JEUX DESCARTES PLUS

VOLUME 1

DES AMIRAUTE DEUXIEME DB 1870 FLEURUS NAPOLEON A AUSTERLITZ BATAILLE DE L
1001 NUITS PARANOÏA MALEFICES LA TABLE RONDE AMIRAUTE DEUXIEME DB PLAN BA
BAROSSA MAGENTA SOLFERINO ALESIA PARANOÏA MALEFICES DIEN BIEN PHU VALMY
DEUXIEME DB LEGENDES DE LA TABLE RONDE 1870 LEGENDES DES 1001 NUITS PAR
BRAE LEGENDES MALEFICES AMIRAUTE DEUXIEME DB L'APPEL DE CTHULHU LEGENDE
URUS NAPOLEON A AUSTERLITZ FRIEDLAND SHERLOCK HOLMES DETECTIVE CONSEI
BATAILLE DE LA MARNE DEUXIEME DB 1870 FLEURUS AMIRAUTE NAPOLEON A AUSTE
L'APPEL DE CTHULHU LEGENDES CELTIQUES JUNTA LA TABLE RONDE AMIRAUTE DEU
NCONTRE COSMIQUE ARMADA 1870 FLEURUS SHERLOCK HOLMES DETECTIVE CONS
LAN BARBAROSSA MAGENTA SOLFERINO RENCONTRE COSMIQUE ARMADA ALESIA DI
ES DES 1001 NUITS PARANOÏA MALEFICES ALESIA DIEN BIEN PHU VALMY DETECTIVE C

ETUDES
VARIANTES
AIDES DE JEU
COMPLEMENTS

CATALOGUE
LES FIGURINES RAL PARTHA MADE IN FRANCE

ISBN 2-904783-43-X PV. 25F

LE SUPPLEMENT DE JEUX DESCARTES

EDITO

Bienvenue !
Vous tenez entre les mains le premier numéro de JD +, une expérience unique dans le domaine du jeu en France. C'est l'expression de la passion commune qui anime les créateurs de Jeux Descartes. Une passion qu'ils veulent partager avec vous, joueur, en vous proposant tous les trois mois des compléments, des aides de jeux et des règles additionnelles pour les jeux qu'ils ont conçus et qui sont devenus vos favoris.
C'est aussi un défi. Car, pour avoir une raison d'exister, JD + doit avant tout répondre à votre attente. Nous mettrons tout en oeuvre pour que vous soyez satisfaits, mais pour cela, il est indispensable que nous vous connaissions mieux. Alors n'hésitez-pas à nous écrire pour nous faire part de vos souhaits, de vos désirs et de vos critiques. Ce n'est qu'avec votre soutien actif que JD + atteindra sa maturité.
En attendant,bonne lecture et... bonnes parties !

La rédaction

Direction de la rédaction : Jean Balczesak
Ce numéro à été rédigé avec la collaboration de : Henri Balczesak, Dr Paul Bois, Pierre Cléquin, Michel Gaudo, Pierre Lejoyeux, Philippe des Pallières, Jean-Jacques Petit, Patrice Pillet, Catherine Rigault, P. Sadowski, Anne Vétillard.
Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer
Illustrations : Rémi Lasfargeas, Gilles Lautussier
Exécution : Véronique Palmer
Photogravure : Repro JM
Photographe : Photo Lubrano
Photocomposition : Typo 06
© Jeux Descartes 1er Trim. 1987

2 JD INFOS — Sous les Projecteurs, Dans les Coulisses
6 PARANOIA — Bric-à-brac Paranoïaque, Pierre Lejoyeux
10 MALEFICES — Glissement progressif vers Maléfices, Catherine Rigault
14 LEGENDES — L'horoscope des Alchimistes, Anne Vétillard
18 CTHULHU — Tentacules et quatres roues, P. Sadowski
20 AIDE DE JEU — Il est minuit Dr Cthulhu, Jean Balczesak
22 FRIEDLAND — Précisions et scénarios, Jean Jacques Petit
24 AMIRAUTE — Brève rencontre avant l'heure, Dr Paul Bois
26 JUNTA — Viva el présidente, Henri Balczesak
28 ARMADA — Invincible à Armada, P. des Pallières P. Pillet
30 R. COSMIQUE — Autant en emporte le verit cosmique, Pierre Cléquin

SOUS LES PROJECTEURS

Les produits présentés ci-dessous sont déjà disponibles en boutiques ou vont l'être dans les toutes prochaines semaines.



