique générale	1
Combat de rue	14	Pister	4
Courir sprint	9	Politique	11
Courir fond	9	Psychologie	7
Droit	4	Remarquer	12
Economie	2	Sauter	7
Esquiver	5	Se cacher	8
Géographie	2	Séduction	7
Grimper	8	Se mouvoir en silence	8
Histoire	2	Survie	6
Lancer	9	Tomber	7
Langue natale	9	Zoologie	2
Littérature	2	Nager	10
Conduire auto	12	Piloter bateau à moteur	11
Parachutisme	13	Connaissance des armes	16
Jouer la comédie	10	Armes d'épaule (cat. 4)	13
Manip. explosifs	17	Pistolets mitrailleurs (cat. 6)	15
Armes de poing (cat. 2)	15	Fusils d'assaut (cat. 5)	12



(D.R.)

Marc Perrichon
profession : médecin généraliste
né le 2/3/1932
nationalité française

FOR : 13 CHA : 16 EDU : 15
 DEX : 18 VOL : 10 CHC : 12
 AGI : 13 EQM : 10 ODO : 13
 CON : 13 INT : 12 VUE : 13
 MAS : 16 ION : 14 OUI : 13

points de vie : 21 seuil (-2) : 10 seuil (-4) : 5
 tendance psy : cyclothymique
 points de volonté : 3

Fils et petit-fils de médecin de campagne, Marc Perrichon a jugé bon de ne pas faillir à la tradition familiale. Grand et assez gras, sa rotondité est surmontée d'une bonne grosse tête, ronde elle aussi, qui lui donne un air débonnaire de bon père de famille, ce qu'il est. Mais que l'on ne se laisse pas abuser par une apparente lenteur d'esprit, ses yeux laissent transparaître une perspicacité peu commune au service d'une intelligence qui n'est pas laissée en friche. Ayant exercé dans sa jeunesse en Afrique du Sud, il s'y est découvert un goût marqué pour l'archéologie, en particulier l'étude des aborigènes africains. Passionné de géographie, celui qui l'entreprend sur ce sujet découvrira un grand voyageur et surtout un excellent observateur des mœurs et mentalités afférentes à diverses régions du globe ; il se tient bien entendu au courant de la situation politique et sociale de l'Afrique du Sud et aurait pas mal de choses à dire sur le sujet, en démontrant un manque de tendresse évident envers le gouvernement afrikaner... Père d'un garçon de vingt-trois ans et de deux filles de dix-huit et seize ans il habite un petit pavillon dans lequel se trouve son cabinet, avec sa femme et sa cadette, les deux aînés étant à l'université et ayant donc quitté le domicile paternel. Chaque dimanche, sauf en cas d'urgence, il se rend au petit aéroport situé à une vingtaine de kilomètres pour piloter son Cessna, un petit monomoteur de quatre places. Il est réellement désireux de soulager ses patients de leurs maux, bien qu'il soit un peu désabusé et ait perdu la foi en l'humanité qui animait sa jeunesse, mais ce sans aucune rancœur.

Dominique Granger

Anthropologie	3	Musique	3
Botanique	9	Orientation	8
Cherche	8	Physique générale	2
Combat de rue	8	Pister	4
Courir sprint	8	Politique	10
Courir fond	8	Psychologie	12
Droit	3	Remarquer	8
Economie	3	Sauter	8
Esquiver	6	Se cacher	8
Géographie	14	Séduction	9
Grimper	8	Se mouvoir en silence	8
Histoire	6	Survie	5
Lancer	9	Tomber	8
Langue natale	15	Zoologie	3
Littérature	4	Nager	13
Conduire auto	13	Archéologie	8
Piloter avion	15	Pharmacie	14
Médecine	17	Electronique	13



(D.R.)

CARTON PLEIN

Comme Rambo était occupé à occire la moitié de l'Armée Rouge, qui ont-ils trouvé pour y aller ? Vous !...

UN SCENARIO POUR TRAUMA



Ce scénario est prévu pour être joué par deux à quatre personnages. Ceux-ci doivent avoir un profil d'aventurier ou de mercenaire. Evitez de vous jouer vous-même (à moins d'avoir ce profil, pourquoi pas !) sous peine de battre le record du Guinness Book du personnage ayant eu l'existence la plus brève...

PRETORIA, AFRIQUE DU SUD, LE 15 MARS 1987

Les personnages, qui se sont rencontrés au Red Rabbit Club, un bouge fréquenté essentiellement par des mercenaires, sont à la recherche d'un travail. Le faisant plus ou moins savoir autour d'eux, ils sont rapidement contactés par un homme (voir PNJ : Jeremy S. Booth) qui va leur demander si un petit travail discret, dangereux mais bien rémunéré les tente.

Si les personnages sont intéressés, il leur proposera 50 000 dollars U.S. pour aller récupérer quelqu'un dans une région peu habitée du Mozambique. D'après lui, il y en a pour une semaine maximum. Si les personnages sont toujours OK, il leur donnera rendez-vous à 7 h, le lendemain matin. Il demandera aux personnages de ne pas parler de l'affaire, le succès de celle-ci dépendant essentiellement du secret qui l'entoure.

LE LENDEMAIN

Booth est au rendez-vous, il est venu avec un gros 4x4 Toyota. Il invitera les personnages à monter et il démarrera. Un jet sous orientation réussi à — 3 permettra de savoir que l'on se dirige vers le nord-est. Il sera impossible d'obtenir de Booth plus d'informations pendant le trajet. Il répondra inlassablement : « Vous verrez bien ». Le trajet est très long, sept heures de route et de piste pour arriver à une grande maison, isolée, au-dessus du village de Sibasa (voir plan). C'est une ancienne ferme qui a été restaurée. Elle sert de point de chute à pas mal d'opérations secrètes du gouvernement Sud-africain. Il y a là-bas en permanence une dizaine d'agents. On peut remarquer, derrière la maison, deux hélicoptères.

Après que les personnages se soient ins-

tallés dans des chambres que l'on met à leur disposition, l'après-midi sera consacrée aux préparatifs de la mission. Booth se présentera comme un ancien pilote de chasse, avec le grade de capitaine maintenant attaché au groupe action des services secrets Sud-africains, et il tiendra en gros le discours suivant :

« Un des leaders du mouvement anti-apartheid, Nogolo, a réussi à s'échapper de la prison où il était tenu au secret. Il est actuellement dans un camp d'entraînement, nouvellement installé au Mozambique et financé par une nation hostile à l'Afrique du Sud. Ce camp sert de terrain d'entraînement aux futurs terroristes qui seront ensuite infiltrés ici. Etant donné la délicate position de mon pays envers le Mozambique et les différents mouvements humanitaires, Amnesty International et autres, qui nous tombent dessus à l'heure actuelle, nous avons les mains liées. Qui plus est, la région dans laquelle est situé ce camp est une propriété privée, et les autorités du Mozambique ne peuvent y intervenir sans motif vraiment sérieux. C'est pour cela que nous avons décidé de faire appel à des professionnels étrangers. La mission est simple : ramenez Nogolo, ou à défaut tuez-le. Sans lui, les autres ne pourront jamais être infiltrés rapidement et ça nous laissera le temps de monter une opération d'envergure pour liquider ce camp... ».

Booth communiquera ensuite les informations suivantes, en réponse aux questions que les joueurs ne manqueront pas de lui poser :

— **Nogolo** a été blessé pendant son évasion, il est probable qu'il ait besoin de soins.

— Le camp est actuellement dirigé par un certain **Podébrad** (voir PNJ), un mercenaire portugais qui entraîne et forme les autres.

— **Les futurs terroristes** sont à peu près une vingtaine. Ce sont tous des réfugiés noirs qui ont été contactés par Nogolo au Mozambique après son évasion. Ils s'entraînent depuis peu de temps et ne devraient pas être très dangereux.

— **La région**, Booth sortira une carte, qu'il donnera aux personnages, où figure Sibasa, le camp, et un point de rendez-vous, juste derrière la frontière.

— **Le camp**, Booth ne connaît que son emplacement, il n'a pas la moindre idée de sa configuration. Le village de Pafuri a un poste

Azir



frontière avec une dizaine de soldats, où les personnages peuvent éventuellement voler un véhicule. Mapal ne représente aucun danger.

— **Le rendez-vous.** 17 mars (demain). Départ à 6 h en hélico, les personnages seront lâchés au point de R.V. à 6 h 30, derrière la frontière. C'est un coin désert. Ils doivent ensuite se débrouiller seuls, et reprendre contact par radio avec Booth, dès qu'ils seront à une demi-heure du point de R.V. où l'hélico viendra les chercher.

— **Le matériel mis à la disposition des personnages :**

Fusils d'assaut Kalachnikov A.K. 47 avec munitions.

Un lance-roquettes R.P.G. 7 avec 6 roquettes.

15 grenades à fragmentation.

Treillis, casques, couteaux, provisions, etc...

Un petit émetteur-récepteur radio, d'une portée de 100 km.

Tout ce matériel est de fabrication soviétique, de manière à ne pas laisser de piste s'il arrive malheur aux personnages.

Le Traumato a maintenant tous les éléments pour organiser la mission. Si les personnages refusent la mission, Booth les fera descendre...

LE VOYAGE JUSQU'AU CAMP

Il ne devrait poser aucun problème, la région étant peu fréquentée. Néanmoins, il est pénible à cause de la chaleur et peut être dangereux, il y a beaucoup de serpents venimeux...

LE CAMP

Il n'est absolument pas dissimulé. Il faudra que les personnages trouvent un poste d'observation pour essayer de deviner où est Nogolo. Il est en train de se rétablir lentement (il avait perdu 8 points de vie) et sort de temps en temps du baraquement dans lequel il est installé.

Tout le monde est armé dans le camp. Les hommes et Podébrad avec des P.M. UZI (l'arme préférée des terroristes...), Nogolo et le docteur Haymes avec des pistolets automatiques Tokarev M 33.

1 - Poste de garde, il y a deux gardes à l'entrée du camp, de jour comme de nuit, ce sont eux qui actionnent manuellement la barrière. La nuit, les deux hommes se relaient toutes les dix minutes pour faire le tour du camp, voir si tout est OK. Ils passent derrière tous les miradors, dans le sens des aiguilles d'une montre.

2 - Miradors. Ils sont hauts de 8 mètres, il n'y a jamais personne qui y monte la garde, Podébrad pensant qu'il n'y a pratiquement aucun risque d'attaque dans ce coin perdu. Par contre, ils sont équipés de projecteurs pouvant éclairer l'intérieur et l'extérieur du camp (sur un périmètre de 20 m en cas d'alerte). On peut allumer les projecteurs depuis le poste de garde ou bien du baraquement des officiers. Ceci déclenche aussi une sirène d'alarme.

3 - Deux camions. Le plein est fait. Ils servent essentiellement à transporter les hommes lorsque ceux-ci vont s'entraîner à l'extérieur.

4 - Trois Jeeps. Elles aussi sont prêtes à être utilisées.

5 - Muret de 80 cm de haut servant à poser les cibles, pour l'entraînement au tir.

6 - Les sept postes de tir du pas de tir, celui-ci fait 50 mètres.

7 - Piste d'atterrissage pour hélicoptère.

8 - Rampe de projecteurs utilisée pour les atterrissages de nuit.

9 - Hélicoptère. C'est un Hughes OH-6A 4 places, version de combat. Il est prêt à décoller. Il est armé d'un panier de 4 roquettes et d'une mitrailleuse « mini-gun ». Sa vitesse maxi est de 244 km/h. Avec l'essence qu'il a actuellement, son autonomie est de 450 km.

10 - Entrepôt. On y trouve de l'essence, des munitions et le groupe électrogène qui alimente le camp. Celui-ci fonctionne pratiquement sans arrêt. Le bruit qu'il produit peut aisément attirer l'attention.

11 - Baraquements des hommes de troupe. Ils sont douze par baraque, celles-ci sont construites en tôle, comme les autres.

12 - Baraque ayant de multiples fonctions. Elle sert de réfectoire, de salle de briefing, de salle de détente. Il y a une petite cuisine et une réserve de nourriture.

13 - Baraque des officiers. Nogolo, Podébrad et le docteur Haymes y habitent. Il y a tout le matériel médical pour soigner Nogolo.

14 - Pont de bois. Si celui-ci venait à être coupé, un véhicule devrait remonter la rivière sur 4 km en amont pour pouvoir passer à gué.