L'APPEL DE CTHULHU

L'ECRAN DU GARDIEN DES ARCANES (2e édition)

Finies les précieuse minutes perdues à feuilleter les règles pour retrouver un élément nécessaire à la poursuite d'une partie ! Ce paravent superbement illustré regroupe d'une façon pratique et clairement accessible tous les tableaux et tables dont peut avoir besoin le Gardien des Arcanes en cours d'aventure. Il intègre notamment les modifications de la dernière édition américaine de L'Appel de Cthulhu. Cet écran est proposé avec un mini-scénario inédit (L'Etranger) qui entraînera les Investigateurs jusqu'au coeur des Montagnes Rocheuses où ils devront déjouer les plans de mystérieux visiteurs venus d'outre-espace. Mais chut, n'en disons pas plus...

LA TERREUR VENUE DES ETOILES

Enfin le voilà, ce livret de scénarios tant attendu pour L'Appel de Cthulhu ! Ses 52 pages recèlent bien des mystères insondables que vos Investigateurs auront à coeur de résoudre. A signaler, un encart détachable de douze pages consacré à la Société Theron Marks, une association d'enquêteurs de l'occulte qui se sont organisés afin de pouvoir combattre plus efficacement les abominations du Mythe de Cthulhu. Gageons que les joueurs sauront suivre leur exemple.

PARANOIA

PARANOIA AIGUE

DES CLONES DANS L'ESPACE

Un nouveau modèle d'ascenceur ? Ah bon... Et jusqu'à quel étage devons-nous monter ? Le dernier ? Très bien... Avec ce scénario délirant de 32 pages, vos joueurs pourront découvrir (sans le savoir, bien sûr) les joies de la conquête spatiale et de la décompression explosive. L'humour noir atteint parfois des sommets insoupçonnés !

Comment ? Vos joueurs ne sont pas encore fous à lier ? Avec ce supplément de 80 pages, cela ne devrait plus tarder... En effet, cette bible vous propose une véritable mine d'idées pour exterminer dans la bonne humeur les Clarificateurs les plus dévoués. Vous y trouverez, entre autres : des tests psychologiques particulièrement cruels, des drogues abominablement dangereuses, des règles pour jouer les robots (Aaah, faire rouiller un personnage !...), de



nouvelles sociétés secrètes, une aventure grand luxe, des aides de jeu à profusion et pas moins de onze (11 !) mini-scénarios effroyablement meurtriers. Parmi ces derniers, citons les aventures code 7, que vos joueurs ne pourront mener à bien qu'en utilisant sept de leurs clones. Comment ça, ils n'en ont que six ? Je ne vois pas où est le problème...

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOITE NOIRE

Conçu par John M. Ford, un écrivain de science-fiction renommé, ce scénario de 48 pages est aussi agréable à lire qu'à jouer. Et en plus, il est à hurler de rire ! En quatre missions extrêmement périlleuses, les Clarificateurs vont apprendre toutes sortes de choses passionnantes concernant l'Extérieur, l'Histoire Enregistrée et le Rock and Roll (pardon ?). Evidemment, ils risquent d'en savoir trop au goût de l'Ordinateur. Que voulez-vous ? Ars longa vita brevis...

MALEFICES

ENCHERES SOUS PAVILLON NOIR

De la salle des ventes de Neuilly à la Bretagne, de la Bretagne à nos lointains territoires d'outre-mer, voilà l'itinéraire que vous pouvez suivre pour participer à une chasse au trésor vieille de quelques siècles.
Remarquablement documenté et riche en aides de jeu, ce scénario de 48 pages n'a qu'une seule ligne conductrice : l'aventure.
Mystère, magie et exotisme sont au rendez-vous de ce récit sur lequel plane l'ombre de Stevenson et des écumeurs de mers. Pascal Gaudo, son auteur démontre avec maestria qu'il est possible de frissonner même sous les tropiques.