15 - Tanéaré. C'est une petite rivière au courant assez violent, la seule de la région, elle n'est presque jamais à sec. Les hommes du camp vont s'y laver tous les matins et y puiser leurs réserves d'eau pour la journée.

16 - Enceinte du camp. C'est un petit mur de pierres de 60 cm de haut surmonté de deux mètres de fil de fer barbelé.

17 - Feuillées.

18 - Petite colline pouvant faire un excellent poste d'observation.

LE RETOUR AU POINT DE R.V.

Il est important que les personnages essaient de détruire tous les moyens de transport du camp, sinon ils seront poursuivis. Les autorités du Mozambique n'interviendront que si une activité intense se révèle près d'un des deux villages.

Dès qu'ils entreront en contact radio avec Booth pour lui signaler qu'ils arrivent, celui-ci se rendra à un terrain d'aviation proche de la maison de Sibasa où un avion de chasse non immatriculé l'attend. C'est un vieux coucou monoplace de la Seconde Guerre mondiale, mais il est quand même équipé de 2 mitrailleuses et de 8 roquettes ; sa vitesse maxi est de 650 km/h. Booth, maintenant que la mission est terminée, veut éliminer tous les protagonistes. Les personnages auraient, avec l'aide de nations étrangères, un moyen de pression énorme sur l'Afrique du Sud s'ils venaient à raconter leur petite aventure. Une demi-heure plus tard, Booth est au point de R.V.... Les personnages peuvent entendre l'appareil qui s'approche en rase-mottes s'ils réussissent un jet à 3 D6 sous l'ouïe. Le combat s'engage...

COMBAT AERIEN

Admettons que les aventuriers aient volé l'hélicoptère du camp pour rallier le point de R.V., il peut s'ensuivre un combat aérien des plus intéressants. Il faut donc savoir que sur terrain dégagé, c'est l'avion qui a l'avantage, grâce à sa vitesse, qu'au-dessus d'un terrain accidenté, c'est l'hélicoptère, grâce à ses possibilités de vol stationnaire. Une roquette qui touche suffit pour abattre l'autre appareil et une balle sur dix qui touche atteint un endroit vital de l'appareil et l'oblige à se poser en catastrophe. Organisez éventuellement le combat en comparant les niveaux de compétence en pilotage sur la table de combat « corps à corps » ou utilisez une autre méthode de votre choix. Les dégâts infligés par une roquette sont à peu près le double de ceux d'une grenade à fragmentation.



PNJ

JEREMY STUART BOOTH, 51 ANS

Il est assez grand (1,82 m), châtain, avec de grosses moustaches. C'est le type même de l'ancien militaire passé aux services secrets. Il exécute ses ordres avec efficacité et sans trop se poser de questions. Il aime le bourbon et le poker.

FOR: 12 DEX: 13 AGI: 12 CON: 14
MAS: 16 CHA: 10 VOL: 15 EQM: 14
INT: 10 ION: 13 EDU: 16 CHC: 9
ODO: 10 VUE: 14 OUI: 13

Points de vie: 22

Chercher: 10. Combat de rue: 12. Anglais: 17. Orientation: 15.
Remarque: 12. Survie: 9. Jeu: 13. Jouer la comédie: 6. Interrogatoire: 14. Parachutisme: 14. Piloter avion: 19. Conduire auto: 16.
Mécanique: 9. Radio: 14. Pistolet auto: 13

NOGOLO, 37 ANS

C'était un idéaliste qui a combattu pendant longtemps l'Apartheid par des moyens pacifiques. Emprisonné en 1983, les mauvais traitements qu'il a reçus lui ont fait réaliser qu'il ne pourra atteindre ses objectifs qu'en usant de la violence, comme ses adversaires. Il refuse maintenant tout compromis, il est au camp pour persuader les hommes que l'action physique est la seule solution.

FOR: 11 DEX: 13 AGI: 10 CON: 9
MAS: 10 CHA: 14 VOL: 15 EQM: 9
INT: 16 ION: 12 EDU: 21 CHC: 11
ODO: 8 VUE: 9 OUI: 11

Point de vie: 14 (actuellement: 9)

Chercher: 8. Combat de rue: 6. Droit: 13. Economie: 12. Politique: 17. Psychologie: 14. Conduire auto: 9. Pistolet auto: 7. Anglais: 16.

PODEBRAD, 41 ANS

C'est un homme plutôt petit, très mat de peau, brun et à la musculature impressionnante. Mercenaire sans scrupules, il a offert ses services à cette cause mais uniquement pour l'argent, son idéologie n'ayant rien à voir avec ses contrats. C'est un bon instructeur. S'il voit que le camp est attaqué, sa fierté l'emportera: il essaiera de poursuivre ses assaillants et combattra jusqu'à la mort. Il a des tendances de tueur psychotique.

FOR: 17 DEX: 13 AGI: 15 CON: 14
MAS: 12 CHA: 14 VOL: 16 EQM: 8
INT: 13 ION: 13 EDU: 14 CHC: 12
ODO: 11 VUE: 16 OUI: 14

Point de vie: 20

Combat de rue: 13. Close-combat: 15. Esquiver: 10. Lancer: 14.
Pister: 12. Remarque: 14. Se mouvoir en silence: 14. Survie: 14.
Conduire auto: 15. Conduire P.L.: 13. Interrogatoire: 15. Orientation: 10. Piloter hélicoptère: 16. Fusil d'assaut: 16. Pistolet auto: 17.
Radio: 13

Dr JOHN W. HAYMES, 57 ANS

Il est gras et grand, toujours en sueur. Il a des cheveux d'un blanc filasse et la peau rosâtre. N'ayant plus le droit d'exercer la médecine en Angleterre, suite à des avortements clandestins qui ont mal tourné, le Dr Haymes s'est mis au service d'une compagnie de mercenaires, dans laquelle ses compétences ont été appréciées. Cela fait 25 ans qu'il bourlingue à travers le monde et il est devenu une véritable épave, alcoolique et toxicomane. Il arrive quand même à réussir de petites opérations quand il est à peu près clair.

FOR: 9 DEX: 12 AGI: 8 CON: 7
MAS: 16 CHA: 8 VOL: 10 EQM: 12
INT: 11 ION: 11 EDU: 22 CHC: 13
ODO: 10 VUE: 9 OUI: 10

Point de vie: 15

Combat de rue: 5. Botanique: 9. Remarque: 10. Conduire auto: 12. Chimie: 12. Médecine: 14. Secoursisme: 16. Pharmacie: 15.
Pistolet auto: 9

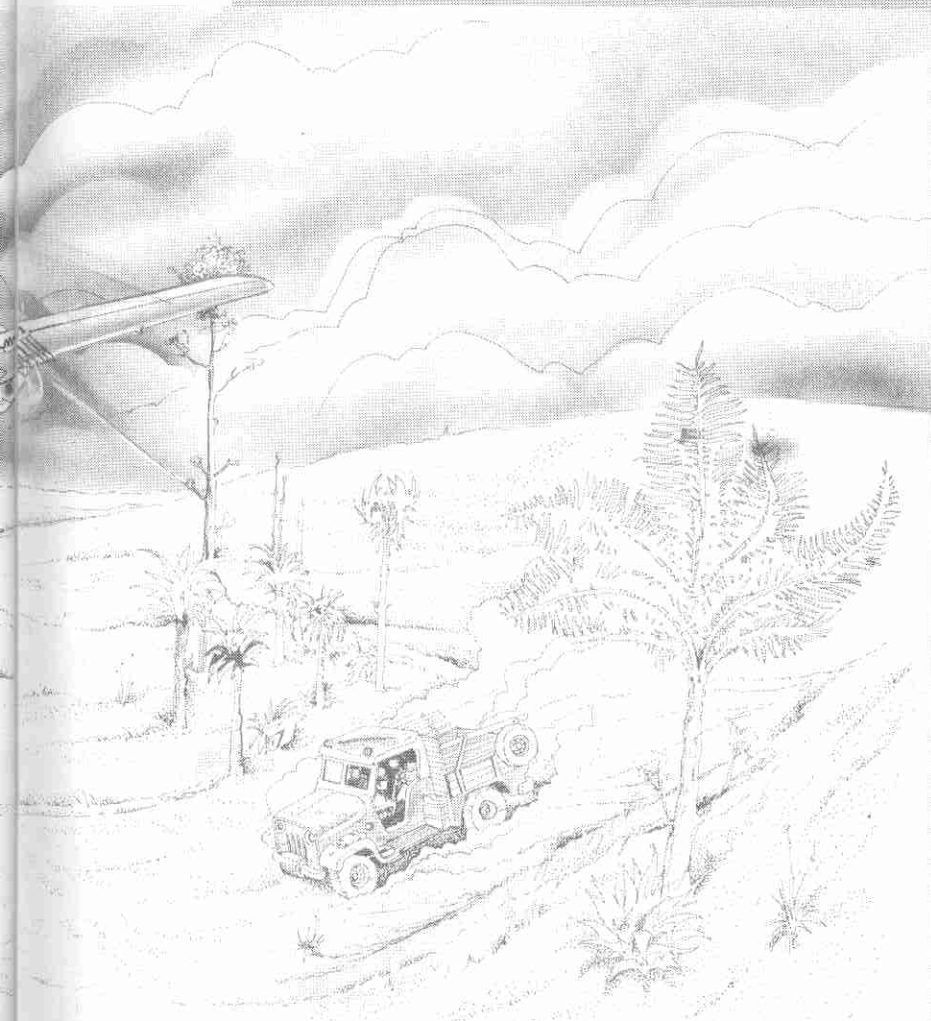
LES HOMMES DU CAMP

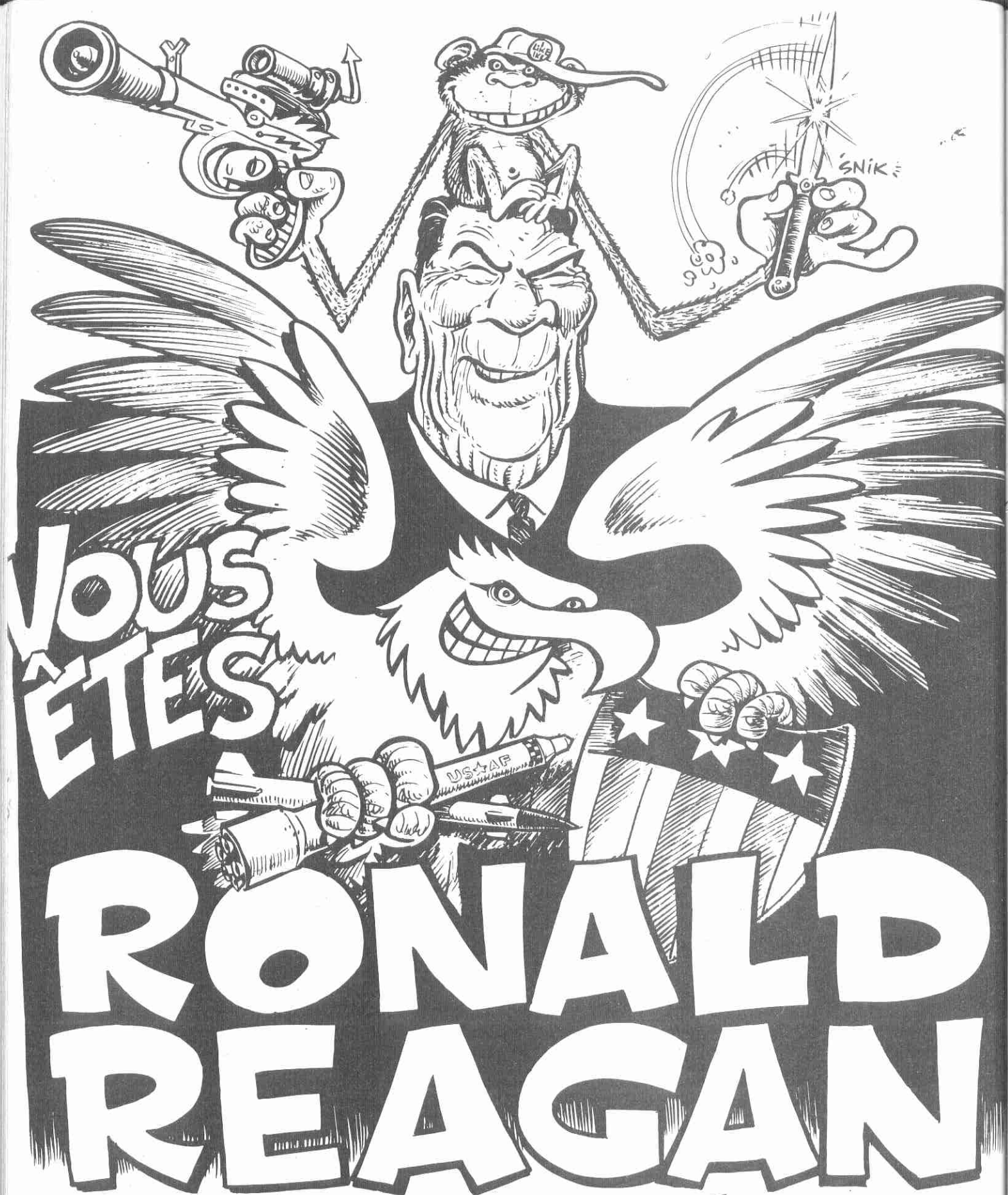
Ils sont 24, dont un mécanicien et un cuisinier. Voici leurs caractéristiques et compétences moyennes.