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MEURTRES

Meurtres en série, mystères et révélations vont s'enchaîner sur un rythme infernal jusqu'à la conclusion apocalyptique de l'aventure.
Jamais les membres du Club Pythagore n'ont eu à affronter pareil ennemi.
Fils spirituel de Fantômas leur adversaire va les poursuivre de sa haine implacable et les "Chants de Maldoror" vont servir de fil d'Ariane à sa série de meurtres.
Ce scénario est agrémenté de nombreux accessoires dont notamment une réplique de la chambre des horreurs du musée Grévin.
Comme aurait pu le dire Lautréamont, l'auteur des "Chants de Maldoror", cette histoire est belle : "comme la rencontre fortuite sur une table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie".

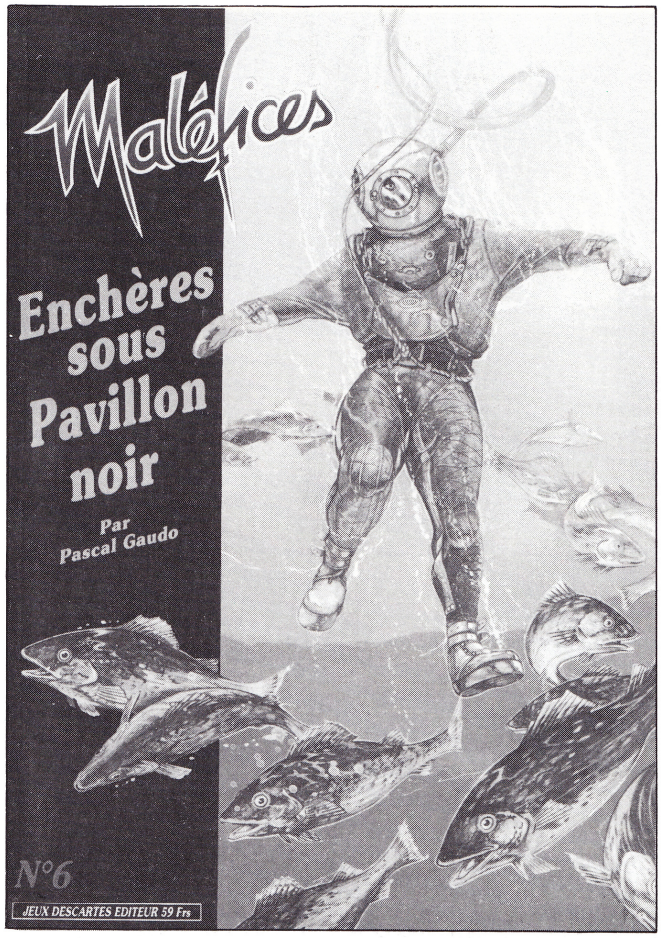
LEGENDES

ACCESSOIRES PREMIERES LEGENDES

Ces deux suppléments pour Premières Légendes Celtiques et Table Ronde, se présentent sous la forme d'un paravent pour le meneur de jeu et d'un livret de 40 pages regroupant toutes les informations dont peuvent avoir besoin les joueurs et le Maître en cours de partie.

LES CHEVALIERS DE L'ORAGE

Qu'est-il arrivé au seigneur de Rohan ? Quel terrible secret se dissimule derrière les remparts de son château ? C'est ce que vous découvrirez en jouant cette aventure envoûtante.
Testé au cours du Championnat de France de Légendes l'année dernière, ce scénario de 48 pages pour la Table Ronde s'annonce d'ores et déjà comme un futur classique. Aides de jeu et accessoires, tout est mis à la disposition du Meneur de Jeu pour qu'il puisse faire revivre l'univers du Roi Arthur et de ses compagnons d'armes.