FOR: 10 DEX: 12 AGI: 11 CON: 11
MAS: 10 CHA: 11 VOL: 11 EQM: 11
INT: 11 ION: 11 EDU: 12 CHC: 11
ODO: 11 VUE: 11 OUI: 11

Point de vie: 16

Remarque: 10. Combat de rue: 10. Anglais: 12. Pistolet mitrailleur: 12





DANS LE DERNIER RAYON DU CRÉPUSCULE.
une histoire à jouer créée par PAT MILLS et dessinée par HUNT EMERSON





MAIS À L'INSTANT MÊME OU VOUS TENEZ LA SÉDUCTRICE FLAMBOYANTE DANS VOS BRAS UNE OMBRE PASSE AU-DESSUS DE VOUS.





Le but du jeu est de prendre le rôle de Ronald Reagan et de vous comporter comme vous croyez qu'il le ferait dans différentes situations... pour garder sa popularité auprès du peuple américain... et pour empêcher l'explosion du monde. Ces trois éléments de jeu ne seront pas forcément compatibles.

Alors faites vos choix avec précaution. Vous aurez gagné si le monde est toujours intact quand vous arrivez à la fin du jeu.

Vous aurez besoin de faire des additions et des déductions sur votre fiche de score. Pour pouvoir la remplir, notez les points suivants...

POPULARITE (POP)

Votre popularité est de 20 plus un jet de dé. Notez le total sur votre fiche de score.

SANTÉ MENTALE (SAN)

Décidez vous-même de votre santé mentale... elle peut être de n'importe quel chiffre entre 1 et 12... cela ne dépend que de votre opinion honnête (les points négatifs ne sont pas permis pour l'instant). Si vous ne connaissez pas votre propre esprit — un bon début — jetez deux dés et notez le montant sur votre fiche de score.

TENSION INTERNATIONALE (TENS)

Jetez un dé et notez le montant sur votre fiche de score.

TEMPS D'ÉVASION

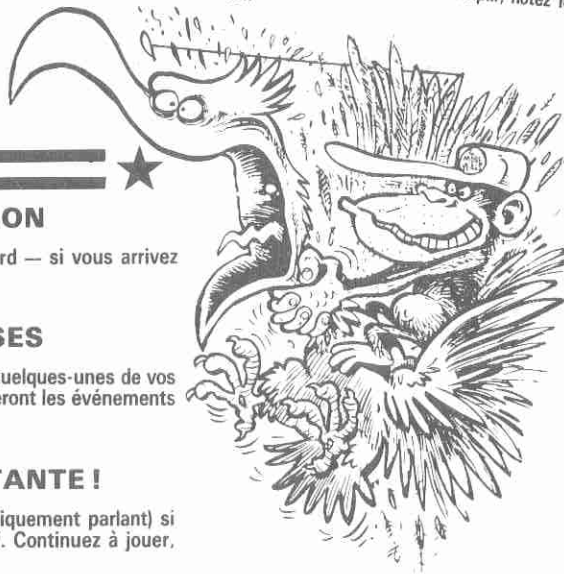
Cela sera expliqué plus tard — si vous arrivez aussi loin.

DÉCISIONS PRISES

Il faudrait que vous notiez quelques-unes de vos décisions car elles influenceront les événements ultérieurs.

NOTICE IMPORTANTE !

Vous n'êtes PAS mort (cliniquement parlant) si vous avez un score négatif. Continuez à jouer, Ron!



PRESIDENT DES ETATS-UNIS D'AMERIQUE

NOM
 POP
 SAN
 TENS
 TEMPS D'ÉVASION
 DÉCISIONS PRISES

Recopiez cette fiche de score sur une feuille de papier pour pouvoir vous y référer plus facilement.

Vous êtes prêt maintenant à entrer en office. Bonne chance M. le Président, et pour l'amour de nous tous, soyez prudent!

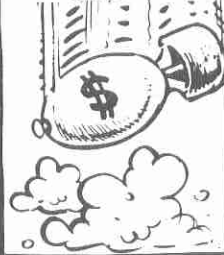




7 PENDANT QUE VOUS OBSERVEZ VOS TROUPES EN TRAIN DE FORMER LES CONTRAS, VOUS VOUS DEMANDEZ COMMENT VOUS ALLEZ RÉSOUDRE LE PROBLÈME DU NICARAGUA...



ALLEZ-VOUS...
DONNER PLUS D'AIDE
AUX CONTRAS ?
BOMBARDER
LE NICARAGUA
ET SOUTENIR
UNE INVASION
COMPLÈTE DES
CONTRAS ?
ENVOYER DES
TROUPES
AMÉRICAINES ?
LAISSER
LE NICARAGUA
TRANQUILLE MÊME
SI ÇA DEVIENT
UN AUTRE CUBA ?
NOTEZ VOTRE
DECISION ET
CONTINUEZ À
LIRE...



8 SUR LE CHEMIN POUR WASHINGTON, VOUS COMMUNIQUEZ VOTRE DECISION AU PERSONNEL DE LA MAISON BLANCHE...



SI PLUS TÔT, VOUS AVEZ DÉCIDÉ D'EXAMINER VOTRE ARBRE GÉNÉALOGIQUE, JETEZ UN DÉ POUR LA CHANCE MAINTENANT... (NOTEZ LE MONTANT, PUIS AVANCEZ AU 20). SINOÛ, AVANCEZ AU 15.

9 OH, RONALD. VOUS SAVEZ COMBIEN NOTRE RELATION PRIVILIGIÉE M'EST CHÈRE ?!...



MAIS BIEN SUR MA PETITE CAILLE !

10 MAIS EST-CE QUE VOUS SAVEZ CE QUI ME RENDRAIT VRAIMENT HEUREUSE ? QUE LA GRANDE BRETAGNE DEVIENNE LE 51^e ÉTAT DE L'UNION !



MAIS ELLE L'EST DÉJÀ, MON PETIT POT DE CRÈME NIVEA... TA PETITE ÎLE ADORABLE EST NOTRE PLUS GRAND PORTE AVIONS !

11 OUI, MAIS CEN'EST PAS EN RÉGLE ! JE VOUDRAIS QUE CELA SOIT FAIT CORRECTEMENT RONALD, JE VOUDRAIS QUE VOUS FASSIEZ DE MOI UNE FEMME HONNÊTE !



UGH ! UUGGH ! HE...MM

VOULEZ-VOUS L'AIDER ? AVANCEZ AU 19 OU PRÉFÉREZ-VOUS LA LAISSER TOMBER ? AVANCEZ AU 24

12 C'EST BON MR LE PRÉSIDENT POUR UN INSTANT NOUS N'ÉTIONS PAS SÛR, MAIS MAINTENANT IL N'Y A PLUS AUCUN DOUTE



... VOUS ÊTES CERTAINEMENT RONALD REAGAN !!!

VOUS MONTEZ PRENDRE UN BAIN... AVANCEZ AU 14.

13 VOUS FAITES UN RAMBO...



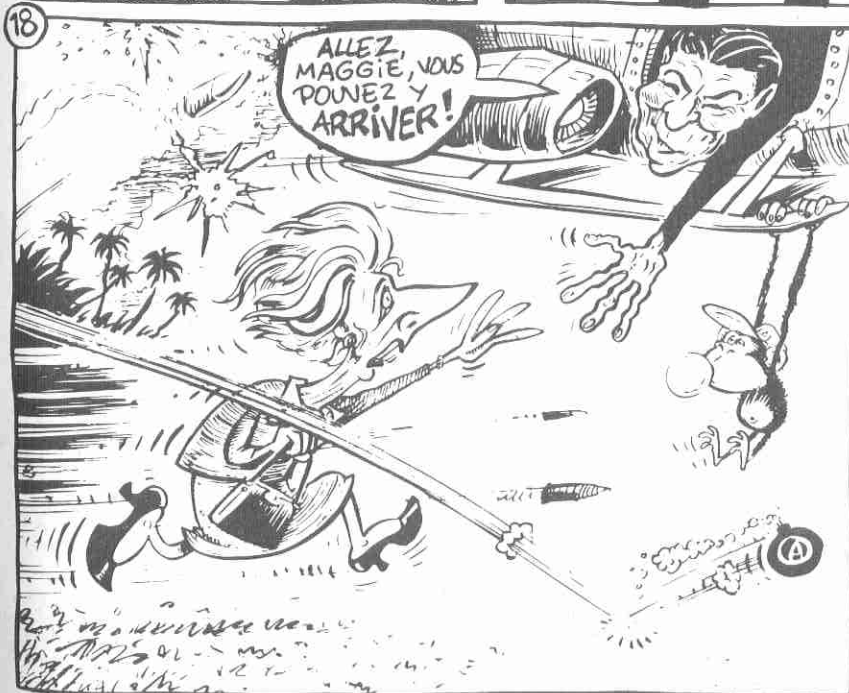
14 VOUS JOUEZ AVEC UN BATEAU CONTRA-PIRANHA, AMENANT DES RENFORTS A VOTRE NAVIRE DE GUERRE AVEC UN HELICOPTERE.



15 QUELQUES JOURS PLUS TARD, VOUS ANNONCEZ VOS PROJETS CONCERNANT LE NICARAGUA À L'AMÉRIQUE



DONNER PLUS DE SOUTIEN AUX CONTRAS? AVANCEZ AU 25. BOMBARDER LE NICARAGUA ET SOUTENIR UNE INVASION DES CONTRAS AVANCEZ AU 26 Y ENVOYER DES TROUPES AMÉRICAINES? AVANCEZ AU 27. LAISSER LE NICARAGUA TRANQUILLE AVANCEZ AU 88.



JETEZ 3 DÉS POUR LA CHANCE... SI VOUS FAITES 1, VOUS LA SAUVEZ AVANCEZ AU 32! SI VOUS FAITES 2 OU PLUS VOUS N'Y ARRIVEZ PAS. AVANCEZ AU 31.

20 VOUS DÉCOUVREZ QUE VOUS ÊTES UN COUSIN ÉLOIGNÉ DE ...



21 QUELQUES SEMAINES PASSENT PENDANT LEQUELLES VOS CONSEILLERS CONSEILLENT, VOS MAGOUILLERS MAGOUILLENT, ET VOS ORGANISATEURS ORGANISENT UN NOUVEAU SOMMET AVEC LE CHEF SOVIÉTIQUE: GORBACHEV



SI VOTRE TENSION EST DE 18 OU PLUS, AVANCEZ AU 98. SINON, AVANCEZ AU 37



VOTRE PRÉSIDENT S'ARRÊTE LÀ.

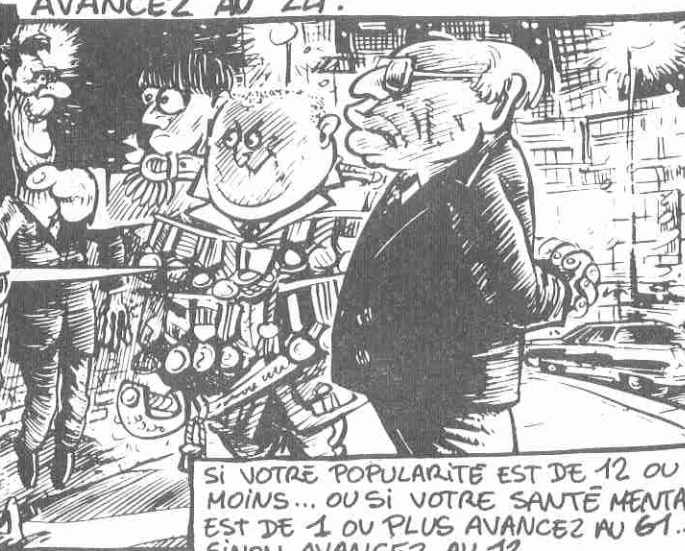


VOUS VOULEZ DANCER AVEC ELLE? AVANCEZ AU 9. OU PENSEZ-VOUS À AUTRE CHOSE DE PLUS CROUSTILLANT?... SI C'EST LE CAS, NOTEZ-LE ET PUIS AVANCEZ AU 52... SI VOUS PRÉFÉREZ FERMER L'ŒIL QUELQUES MINUTES... AVANCEZ AU 24.

24 AU MOMENT OÙ VOUS QUITTEZ LA RÉUNION, VOUS ÊTES CONFRONTÉ À BILL CASEY, DIRECTEUR DE LA CIA ET TOUT UN TAS DE MECS LOUCHES ...



MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE BILL?
CONTRÔLE DE SÉCURITÉ, MR LE PRÉSIDENT



SI VOTRE POPULARITÉ EST DE 12 OU MOINS... OU SI VOTRE SANTÉ MENTALE EST DE 1 OU PLUS AVANCEZ AU 61... SINON AVANCEZ AU 12...

(25) LE RESULTAT, C'EST LA MISÈRE ET LA MORT POUR LA MAJORITÉ DES NICARAGUAYENS...
 SAN: -1 JET DE DÈ. TENS: +3
 POP: -3



JETEZ POUR DEUX DÈS LA CHANCE. SI C'EST UN 2, AVANCEZ AU 76. SINON AVANCEZ AU 75.

(26) LE RESULTAT, C'EST LA MISÈRE ET LA MORT POUR LA MAJORITÉ DES NICARAGUAYENS...
 SAN: -1 JET DE DÈ. TENS: +1 DÈ
 POP: -4



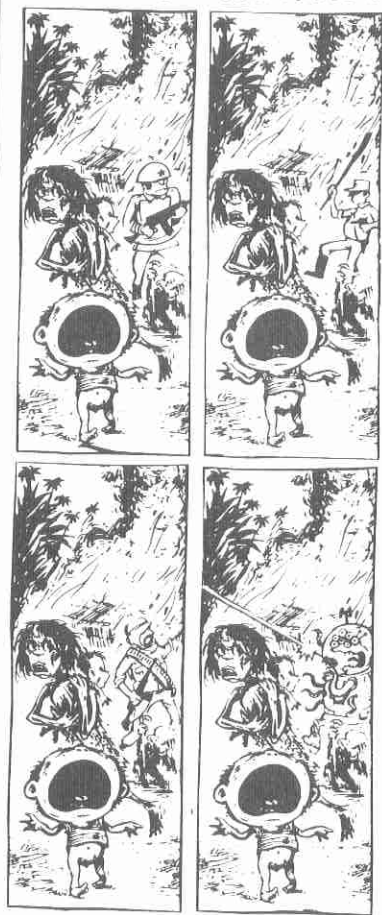
JETEZ POUR DEUX DÈS LA CHANCE. SI C'EST UN 2, 3 OU 4, AVANCEZ AU 76... SINON AVANCEZ AU 80...

(27) LE RESULTAT, C'EST LA MISÈRE ET LA MORT POUR LA MAJORITÉ DES NICARAGUAYENS...
 SAN: -1 JET DE DÈ. TENS: +1
 JET DE DÈ. POP: -2 JETS DE DÈS



JETEZ POUR DEUX DÈS LA CHANCE. SI C'EST UN 2, 3, 4 OUS AVANCEZ AU 75 SINON AVANCEZ AU 83...

(28) PLUSIEURS MOIS PASSENT PENDANT LESQUELS IL Y A DES TROUBLES AILLEURS DANS LE MONDE... TENS: +3 JETS DE DÈS !!!



TENS: + 3 DÈS !!!

(29) ET MAINTENANT... CETTE JOURNÉE FATIGUE EST ARRIVÉE... LE BAL À LA MAISON BLANCHE EN L'HONNEUR DU PREMIER MINISTRE BRITANNIQUE...



UNE SOIRÉE SPLENDIDE M^{re} ET M^l LE PRÉSIDENT

EH BIEN, MERCI MP... EA... M^{re}... UH... EUH...

QUI EST CETTE PERSONNE?

(30)

MAIS RONALD... VOUS NE POUVEZ PAS M'AVOIR OUBLIÉE ?!!



SI VOUS CROYEZ QUE C'EST...

LA REINE MARGARET: AVANCEZ AU 23A
 LA PRINCESSE DAVID : AVANCEZ AU 23 B
 MP GHENGIS KHAN: AVANCEZ AU 23C

- 31** VOTRE CHAGRIN DE DEVOIR LA LAISSER A SON DESTIN INFÂME EST SANS BORNES MAIS VOUS DEVEZ PARFOIS PRENDRE CES DÉCISIONS DIFFICILES...



- 32** L'HÉLICOPTÈRE SE DIRIGE VERS LA BASE AMÉRICAINE ANDREWS.



JÉTEZ DEUX DÉS POUR LA CHANCE...
... SI C'EST 2, 3 OU 4 ET QUE PLUS DE TROIS MINUTES SE SONT ÉCOULÉES...

AVANCEZ AU (GLOUPS) 92 !

SINON...
CONTINUEZ A LIRE !



- 33** VOUS ARRIVEZ À L'HEURE AJOUTEZ 7 MINUTES À VOTRE FICHE SCORE...



JÉTEZ 2 DÉS POUR LA CHANCE...
SI C'EST 2, 3, 4 OU 5 ET QUE PLUS DE 10 MINUTES SE SONT ÉCOULÉES, AVANCEZ AU (R.I.P) 95 !

SINON, CONTINUEZ A LIRE !!!



- 34** CELA VOUS PREND 2 MINUTES (AJOUTEZ CE CHIFFRE À VOTRE SCORE) DE MONTER À BORD DE VOTRE POSTE DE COMMANDE AÉRIEN ET DE DÉCOLLER



JÉTEZ 2 DÉS POUR LA CHANCE SI C'EST 2, 3, 4, 5 OU 6 ET QUE PLUS DE 12 MINUTES SE SONT ÉCOULÉES AVANCEZ AU (ARRGH!) 96 !

SINON, CONTINUEZ A LIRE !!!



- 35** A L'INTÉRIEUR DE L'AVION VOUS OUVREZ LA SACQHE NOIRE QUI CONTIENT LES CODES DE DÉCLENCHEMENT NUCLÉAIRE, ET UN CARNET NOIR : C.O.N. (CHOIX D'OBJECTIFS NUCLÉAIRES) DONT LE MENU DE 75 PAGES OFFRE DE NOMBREUSES POSSIBILITÉS POUR L'OPÉRATION ÉTOILE MYSTIQUE...



CONTINUEZ À LIRE JUSQU'À LA CASE 35

- 36** VOUS N'AVEZ EU QU'UN SEUL BRIEFING SUR LE CONTENU DE C.O.N. ET MAINTENANT VOUS AVEZ JUSTE 2 OU 3 MINUTES POUR LE LIRE ET POUR DÉCIDER DE L'AVENIR DU MONDE !

Heh...
Heh...

QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ FAIRE RON ? ① BOMBARDER SUR AVERTISSEMENT ? ... C'EST-À-DIRE MAINTENANT ! MAIS CELA POURRAIT ÊTRE UNE ERREUR DE L'ORDINATEUR... OU ② BOMBARDER SOUS ATTAQUE ? ... C'EST-À-DIRE ATTENDRE LA CONFIRMATION D'UNE OFFENSIVE SOVIÉTIQUE ! MAIS ALORS, BEAUCOUP DE NOS MISSILES SERONT DÉJÀ DÉTRUITS ET LES COMMUNICATIONS COUPÉES !

HEY ! ILS ONT MON CHOIX PRÉFÉRÉ !

QU'EST-CE QUE CELA PEUT ÊTRE MA PRÉFÉRÉ ?

A : UNE OFFENSIVE LIMITÉE SUR LES OBJECTIFS MILITAIRES SEULEMENT ? ... MAIS QUI SONT PRÈS DES VILLES RUSSES
B : UNE OFFENSIVE SUR LES VILLES RUSSES ? ... ET FAIRE FACE À UNE CONTRE OFFENSIVE IMPORTANTE...
C : UNE OFFENSIVE CONTRE LES LEADERS RUSSES ? ... MAIS AVEC QUI AVEZ-VOUS NÉGOCIÉ LA PAIX APRÈS ?
D : UNE OFFENSIVE SYMBOLIQUE ? ...
... MAIS S'IL N'Y A QUE TRÈS PEU DE DÉGÂTS DE LEUR CÔTÉ, ILS POURRONT RIPOSTER, S'IL Y EN A BEAUCOUP ILS NE LE POURRONT JAMAIS !



ALORS, QUEL EST VOTRE CHOIX ? SI C'EST LA PREMIÈRE SÉLECTION, CHOISISSEZ LA CIBLE A, B, C OU D ET AVANCEZ AU 87... SI C'EST LA DEUXIÈME SÉLECTION, CHOISISSEZ LA CIBLE A, B, C OU D ET AVANCEZ AU 94...



37 VOUS SALUEZ LES GROSSES HUILES SOVIÉTIQUES POUR LE SOMMET...

COMMENT ALLEZ-VOUS LES SALUER?

BIENVENUE À WASHINGTON!
(AVANCEZ AU 77)

BIENVENUE À MOSCOU!
(AVANCEZ AU 84)

BIENVENUE AU PAYS DES MERVEILLES
(AVANCEZ AU 89)



38 MIKHAIL
CECI POURRAIT
ÊTRE LE DÉBUT
D'UNE GRANDE
AMITIÉ!

AVANCEZ AU 28



TENS: -1
JET DE DÉ
POP: +1
JET DE DÉ

39 JE REPRÉSENTE
LA VÉRITÉ,
LA JUSTICE ET
L'AMÉRICAN
WAY !!

AVANCEZ AU 28



POP: + 2
JETS DE DÉS

40 MAKE
MY DAY!

AVANCEZ AU 28



SAN: +1 JET DE DÉ
TENS: +1 JET DE DÉ
POP: -2 JETS DE DÉS

41 GRUNGH!

AVANCEZ AU 28



SAN: -2 JETS DE DÉS

42 GORBY!
SORTEZ
LES MAINS
EN L'AIR!

AVANCEZ AU 28



SAN: -1 JET DE DÉ
TENS: +1 JET DE DÉ
POP: -3 JETS DE DÉS

43 FRANCHEMENT
MIKHAIL JE
M'EN FOUS
COMPLÈTEMENT!

AVANCEZ AU 28



SAN: +1 JET DE DÉ
TENS: +1 JET DE DÉ
POP: -2 JETS DE DÉS

44 APPELEZ MOI LE
GRAND CHEF RUSSSE
SUR LE TÉLÉPHONE
ROUGE... J'AI QUELQUES MOTS
À LUI DIRE!



TÉLÉPHONE
ROUGE
MR. PRESIDENT?



45 ?



IL N'Y A PAS
DE TÉLÉPHONE
ROUGE !!



46 AW, ALLEZ
ED... NOUS AVONS
TOUS VU CE
TÉLÉPHONE
ROUGE DANS
LES FILMS!



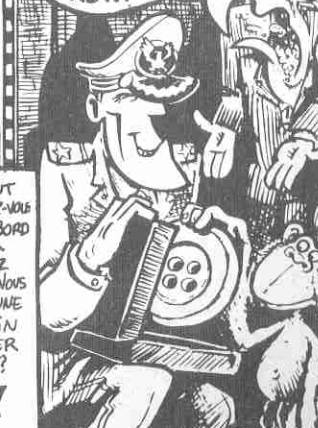
IL N'EXISTE PAS! ET
NOUS NON PLUS SI VOUS
NE SORTEZ PAS DE
VOTRE BAIN À L'INSTANT



47 DÉCONN
PAS ED ET
MÊME MOI SUR
LE TÉLÉPHONE
ROUGE!



MR LE PRÉSIDENT
LE TÉLÉPHONE
ROUGE
N'EST QU'UNE MACHINE
DE TELEX AU PENTAGONE,
QUI VA S'ÉVOUER EN
FUMÉE COMME VOUS ET
MOI SI VOUS NE VOUS
GROUILLEZ
PAS !!!