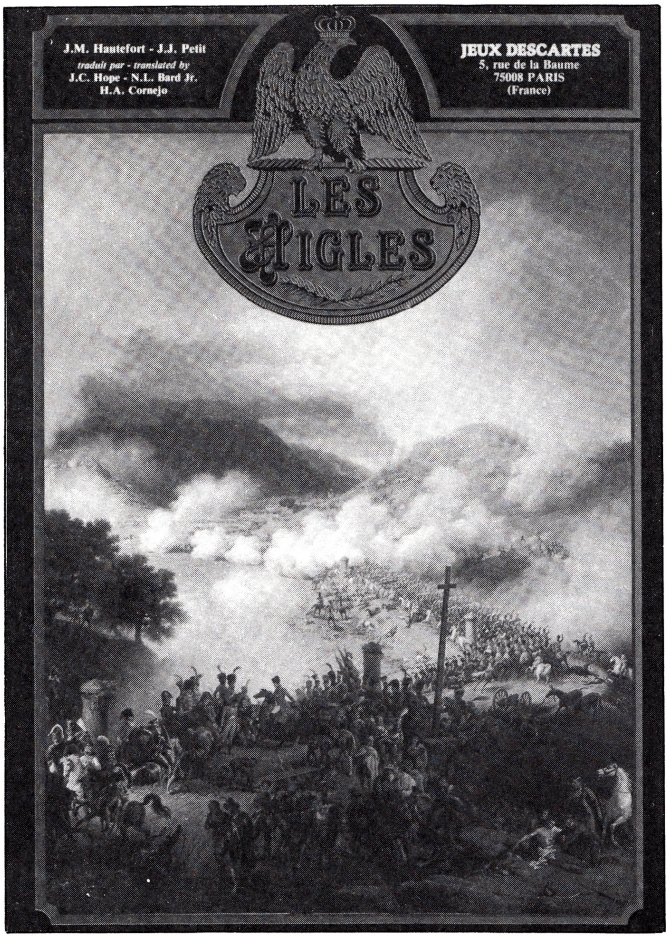
ACCESSOIRES POUR LES MILLE ET UNE NUITS

En plus d'un écran de Maître des Légendes version orientale, ces accessoires comprennent un mini-scénario de 16 pages, El Chadid, dans lequel les joueurs ont pour tâche de protéger un adorable garnement qui va leur donner bien du fil à retordre...

LE TIGRE JAILLISANT

Tous les mystères de l'Orient sont au rendez-vous de cette aventure pour Légendes des Mille et Une Nuits. En effet, les personnages vont devoir déployer des trésors d'ingéniosité et de prudence pour déjouer le complot ourdi par une étrange secte de fanatiques. Puisse Allah les avoir en sa bonne garde !





DANS LES COULISSES

Pour vous allécher, voici une présentation en avant première des prochaines parutions concernant vos jeux favoris. Un peu de patience, ils seront bientôt disponibles dans vos boutiques habituelles.

JEUX DE SIMULATION HISTORIQUE

LES AIGLES

Premier Jeu d'Histoire avec figurines de la gamme Descartes, Les Aigles recrée avec un réalisme étonnant l'atmosphère des champs de batailles du Premier Empire. C'est bien simple, il place les joueurs au coeur même des canonnades et des charges de cavalerie ! Dans cette boîte, on trouve :

- Un épais livret de règles bilingues (français et anglais) permet de simuler les affrontements de l'époque à l'échelon tactique. Les mécanismes simples et cohérents de ce jeu prennent en compte tous les éléments (artillerie, moral des troupes, valeur des commandants...) qui ont permis à Napoléon Bonaparte de faire valoir ses qualités de stratège.
- Un manuel d'organisation des armées présente en détails les forces en présence, avec un grand soucis de la vérité historique.
- Un recueil d'une quinzaine de scénarios qui, d'Aboukhir à Waterloo, font revivre les principaux épisodes de la carrière militaire de l'Empereur.
- Quatre planches de pions en couleurs destinés à représenter sur le terrain les unités françaises et anglaises pour lesquelles vous n'avez pas - encore - de figurines.
- Quatre planches de décors (reliefs, habitations, etc.) pour reproduire la réalité du champ de bataille. Avec Les Aigles, le jeu le plus complet de sa catégorie, le wargame va vous étonner...

JEUX DE SOCIETE

PARIS ZOOM

Ce jeu de société a été réalisé en collaboration avec la R.A.T.P., la Ville de Paris et le magazine L'Etudiant. Pour gagner, les joueurs doivent rivaliser d'astuces et de connaissances. Alors qu'ils déplaceront leurs pions sur le plateau de jeu reproduisant le plan du métro parisien, il leur faudra répondre à de nombreuses questions avant de pouvoir prétendre à la victoire.

EXTENSION N°1 POUR RENCONTRE COSMIQUE

Voici l'extension qu'attendaient tous les inconditionnels du jeu de société dont on ne se lasse pas. Avec quinze nouveaux pouvoirs (tels que le Bluffeur et l'Assassin), ainsi que des pions et des systèmes solaires pour jouer à cinq ou à six, Rencontre Cosmique révèle une nouvelle dimension de ses possibilités sans limites !

L'AFFAIRE DE QUEEN'S PARK

Grâce à ce troisième supplément pour Détective Conseil, les émules de Sherlock Holmes vont à nouveau pouvoir éprouver toutes les ressources de leur sagacité. Véritable course contre la montre (des règles concernant l'écoulement du temps sont fournies), cette affaire extrêmement détaillée est la plus complexe qu'ait eu à résoudre le Roi des Détectives. Limiers, à vos loupes !

PARANOIA

PARANOIA ORCBUSTER

Donjons Ordinateur

Des magiciens ? De la magie ? Un donjon ? Dans Paranoïa ? ? ? Oui, vous ne rêvez pas : les 32 pages de ce magnifique scénario vont vous entraîner dans une folle parodie des meilleures (et des pires) aventures auxquelles un certain AUTRE JEU tm vous a habitué lors de vos débuts dans l'univers fabuleux des jeux de rôle. En deux mots, voici l'histoire. (Attention ! Etes-vous bien sûr d'être du niveau d'accréditation requis pour lire ce qui va suivre ?) : Rien de (trop) grave ne serait arrivé si un beau jour un incapable d'accréditation rouge n'avait eu la tentation de tripoter une drôle de machine couverte de poussière. C'était un Collapsatron Dimensionnel... Woof !

C'est ainsi qu'apparaissent au coeur du Complexe Alpha, trois élégants gentlemen vêtus de robes noires et de chapeaux pointus, ainsi qu'une petite créature verte, geignarde, écailleuse, servile et menteuse : des magiciens et leur apprenti, un homme-lézard ! Ils veulent rentrer chez eux.
Tout de suite.
Malheureusement, la seule personne qui pourrait les renvoyer dans leur univers est actuellement en orbite géostationnaire autour de la troisième planète du système Arcturus. L'Ordinateur, fasciné par la puissance des armes employées par les intrus, souhaitent qu'ils soient capturés. Vivants. Devinez un peu qui va être chargé de cette mission de confiance ?... (Parution prévue courant mai 87)

HIL SECTOR BLUES

Servir, protéger désintégrer

Ce supplément en boîte va apporter la preuve - aux rares incrédules - qu'il est possible de jouer une véritable campagne de Paranoïa. Tout d'abord, il vous propose un système de règles permettant de créer des agents d'élite de la Securité Interne : des durs, armés jusqu'aux dents avec des armes lourdes, protégés par des armures spéciales et dont les poches débordent de bons d'exécution en blanc. Sympa, non ? Ensuite, vous découvrirez un tas de rumeurs, d'ouï-dires et de mensonges éhontés concernant le secteur HIL et la SecInt. Avec tout ça, vous allez pouvoir mettre sur pied une campagne aussi cohérente que joyeusement dévastatrice. Puis, vous dévorerez une quatité impressionnante de mini-aventures et d'idées de scénarios qui vous feront comprendre pourquoi les agents d'élite de la SecInt ont tant besoin d'armes lourdes, d'armures spéciales et de bons d'exécution en blanc. Et puis - non, ne riez pas ! - vous pourrez lire des conseils sur la manière d'encourager la coopération entre les personnages. Car, avec HIL Sector Blues, vos joueurs vont comprendre qu'il vaut mieux ne pas accuser sans preuve. Le problème sera justement d'accumuler des accusations irréfutables. Résultat : les personnages vivront plus longtemps... avant l'innévitable exécution finale ! Que voulez-vous de plus ? Des figurines en cartons (pour mieux pouvoir les déchiqueter) ? Des plans ? Des tables ? Des encarts détachables ? Des accessoires pour les joueurs ? Des trucs à jeter ? De nouvelles inventions de RC ? OK, vous trouverez tout ça dans la boîte avec,

en plus, un Ecran du Joueur (une nouveauté !) et une effroyable table à utiliser quand il ne se passe rien... (Parution prévue en septembre 1987)

MALEFICES

LE BESTIAIRE

Créatures sulfureuses
Ce nouvel "Hors Série" pour Maléfices est un recueil présentant toutes sortes de créatures naturelles et surnaturelles. De ces pages émaillées de nouvelles et de contes, vous pourrez tirer des dizaines d'idées de scénarios.
Magnifiquement illustré, ce supplément est bien dans le ton de mystère et de magie qui a fait le succès du "Jeu de rôle qui sent le Soufre". Les passionés ne pourront pas s'en passer...
(parution prévue en Mai 1987)