30 SECONDES SONT
ÉCOULÉES... AVEZ-VOUS
VOUS HABILLER D'ABORD
ET VOUS ÉCHAPPER
ENSUITE? AVANCEZ
AU 82. OU JUSTE VOUS
ENROULER DANS UNE
SERVIETTE DE BAIN
ET VOUS ÉCHAPPER
TOUT DE SUITE?
AVANCEZ!
AU 85!

48 VOUS VOUS METTEZ AU BOULOT SÉRIEUX
QU'EST LA NÉGOCIATION SUR LES ARMEMENTS.



ALLEZ VOUS ESSAYER
D'ARRIVER À ...

- 1: UNE RÉDUCTION DE 50%
DES OGIVES NUCLÉAIRES
DANS LES 2 CAMPS.
- 2: UNE RÉDUCTION DE 50%
DES OGIVES NUCLÉAIRES
ET UN ARRÊT COMPLET DE
STAR WARS.
- 3 UNE
RÉDUCTION DES SS20
SOVIÉTIQUES ET DES MISSILES
CRUISE AMÉRICAINES.
- 4 UN REFUS DE RÉDUIRE
QUOI QUE CE SOIT! NOTEZ
VOTRE DÉCISION ET
CONTINUEZ À LIRE...

49 LA JOURNÉE AVANCE...



50 ET AVANCE...



51 ...ET AVANCE...IL EST PRESQUE 10H
L'HEURE DE VOUS COUCHER...

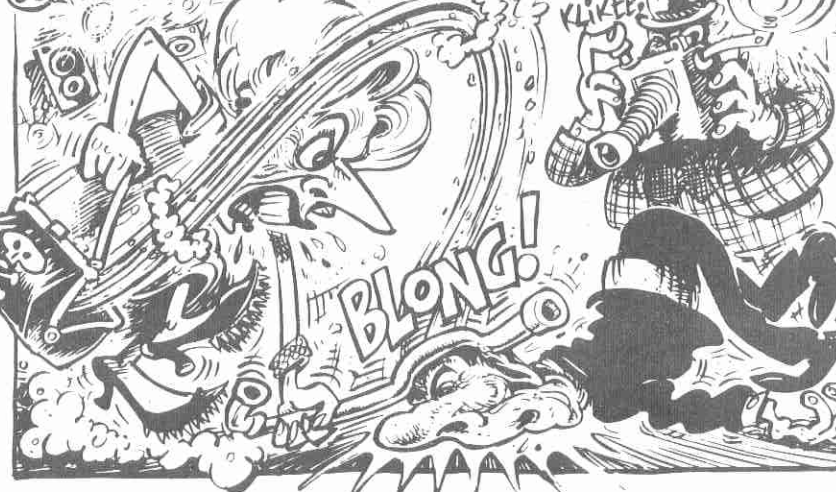


ALLEZ-VOUS
A: DIRE "AUDIABLE AVEC
TOUT ÇA" ET AVER VOUS
COUCHER...? B: GRIBOUILLER
DES PETITS CHEVAUX ET FAIRE
SEMBLANT D'ECOUTER...?
C: MANGER UNE SUCETTE
ET ESSAYER DE VOUS
CONCENTRER...?
D: LUI PARLER DE VOS
ANCIENS FILMS...?
- NOTEZ LA LETTRE DE
VOTRE CHOIX ET AVANCEZ
AU 78 !!!

52 COMMENT UN
PETIT COUP!
RAPIDE!



53



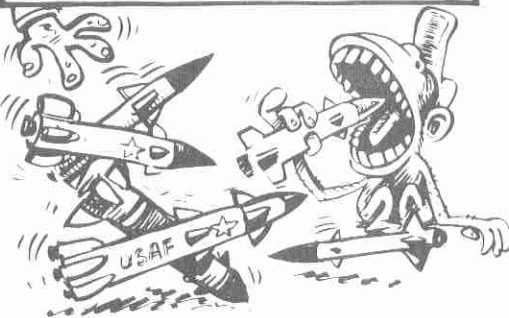
CE MOMENT
INÉSTIMABLE
EST SAISI PAR LA
PRESSE MONDIALE
ET VOTRE SUGGESTION
ABOMINABLE CAUSE
UN SCANDALE
PUBLIC! PERTE
DE POP: -12
ALLEZ-VOUS
MAINTENANT
ESSAYER DE TOUT
RACCOMMODER EN
DANSANT AVEC ELLE!
AVANCEZ AU 9...
OU ALLEZ-VOUS VOUS
COUCHER? AVANCEZ
AU 24!

54 VOUS ARRIVEZ A VOUS ENTENDRE AVEC LES SOVIÉTIQUES SUR UNE RÉDUCTION D'ARMES ... 55



Si c'était sur ...

- ① UNE RÉDUCTION DE 50% DES OGIVES NUCLÉAIRES. SAN: +1 DE TENS: -12. POP: +2 DE
- ② UNE RÉDUCTION DE 50% ET L'ARRÊT TOTAL DE LA GUERRE DES ÉTOILES. SAN: +2 DE. TENS: -18. POP: +1 DE.
- ③ LE RÉDUCTION DES CRUISES ET DES MISSILES SS20. SAN: +1 DE. TENS: -8. POP: +1 DE.



57 PLUS TARD AU BANQUET D'ADIEU AUX SOVIÉTIQUES ...



DE QUEL VIEUX FILM CONNU ALIEZ-VOUS PRENDRE UNE FORMULE RAMBO? AVANCEZ AU 41
AUTANT EN EMPORTE LE VENT? AVANCEZ AU 43
N'IMPORTE QUEL FILM DE JOHN WAYNE? AVANCEZ AU 42
CASABLANCA? AVANCEZ AU 38
MAGNUM FORCE AVANCEZ AU 40
SUPERMAN AVANCEZ AU 39



- A: CROYEZ-VOUS QUE 80% DE LA POLLUTION DE L'AIR VIENT DES ARBRES?...
- B: CONSULTEZ-VOUS UN ASTROLOGUE AVANT DE PRENDRE DES DÉCISIONS IMPORTANTES?
- C: AVEZ-VOUS INVITÉ VOTRE BELLE-MÈRE À VOTRE LUNE DE MIEL?...



ILS METTENT 2 MINUTES POUR SE RENDRE COMPTE DE LEUR ERREUR! VOUS ALLEZ REJOINDRE NANCY DANS L'HÉLICOPTÈRE...



68) VOS TACTIQUES DE BAIGNOIRE SONT EN TRAIN DE SE RECHAUFFER !... VOUS ATTAQUEZ !... VOTRE NAVIRE DE GUERRE VIDE UNE BOUTEILLE DE COLORANT POUR CHEVEUX DANS LA BAIGNOIRE...



LA BAIGNOIRE SE REMPLIT DE COLORANT NOIR...

69) TOUT D'UN COUP...

MAIS COMMENT TU LE SAVAIS, ED?... HEH... TU M'AS ENCORE MATÉ À TRAVERS LA SERRURE?



70) LES RUSSES ONT LANCÉ UNE ATTAQUE DE DÉCAPITATION!

AH... TU VEUX DIRE QU'ILS VEULENT LA TÊTE DE GORBACHEV?

BAM BAM

NON LA VOTRE!

71) NOUS VENONS DE RECEVOIR LA NOUVELLE QU'UN MISSILE NUCLÉAIRE EN PROVENANCE D'UN SOUS-MARIN SOVIÉTIQUE SE DIRIGE DIRECTEMENT SUR WASHINGTON!

OOOOH... ER... HEH... ÇA ALORS AH... AH... COMBIEN DE TEMPS IL NOUS RESTE, ED?

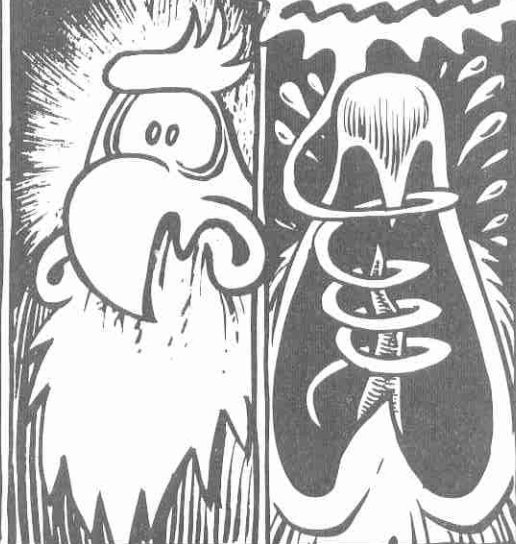


72) 17 MINUTES GRAND MAXI AVANT L'IMPACT...



MAIS SI C'EST EN TRAJECTOIRE BASSE...

... NOUS AVONS 3 MINUTES!



NOTEZ LE... 30 SECONDES SE SONT ÉCOULÉES... ET LIÉZ LA NOTE HYSTÉRIQUE DE LA CASE 73...

73) NOTE HYSTÉRIQUE !!!

OH MON DIEU!

... DANS LE CAS D'UNE GUERRE NUCLÉAIRE, UNE ATTAQUE DE DÉCAPITATION SUR WASHINGTON EST FORT PROBABLE... S'AGIT-IL D'UN SANGLOT...

... LE PLAN POUR Y FAIRE FACE EST LE SUIVANT...

★ LE PRÉSIDENT DOIT ARRÊTER DE FAIRE CE QU'IL EST EN TRAIN DE FAIRE IMMÉDIATEMENT IL DOIT PARTIR DE LA MAISON BLANCHE ET ÊTRE EMPORTÉ PAR L'HELICOPTERE À LA BASE AÉRIENNE ANDREWS DANS LES ENVIRONS (UN TRAJET DE 7 MINUTES) OÙ SON POSTE DE COMMANDE AÉRIEN ATTEND DE DÉCOLLER... AVANT D'EXPLOSER SUR LA PISTE D'ATERRISSAGE

★ ENSUITE, LE PRÉSIDENT DIRIGE LA GUERRE NUCLÉAIRE DE SON BUNKER VOLANT ET RESTE EN L'AIR JUSQU'À CE QUE TOUT SOIT TERMINÉ! SNIFF... NOUS SOMMES TOUS CONDAMNÉS...

74)

... ER... OOH... HEH... OK... EH... D'ACCORD... AH... JE MATRISE LA SITUATION... HEH OUFF !!!



AVEC CE PLAN TRÈS SOPHISTIQUE EN TÊTE, ALLEZ-VOUS...

— APPELER M^{GR} GORBACHEV SUR LE TÉLÉPHONE ROUGE DANS LE CAS OÙ CE SERAIT UN MALENTENDU APPREUX OU UNE ERREUR DE L'ORDINATEUR (CE NE SERAIT PAS LA PREMIÈRE FOIS QUE CELA ARRIVE!) AVANCEZ AU 44!

— VOUS HABILLER SOIGNEUSEMENT ET VOUS ÉCHAPPER?... AVANCEZ AU 82! — VOUS ENROULER DANS UNE SERVIETTE DE BAIN ET PARTIR VITE?... AVANCEZ AU 85!

75

L'ATTAQUE DES CONTRAS EST UN ECHEC.

ALLEZ-VOUS MAINTENANT...

- LEUR DONNER D'AVANTAGE DE SOUTIEN? AVANCEZ AU 25.

- BOMBARDER LE NICARAGUA ET SOUTENIR UNE INVASION MASSIVE DE CONTRAS? AVANCEZ AU 26.

- ENVOYEZ DES TROUPES? AVANCEZ AU 27.

- LAISSER LE NICARAGUA TRANQUILLE. AVANCEZ AU 88.

76

GRACE A VOUS, LES SANDINISTES SONT VAINCUS ET LES CONTRAS ACCEDENT AU POUVOIR. VOUS ANNONCEZ LA PAIX EN AMERIQUE CENTRALE.

TENS: -1 DE. POP: +2 DES. AVANCEZ AU 86.

77

VOUS DITES: «BIENVENUE A WASHINGTON» A GORBACHEV.

SAN: +3. AVANCEZ AU 48.

78

DEMAIN, C'EST LA FIN DU SOMMET... ET L'HEURE DE VOIR SI VOUS ETES ARRIVES A UN ACCORD... JETEZ DEUX DES POUR LA CHANCE SI VOUS AVEZ PRIS UNE DECISION...

A) 2, 3 OU 4 APPORTENT UN ACCORD.

B) 2, 3, 4 OU 5 APPORTENT UN ACCORD.

C) TOUT CHIFFRE DE 2 A 8 APPORTE UN ACCORD.

D) 2 APPORTE UN ACCORD (VOUS AVEZ PARLE DE VOS ANCIENS FILMS LA DERNIERE FOIS ET IL NE S'EN EST TOUJOURS PAS REMIS. C'EST AUSSI UNE DES RAISONS POUR LAQUELLE VOTRE PREMIERE FEMME A DEMANDE LE DIVORCE).

SI VOUS ETES ARRIVES A UN ACCORD, AVANCEZ AU 54.

SI VOUS N'Y ETES PAS ARRIVES, OU SI VOUS AVEZ REFUSE DE FAIRE DES REDUCTIONS D'ARMEMENT TOUT A L'HEURE, AVANCEZ AU 97.

79

VOUS ANNONCEZ VOS PROJETS POUR LA GRANDE-BRETAGNE DE DEVENIR LE 51^e ETAT DES ETATS-UNIS. CETTE DECISION EST EXTREMEMENT BIEN RECUE PAR LE PEUPLE (DES ETATS-UNIS).

POP: +2 DES.

EPUISE PAR TOUTE CETTE AGITATION, VOUS ALLEZ VOUS COUCHER.

AVANCEZ AU 24.

80

VOUS BOMBARDEMENT UNIT LA POPULATION ET L'INVASION DES CONTRAS EST RECUE AVEC UNE RESISTANCE TENACE, ALLEZ-VOUS MAINTENANT...

- Y ENVOYER DES TROUPES AMERICAINES? AVANCEZ AU 27.

- LAISSER LE NICARAGUA TRANQUILLE? AVANCEZ AU 88.

81

SI VOUS AVEZ REPONDU «OUI» A A) SAN: -1. C) SAN: -3. (AUPARAVANT, VOUS AVEZ REPONDU «OUI» A TOUTES LES TROIS). SI VOUS AVEZ REPONDU «NON» A A) SAN: +3. B) SAN: +2. C) SAN: +6. SI VOTRE SAN EST DE 0 OU MOINS MAINTENANT, AVANCEZ AU 12. SI ELLE EST DE 1 OU PLUS, AVANCEZ AU 22.

82

VOUS VOUS HABILLEZ (1 MINUTE) ET VOUS DESCENDEZ LES ESCALIERS EN COURANT (30 SECONDES). VOUS TRAVERSEZ LA PELOUSE DEVANT LA MAISON BLANCHE (1 MINUTE) ET VOUS ARRIVEZ A VOTRE HELICOPTERE QUI VOUS ATTEND AVEC NANCY DEJA A BORD. AVANCEZ AU 67.

83

LES SANDINISTES SONT BIEN PREPARES ET L'INVASION S'ENLISE DANS UNE LONGUE GUERRE INTERMINABLE DANS LE GENRE VIETNAM. VOUS AVEZ PERDU VOTRE POPULAIRE CHEZ VOUS CAR BEAUCOUP D'AMERICAINS SONT MORTS. ALLEZ-VOUS MAINTENANT...

ENVOYER PLUS DE TROUPES AMERICAINES? AVANCEZ AU 27.

LAISSER LE NICARAGUA TRANQUILLE? AVANCEZ AU 88.

84

VOUS DITES «BIENVENUE A MOSCOU» A GORBACHEV.

SAN: -3. AVANCEZ AU 48.

85

SI VOUS AVEZ FAIT TOMBER VOTRE COLORANT POUR CHEVEUX DANS LA BAIGNOIRE TOUT A L'HEURE? AVANCEZ AU 64. SINON, AVANCEZ AU 90.

86

MAIS EN INTERVENANT DANS LES AFFAIRES DU NICARAGUA, VOUS AVEZ PEUT-ETRE DESTABILISE D'AUTRES PAYS DE L'AMERIQUE LATINE, JETEZ 2 DES POUR LA CHANCE. SI C'EST UN 2, 3, OU 4, IL Y AURA D'AVANTAGE DE TROUBLES DANS LA REGION.

TENS: +1 DE.

SINON, LES CHOSES RESTENT CALMES.

AVANCEZ AU 21.

87

SI VOTRE TENS EST DE 10 OU PLUS, AVANCEZ AU 109. SI C'EST MOINS, AVANCEZ AU 110.

88

VOUS LAISSEZ LE NICARAGUA DECIDER SEUL DE SON PROPRE SORT.

SAN: +12. TENS: -1 DE. POP: +1 DE.

AVANCEZ AU 93.

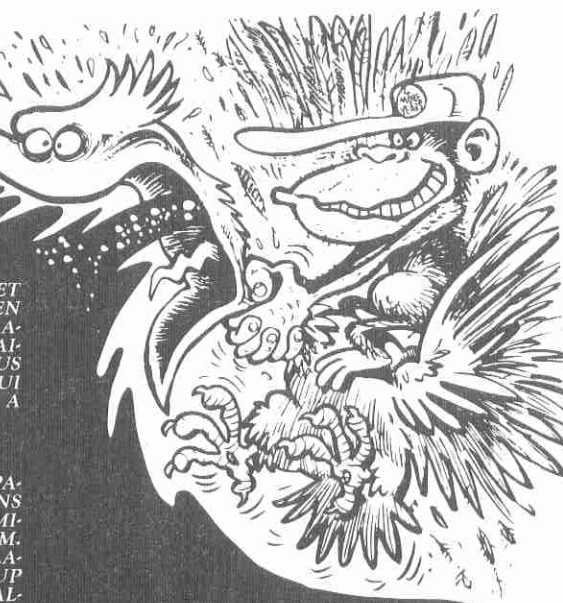
89

VOUS DITES «BIENVENUE AU PAYS DES MERVEILLES» A GORBACHEV.

SAN: -2 DES. AVANCEZ AU 48.

90

VOUS VOUS ENTOUREZ D'UNE SERVIENTTE ET VOUS DESCENDEZ LES MARCHES EN COURANT (30 SECONDES) VOUS TRAVERSEZ LA PELOUSE DE LA MAISON BLANCHE (1 MINUTE) ET VOUS ARRIVEZ A L'HELICOPTERE QUI VOUS ATTEND AVEC NANCY DEJA A BORD. AVANCEZ AU 67.



91

L'HELICOPTERE ATTERRIT A NOUVEAU ET PREND MME THATCHER A BORD. CELA PREND 2 MINUTES. AVANCEZ AU 32.

92

SI VOTRE TENS EST DE 10 OU PLUS, AVANCEZ AU 108. SI C'EST MOINS, AVANCEZ AU 33.

93

MAIS EN LAISSANT LE NICARAGUA A SES PROPRES MOYENS, VOUS AVEZ ENCOURAGE D'AUTRES PAYS DE L'AMERIQUE LATINE A SUIVRE SON EXEMPLE. JETEZ 2 DES POUR LA CHANCE. SI VOTRE SCORE EST DE 2, 3 OU 4, ILS REUSSISSENT A FORMER DES GOUVERNEMENTS DE TYPE COMMUNISTE.

TENS: +1 DE.

SINON, ILS RESTENT PRO-AMERICAINS. AVANCEZ AU 21.

94

PENDANT QUE VOUS ATTENDEZ LA CONFIRMATION, VOUS DONNEZ UN COUP DE FIL FRENETIQUE A MOSCOU POUR EXPLIQUER VOS INTENTIONS PACIFISTES. REDUIRE VOTRE TENS DE 6. SI VOTRE TENS EST DE 10 OU PLUS MAINTENANT, AVANCEZ AU 99. SI C'EST MOINS, AVANCEZ AU 111.

95

SI VOTRE TENS EST DE 10 OU PLUS, AVANCEZ AU 108. SI C'EST MOINS, AVANCEZ AU 34.

96

SI VOTRE TENS EST DE 10 OU PLUS, AVANCEZ AU 108. SI C'EST MOINS, AVANCEZ AU 35.

97

VOUS NE REUSSISSEZ PAS A ATTEINDRE UN ACCORD AVEC LES SOVIETIQUES SUR LE CONTROLE DE L'ARMEMENT...

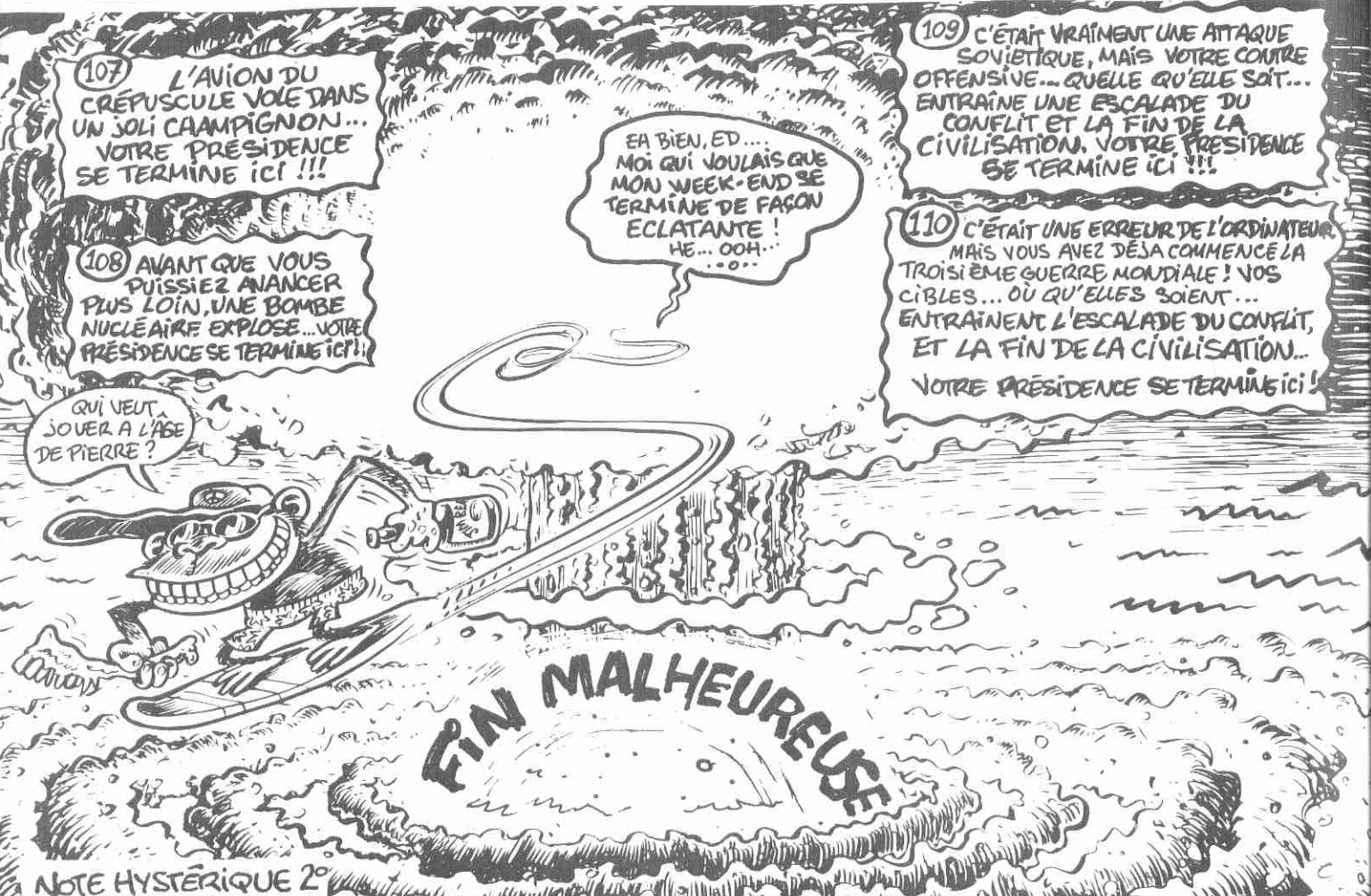
SAN: -1 DE. TENS: +1 DE. POP: -1 DE.

CEPENDANT, VOUS ARRIVEZ A RACCOMMODER LES CHOSES AVEC GORBACHEV, ASSEZ POUR FAIRE UN DISCOURS D'ADIEU AMICAL. AVANCEZ AU 57.

98

A CAUSE DE LA HAUTE TENSION INTERNATIONALE QUE VOUS AVEZ CREEE, GORBACHEV REFUSE DE VOUS RENCONTRER ET LE SOMMET EST ANNULE. CECI AUGMENTE LA TENS: +1 DE. AVANCEZ AU 28.