L'APPEL DE CTHULHU

LES ANNEES FOLLES

Ils sont partout !
Pourquoi faudrait-il toujours jouer des personnages américains ? Ce supplément en boîte vous donnera la possibilité de créer des Investigateurs bien de chez nous qui pourront se lancer dans des aventures 100% made in France... Le Guide Des Années Folles est un livret ultra-documenté sur la période euphorique que connut notre pays pendant les années vingt. Des règles simples de création de personnages prennent en compte les spécificités des Investigateurs français, et particulièrement les séquelles psychologiques laissées par la Grande Guerre. Une présentation en profondeur de la société de l'époque (moeurs, mode, actualité, etc.) révèle les mille et une facettes d'un monde dont l'unique objectif était d'oublier les malheurs passés. Enfin, une étude détaillée passe en revue - région par région - la France des années folles et son folklore. Une source d'inspiration inépuisable ! Un second livret vous propose néanmoins plusieurs aventures prêtes à jouer, afin que vous puissiez vous lancer sans plus attendre dans une campagne au long cours. Et pour compléter le tout, vous trouverez un écran pour le Gardien des Arcanes reprenant les précisions apportées par le Guide des Années Folles... (Parution prévue en septembre 87)

JD VOUS EN DIT PLUS

Un point de règle vous pose des problèmes ? Vous avez des suggestions à faire ? Vous voulez en savoir plus sur la gamme de Jeux Descartes ? Alors, n'hésitez pas à nous écrire à :
JD + Jeux Descartes
5, Rue de la Baume
75008 PARIS

Guillaume Boutard
Paris

Je viens d'acheter le jeu de rôle L'appel de Cthulhu, mais après avoir lu les règles, je me suis heurté à deux problèmes :
1) Un personnage peut-il avoir plus de 21 points en Pouvoir ?
2) Comment déterminer l'âge d'un Investigateur ?

Réponse :

1) Il est évident que les règles ne permettent pas à un homme d'avoir plus de 21 points de Pouvoir, puisque cette caractéristique est tirée au départ avec 3D6 (ce qui fixe le maximum à 18). Cependant, il n'est pas interdit d'imaginer que certains individus puissent posséder des particularités extraordinaires, des sorts ou d'autres moyens spéciaux (ex : un objet magique) leur permettant d'augmenter - temporairement - leur POU. Aussi, rien ne vous empêche d'accepter que certains de vos personnages aient un POU hors limites.
Toutefois, cela ne serait pas tout à fait dans la logique et dans l'esprit du jeu. En effet, les personnages de l'Appel de Cthulhu sont inspirés des oeuvres de H.P. Lovecraft, or les héros du grand écrivain de Providence ne sont JAMAIS des personnes extraordinaires... au contraire ! De plus, c'est précisément parce que les Investigateurs ne sont pas spécialement puissants, que les horreurs qu'ils rencontrent peuvent les impressionner au point de les rendre fous. Il est bien naturel de préférer commencer une partie avec un personnage solide, mais la peur - ou même la terreur - ne peuvent être suscitées que si les joueurs ne se sentent pas "invincibles". Ne pouvant pas compter sur des facultés hors du commun, ils sont alors plus proches de leurs Investigateurs et doivent donc faire preuve de plus d'intelligence que de témérité. C'est ça l'Appel de Cthulhu !
2) En ce qui concerne la détermination de l'âge d'un personnage, les règles n'offrent qu'une seule possibilité : l'interprétation de son EDU. Comme il est précisé dans le livret de l'Appel de Cthulhu (page 10), cette caractéristique permet d'apprécier la durée des études d'un Investigateur. Un score de 12 équivaut au niveau "baccalauréat" (qui se passe normalement à 18 ans, un 16 à une licence et un 18 à un doctorat, il est possible d'estimer son âge "minimum". Mais, cela ne suffit peut-être pas.
Il existait, dans la première édition américaine du jeu, une méthode plus détaillée qui permettait de définir l'âge d'un personnage. A la base, on proposait de le calculer en lançant 3D6 + 15, ce qui semble des plus raisonnables (limites = 18 à 33 ans). Mais ce système a été abandonné parce qu'il était trop "contraignant" et qu'il peut être intéressant de jouer un Investigateur plus âgé (un professeur de faculté a rarement moins de 30 ans, par exemple). Quoi qu'il en soit, si vos joueurs refusent de faire preuve d'imagination, il ne vous reste plus qu'à inventer vous-même un système pour déterminer l'âge de leurs personnages. Cela ne sera pas trop difficile, surtout si vous faites preuve de bon sens. Ainsi, quelles que soient leurs professions, on peut considérer qu'ils ont acquis un peu d'expérience avant que l'aventure ne vienne bouleverser leur existence...