LES ÉVÉNEMENTS DANS CE JEU SONT BASÉS SUR DES FAITS RÉELS.

... QUAND UN EXERCICE NUCLÉAIRE EUT LIEU PENDANT QUE CARTER ÉTAIT AU POUVOIR, LES AGENTS DE SON SERVICE SECRET TIRÈRENT SUR L'HELICOPTERE QUI DEVAIT L'EMMENER EN SÉCURITÉ.

EN 1979, IL Y EUT UNE ALERTE NUCLÉAIRE PARCE QU'UNE BANDE D'ENTRAÎNEMENT ÉTAIT RENTRÉE DANS LE SYSTÈME D'AVERTISSEMENT !!

LE CABLE DE COMMUNICATION DE 8 KM DE LONGUEUR EXISTE RÉELLEMENT. LA CIVILISATION POURRAIT ÊTRE LITTÉRALEMENT ÊTRE SUSPENDUE À UN FIL !!!

... PRINCIPALES SOURCES : LE BOUTON DANIEL FORD ; S.T.O.P. ETC... P. PRINGLE + W. ARKIN ; TIME MAGAZINE ; ETC... ETC...

111 UNE NOUVELLE DONNÉE EST REÇUE ! "L'ATTAQUE" CONTRE WASHINGTON ÉTAIT UNE ERREUR. UNE BANDE D'ENTRAÎNEMENT QUI AVAIT ÉTÉ RENTRÉE DANS LE SYSTÈME D'AVERTISSEMENT. VOUS DONNEZ L'ORDRE DE DÉMOBILISATION. TOUT EST FIN ! VOUS AVEZ SAUVÉ LE MONDE ! BRAVE GARS !

FAITE DEMI TOUR, ED... NOUS ALLONS RENTRER CHEZ NOUS !!

PASSEZ MOI L'AGENT DE SYLVESTER STALLONE !

HAPPY ENDING
FIN HEUREUSE!

VOIR NOTE HYSTÉRIQUE CI-DESSUS 2°

Xavier L., ATHIS-MONS

Vos chroniqueurs sont géniaux, même s'il leur arrive de dire des conneries... j'ai dit géniaux, pas divins...

Nous avons reçu de nombreuses lettres suite à notre appel dans les Bafouilles du n° 5 concernant les améliorations que vous désiriez trouver dans CHRONIQUES. Le dépouillement nous a permis de décider du sort de DICEMAN et de la place à accorder aux articles, aux aides de jeux (d'ores et déjà, nous pouvons vous assurer qu'elles seront plus nombreuses), etc...

Merci à ceux qui se proposent d'être nos correspondants en province pour les événements du monde du jeu ayant lieu dans leur ville.

Merci à ceux qui nous proposent scénarios ou articles. Aux uns comme aux autres, qui nous demandent la marche à suivre, la réponse est simple. ENVOYEZ-nous vos textes, tapés si possible, et la rédaction décidera de leur publication, rémunérée bien entendu. A ceux qui hésitent à taper trois pages à la machine à écrire sans être certains d'être publiés, je n'ai rien à répondre, malheureusement... Nous ne pouvons juger qu'avec l'article ou le scénario en mains, et non avec un synopsis de trois lignes. Inspirez-vous pour la forme de celle que nous employons pour CHRONIQUES, et laissez aller votre talent, et votre courage. Vous verrez qu'il y a un long chemin entre une histoire sympathique que vous avez fait jouer à trois amis et un scénario publishable. Mais la fortune ne sourit qu'aux kleptomane, pardon, aux audacieux...

Florent Denimal, VILLENEUVE D'ASCQ

Toute la série du Kersh montre un important travail au niveau de l'histoire, et un réalisme qui permet donc d'y croire plus. J'ai remarqué la rareté des objets magiques, ce que je trouve normal et qui leur donne plus de valeur pour les joueurs.

R. Morton, BOSTON

Ajoutez des illustrations de personnages non joueurs. Le pouvoir d'évocation du maître de jeu est souvent mis à rude épreuve et les joueurs apprécient les différents supports qu'on peut donner à leur imagination quand elle est faible (c'est triste à dire mais ça existe.)

Bruno Cabioch, ROSCOFF

Les scénarios de TRAUMA, on s'y croirait ! On dirait que vous les avez pêchés dans les tiroirs secrets de la DGSE...

David Balandras, CHAMBERY

Depuis que j'ai découvert TRAUMA, je jubile. Un de mes amis a explosé dans ma voiture



en allant la chercher pour moi, l'autre a été abattu de 26 balles de 9 mm para alors qu'il prenait sa douche... dans "Octobre Noir". Tout cela pour vous dire que TRAUMA est un jeu extrêmement violent où il y a un taux de mortalité très supérieur à la moyenne.

PS Excusez-moi de vous vexer mais cer-

taines de vos données pour les armes à poudre noire sont fausses.

PPS Envoyez-moi une photo de votre bande de zoulous dédicacée au dos.

Jean-Michel Ringuet, LE HAILLON

VU ET ENTENDU regroupe généralement des articles très intéressants et prenant nettement position sans faire de demi-mesures. On dit ce qu'on pense et franchement...

Les aventures de TRAUMA sont toujours passionnantes et s'accrochent à l'actualité. Seul défaut, elles n'ont aucun lien entre elles (pour les joueurs du moins) et on a un peu l'impression que, où que les personnages aillent, les situations les plus étranges surgissent brusquement, et c'est bien sûr à eux de les résoudre. Ça fait un peu Club des Cinq, (pas par le contenu mais par la façon dont s'articulent les aventures). Il serait intéressant de relier les aventures de façon plus visible et logique, et de permettre aux personnages d'en apprendre un peu plus.

TRAUMA est un jeu extrêmement violent... Non, pas possible... On ne s'était rendu compte de rien, pauvres Tentacules que nous sommes. N'ayez crainte, nous allons rectifier le tir (si j'ose dire), (et j'ose), et le prochain scénario, KERMESSE ESTIVALE A PITHIVIERS, ne contiendra pas la moindre goutte de sang... Trêve de plaisanteries...

Le fait même que les scénarios de TRAUMA tentent d'être réalistes les rend extrêmement dangereux pour les personnages, et limite la possibilité de les articuler plus "élégamment". Seul le Traumatisme, au regard de l'action établie par ses joueurs, peut tenter de solidariser ces aventures. Nous ne pourrions y arriver qu'en étant extrêmement dirigistes...

Quant au fait que la mortalité est supérieure à la moyenne... La moyenne de quoi, serai-je tenté de répondre. De votre vie quotidienne ? Le l'espère, en effet. Mais qui d'entre nous voudrait jouer à un jeu hyper-réaliste, sans suspense excessif, appelé par exemple "CHEQUIERS ET CONTRAVENTIONS", ou "TAXI ET BACCALAUREAT"...

Pour ce qui est des armes à poudre noire, le Dr Destroy fait jouer le barillet de son Remington New-Armey contre mon oreille et m'assure de la supériorité de l'expérimentation pratique sur la recherche en livres spécialisés, dont tu t'enorgueillis. Je me range à son avis, de plein gré bien évidemment.

Pour la photo dédicacée, ta demande est sympathique, mais nous ne pouvons la satisfaire pour

l'instant par manque de temps. Si ça peut te faire plaisir, le croque-mort dégingandé au fusil à pompe sur le pavé du n° 3, c'est moi. DO YOU FEEL LUCKY ?

Christian Lehmann

Une mention spéciale pour la lettre en caractères gothiques postée en ville de Milst et acheminée par les services postaux de l'Empire Marchand que nous a envoyée Bôny Deffoy le canard, en nous demandant de l'innommable... Nous avons pris bonne note de tes remarques et les avons appréciées à leur juste valeur. Mais je ne te publie pas pour t'éviter une mort atroce. Comment peut-on être assez suicidaire pour écrire "Comment se fait-il qu'on ne trouve quasiment que des maîtres AD & D alors qu'existent tant de jeux sublimes au regard de cette nullité puante !" OOPS... Je l'ai publié... Fuis, mon garçon, fuis, je vais essayer de les retenir...

DICEMAN : LE VERDICT

Dans le numéro 5 de CHRONIQUES, nous avons lancé un appel à nos lecteurs au sujet de la bande-dessinée-jeu DICEMAN, devant l'afflux de courriers souvent contradictoires mais toujours passionnés sur l'utilité de DICEMAN dans CHRONIQUES. Souvent les détracteurs de Diceman terminaient leur bafouille vitupératrice en nous signifiant qu'ils n'avaient pas grande chance d'être publiés, et qu'il leur semblait illusoire d'espérer que nous écouterions leurs plaintes... C'est pourquoi nous avons bien précisé dans le n° 5 que nous nous rangerions à l'avis des lecteurs. Nous vous laissons donc la parole...

..... Par pitié, ne nous gêchez plus 20 pages en publiant la rubrique DICEMAN... ce rôle d'initiation aux jeux de rôle, laissez-le à toutes ces séries de livres dont vous êtes le héros... rayez-le du sommaire définitivement... Je vois que TORQUEMADA n'arrange pas les choses. Flinguez-moi cette BD catastrophe, par pitié, et mettez quelques scénarios d'enfer à la place... inutile pour des fanas du vrai jeu de rôle... pourquoi, pourquoi gêcher 97 pages en cinq numéros... DICEMAN au trou... il est vraiment dommage que celui que je considère comme LE magazine des jeux de rôle s'obstine à publier un torchon qu'on peut apparenter à un quelconque livre dont vous êtes le héros pour les éditions Marvel... je le trouvais intéressant au début mais maintenant il m'ennuie profondément... les dessins et les scénarios ne brillent pas par leur qualité... je suis pour sa disparition... en contradiction avec l'image, le ton, de votre revue, et ce qui est plus grave, grignote pas mal de place qui pourrait être mieux employée... giclez-moi DICEMAN et ses sombres rejets de votre mensuel. Moi je suis pour le collectif et je n'aime pas être mené par le scénario. Mon style, c'est plutôt de faire plancher le maître de jeu en lui cassant son scénario si je me sens manipulé, alors que Slaine, à part casser la figure à Ukko, il ne casse pas grand-chose, (hélas...)...

Instructif, non... Pas une lettre n'a demandé le maintien de DICEMAN... Les plus gentils nous demandaient de ne pas dépasser le rythme trimestriel pour sa publication... Je ne vous raconte pas la tête du comité de rédaction, qui certes avait senti tourner le vent... Mais à ce point-là, c'était un suicide mensuel que nous commettions en laissant en place Ukko, Slaine et consorts...

La décision, VOTRE décision, a été acceptée. Votre choix, comme nous l'avions promis, sera respecté.



Quant à vos suggestions sur l'usage que nous allions faire de ces pages maintenant libérées...



Un bon gros scénar bien fumant... un additif au Kersh avec description d'une ville... je réclame des scénarios d'autres jeux PARANOÏA, LES TROIS MOUSQUETAIRES, LEGENDES... une bande dessinée, ou mieux, plus de scénarios "rarissimes" pour CHILL, MALEFICES, LA TABLE RONDE, L'OEIL NOIR, PARANOÏA, L'ULTIME EPREUVE, L'APPEL DE CTHULHU (continuez !!)... Quant à DICEMAN, remplacez-la par une simple BD comme celle qui figurait et quelle figuration dans les premiers numéros... des articles sur TOUS les jeux de rôle... on peut allonger d'une page chaque scénario, placer quelques additifs (qui ne seront jamais de trop), et surtout une place pour les aides de jeux. C'est une rubrique qui, à mon avis, doit avoir sa place dans chaque magazine de jeux de rôle digne de ce nom. On aime toujours trouver une classe, une arme, une race, un sort, un objet magique, ou toute autre trouvaille (pièges, règles, et j'en passe)... Il faudrait travailler plus à fond les aides de jeu : nouvelles villes, légendes à la base de scénarios...

Dès le prochain numéro, vos suggestions deviendront réalité... dans notre numéro SPECIAL MONSTRES... Chaque numéro de CHRONIQUES contiendra dorénavant, outre les rubriques habituelles, des articles et des scénarios diversifiés sur un grand nombre de jeux de rôle (en prévision : CHILL, STORMBRINGER, LEGENDES, PARANOÏA, PENDRAGON, BUSHIDO, TRAVELLER... j'en oublie... et toujours AD&D, L'APPEL...) et surtout des aides de jeux foisonnantes d'idées et de trucs pratiques sur des sujets bien précis. Vous aurez ainsi la possibilité de vous créer une véritable bibliothèque d'aides de jeux à laquelle vous pourrez faire référence lors de la préparation de scénarios ou en cours de partie, sans avoir à chercher dans vos notes tel ou tel point obscur... A bientôt, donc, et rappelez-vous que, plus que jamais, vos contributions, tant au niveau des Bafouilles que d'éventuels scénarios, articles, aides de jeu, sont non seulement bienvenues, mais attendues avec impatience. Nous vous avons prouvé que vos décisions sont prises en compte. A vous de relever le défi et de nous montrer que vous avez la volonté de faire de CHRONIQUES, le mensuel des jeux de rôle (momentanément trimestriel !), votre magazine.

Les Tentacules Associés

CLUBS

VALENCIENNES. « Joueurs de Valenciennes et des environs ! Le Club Rôles de Dramas vous ouvre ses portes les 2^e et 4^e samedis du mois à partir de 14 h - au 159, rue du Quesnoy, Maison des Associations LEFRANCQ - 59300 VALENCIENNES; »

QUIMPER. Le CLUB quimerois « Au Troll Farci » organise le dimanche 22 mars une journée de rencontre de jeux de stratégie, de diplomatie et wargames (sur hexagones ou avec figurines). Inscriptions Centre des Abeilles, rue du Sergent Le Flao, 29000 QUIMPER, ou par téléphone Bruno Le Coq (19 h - 20 h en semaine) au 98.53.53.42.

CLUSES. Pour sa troisième année d'existence, le Club de jeux Epée et Esprit vous annonce son installation dans la M.J.C. de Cluses (Haute-Savoie). Pour ce premier semestre 1987 le Club va organiser un Tournoi de Jeux de Rôle au niveau départemental et un Killer au niveau local. Nouvelle adresse : EPEE ET ESPRIT M.J.C., 74300 CLUSES. Tél. : 50.98.54.49 ou 50.98.51.57.

CHATENAY MALABRY. Réunion tous les samedis à 20 h dans le réfectoire de l'école JEAN JAURES, 44, avenue de la Division Leduc, 92290 CHATENAY MALABRY. On y joue aux : wargames avec figurines - jeux de plateau : CIVILISATION, JUNTA, FIEF... Jeux de rôle : AD & D, REVE DE DRAGON, APPEL DE CTHULHU, MERP, MALEFICES... Renseignements : Catherine LEFEBVRE, 36, rue du Loup Pendu, 92290 CHATENAY MALABRY. Tél. : 46.31.04.05

BELGIQUE. Le Club « Le Repaire des Ombres » annonce aux fadas & fanas qu'il rouvre ses portes après avoir déménagé. Il est toujours possible d'y jouer à de nombreux JdR (fantastiques, médiévaux et S-F) et wargames. Si vous avez besoin d'un plein d'aventures, téléphonez au 02/648.47.98 (après 17 h).

Autre nouvelle importante : « Quérius », un club bruxellois se joint au « Repaire des Ombres », ce qui permettra de faire des activités de plus grande envergure. Adresse du local : 69, rue de l'Automne, 1050 BRUXELLES - BELGIQUE.

VALENCIENNES. « Du nouveau à Valenciennes ! Création du Club de Jeux de Rôle, LES DRAGONS DU CAMPUS, fanas de jeux de rôle, wargames, grandeur nature, venez nous rejoindre ! CONTACT : LES DRAGONS DU CAMPUS, Association des Etudiants de Productique, secrétariat I.S.T.V., Le Mont Houy, 59326 Valenciennes Cedex. »

EMERAINVILLE. Avis aux joueurs : à partir du samedi 7 mars 1987, LE SCEPTRE D'OR ouvrira son antre à tous les aventuriers d'AD&D, Trauma, Méga, Rêve de Dragon, Paranoïa, Space Opéra... le vendredi et le samedi soir à partir de 20 h 30 au 38, rue du Lapin Vert à Emerainville. Inscriptions auprès de la M.P.T., M.J.C. d'Emerainville, (tél. : 60.05.52.26) 100 F l'année ; Avis aux Clubs : LE SCEPTRE D'OR recherche vieux loups de mer des JdR pour échanges d'idées. Contacter M. VADE Marc, 8, av. des Coquelicots, 77340 PONTAULT.

ST SOUPPLETS. Près de MEAUX. Le Club 666 vous accueille tous les week-ends, pour jouer à AD & D - l'Appel de Cthulhu - Super Gang... Renseignements au : 45.78.73.78 (Olivier) et 64.27.23.89 (Philippe).

VENTES

Vds X 8 pour D & D (traduction) 40 F - JUNTA 100 F - EMPIRE GALACTIQUE 50 F - MEGA2 20 F - LEGENDES CELTIQUES + LEGENDES 100 F, Tél. : 40.40.89.30 demander ERWAN après 5 h.

Vds MM1-MM2, Fiend folio 80 F chacun, le lot 200 F, ou échange contre Squad Leader - 60 figurines AD&D 200 F. Contacter FELIX au 47.05.41.46. PARIS.

Vds MIDDLE EARTH (bon état 120 F) et boîte de l'OEIL NOIR + Scénarios. Tél. : 93.49.94.08 Daniel. Vds Jeu de Rôle sur le Vietnam fait par moi-même 20 F l'exemplaire - écrire à Olivier ANDRES 181, rue de la Rianderie, 59700 MARCQ-EN-BAROEUL.

Vds 3 figurines Citadel dont 2 peintes à 20 F les trois + Manuel du Joueur D&D VF 100 F. Tél. : (16) 99.62.54.85 après 19 h.

Vds ou échange 2^e DB NORMANDIE contre Croisades (de préférence) ou Cry Hovoc. Tél. : 50.53.21.48 Philippe 74400 CHAMONIX.

Vds la COMPAGNIE DES GLACES + scénario + L'AS DES AS + LES MAITRES DES DRAGONS, état absolument neuf, réduction de 50 % par rapport au prix réel. Tél. : 34.66.02.46. Emmanuel après 18 h.

Vds MEGA II 20 F + 10 livres dont vous êtes le Héros 15 F pièce ou 100 F le tout + grande quantité de revues (LVG Strange, Nova...) à moitié prix + Atari 2600 + 3 cassettes 450 F. Tél. : 69.04.74.22. Yannick entre 19 h 30 et 21 h 30.

Vds MALEFICES + modules n° 1 à 5 + supplément, TALISMAN. REVE DE DRAGON + modules n° 1 à 3. L'OEIL NOIR boîtes n° 1, 2, 3, 10 modules. MEGA 1 et 2. Olivier VINET, 18, rue des Aulnaies, 95110 SANNOIS. Tél. : (1) 39.81.48.28.

Vds, Démon et Merveilles de LOVECRAFT (OPTA 1976) + nombreux livres de sciences fiction, de fantastique, de Bob Morane et Doc Savage. CLA... liste sur demande. M. TEMPERVILLE, Ferme du Rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 ORSAY.

CONTACTS

Joueur expert recherche partenaire H. ou F. motivés, dans le Val-de-Marne pour jouer sur les thèmes Battletech, Citytech, tous les mercredis à partir de 14 h. Joueurs de WG : Welcome ! Tél. : 45.94.46.30 (Eric).

Cherche joueur de Méga, résident (ha, ha, ha) pas loin de Dijon (Lord roxton), Aubert BONNEAU, 2, rue du Midi, 21800 GUETIGNY.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE à découper et à renvoyer à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE - PETITES ANNONCES - 96, avenue de la République, 75011 PARIS.

ENEZ JOUER ET GAGNER AU

**2^e SALON NATIONAL
DES JEUX DE RÉFLEXION**

et à la 3^e CONVENTION NATIONALE DES JEUX DE RÉFLEXION

122.056 VISITEURS en 1986

avec le **SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT**

- Pour faire connaître vos produits
- Pour développer vos ventes
- Pour assurer votre image de marque

du 28 MARS au 5 AVRIL 1987

PARC DES EXPOSITIONS DE LA

**PORTE DE VERSAILLES
PARIS**



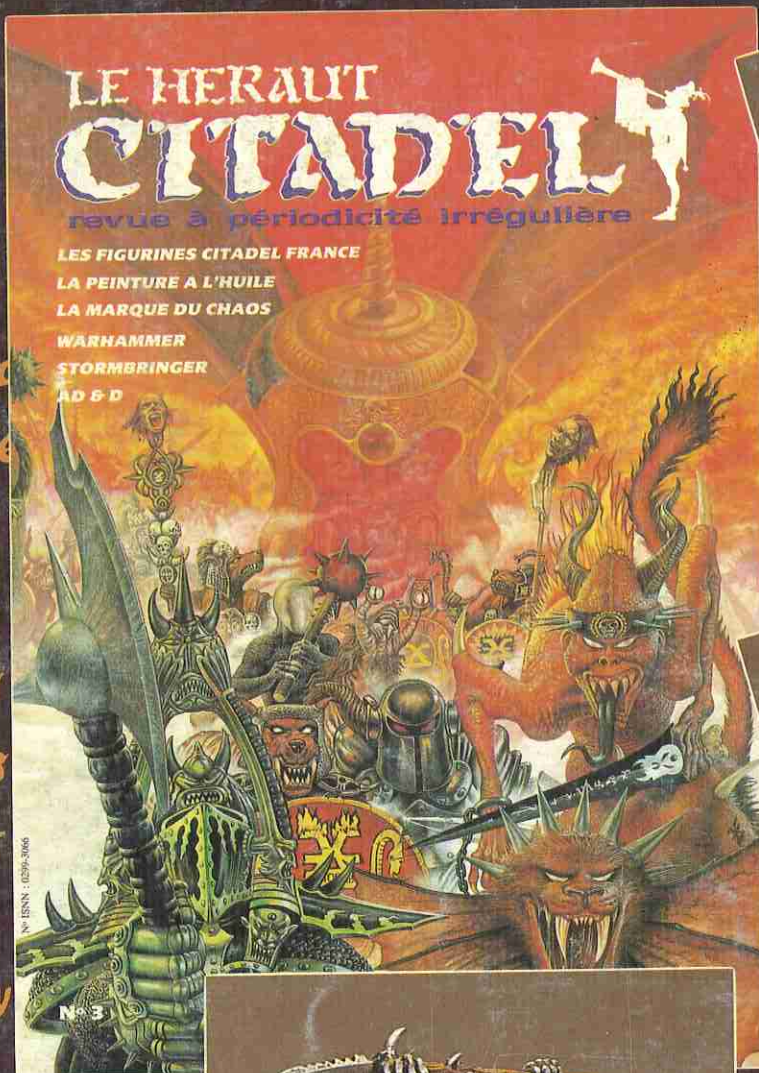
Renseignements : CEP - 7, rue Copernic 75782 PARIS Cedex 16
Tél. : 45.05.14.37

Guerriers
 Barbares
 Magiciens
 Clercs
 Voleurs
 Orientaux
 Nains
 Elfes
 Halflings
 Gnomes
 Goblins
 Orques
 Squelettes
 Morts-Vivants
 Horreurs de
 Trolls
 Monstres
 Troglodytes
 Minotaures
 Médiévaux
 Cavaliers
 Mutants du
 Vikings
 Normands
 Géants
 Hommes d'Armes
 Paladins
 Ogres
 Dragons

CITADEL

FRANCE

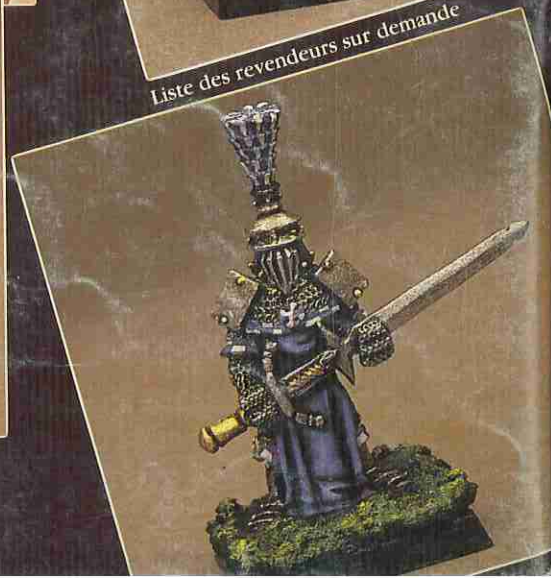
Les figurines des Héros



figurines vendues non peintes



Liste des revendeurs sur demande



Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.

AGMAT 5, place des Fêtes - 75019 PARIS