Jacques Dillmann
Algrange

Je viens d'acheter le jeu Maléfices et je suis enthousiasmé ! J'ai cependant quelques questions à vous poser :
1) Un ami m'a dit qu'il existait un club ouvert à tous les joueurs de Maléfices ; que dois-je faire pour y adhérer ?
2) Pourquoi ne proposeriez vous pas de règles permettant d'utiliser le Grand Jeu de la Connaissance comme instrument divinatoire ?
3) J'aimerais beaucoup avoir plus de renseignements concernant les prix et les salaires, où puis-je les trouver ?
4) Pensez-vous qu'il serait possible d'organiser des parties "grandeur nature"de Maléfices ?...

Réponse :

1) L'organisation qui relie les joueurs de Maléfices est "Le Club Pythagore", pour y adhérer, il vous suffit d'écrire au "Club Pythagore" Jeux Descartes, 5 rue de la Baume, 75008 Paris. L'adhésion est gratuite et vous n'aurez non plus pas de cotisation à verser. Vous recevrez alors votre carte de membre accompagnée d'un poster comme cadeau de bienvenue. Nous pouvons également vous annoncer pour très bientôt la parution de la "Gazette du Club Pythagore" qui comprendra entre autre l'annuaire des joueurs de Maléfices.
2) Vous n'êtes pas le seul à nous avoir fait cette suggestion. Elle nous semble très intéressante et nous y travaillons actuellement.
3) Par souci de simplicité, nous avions délibérément ommis cette question dans les règles de notre jeu. Quoi qu'il en soit, nous avons prévu de la traiter dans un prochain supplément. Un peu de patience, donc...
4) Bien sûr ! Maléfices est un jeu qui se prête remarquablement à ce genre d'adaptation que se soit dans un cadre rural ou citadin. La période historique servant de support à Maléfices est proche de nous et dans certaines villes comme Paris il suffit vraiment de peu pour que l'on plonge sans effort dans une ambiance 1900 tout à fait réaliste.

David Beigneux
Montpellier

Bonjour ami ordinateur. Je voudrais d'abord te dire que ton jeu (PARANOIA) est génial. Ensuite, je voudrais te poser une question : les canons de laser, je comprends à quoi ça sert d'avoir une armure reflec de plusieurs couleurs, mais je ne comprends absolument pas à quoi ça sert d'avoir un canon à plusieurs couleurs. Ça ne peut apporter que des ennuis, parce que un canon à deux couleurs, prennons par exemple le rouge et l'orange, sera reflété par les armures rouges et oranges, donc les loyaux clarificateurs auront plus de chances de s'en sortir. Ce que je veux dire, c'est que plus les canons ont de couleurs, moins t'as de chances de tomber sur un clarificateur qui a une armure qui ne reflète pas tes lasers.

Réponse :

Cher clarificateur ! Ai-je bien lu ta question ? Ne sais tu pas qu'un canon de laser ne peut être que d'une seule couleur à la fois ? Avant de te présenter au centre d'extermination le plus proche, relis le deuxième alinéa du paragraphe 13.7.1 du livret du maître de jeu et recommande au clone qui va avoir la chance de te succéder de bien s'imprégner de cette règle s'il ne veut pas finir, comme toi, comme un traite comme mutant que tu es. Merci de ta coopération.

PARANOÏA

BRIC-A-BRAC PARANOÏAQUE

par Pierre Lejoyeux

Cette rubrique est exclusivement réservée aux citoyens d'accréditation ultraviolette. Ils découvriront ici de quoi satisfaire leurs Clarificateurs préférés (exécrés ?), histoire de leur démontrer que le plus court chemin entre une vie heureuse et un trépas brutal n'est pas toujours celui auquel ils auraient pu penser...
Au fait, êtes-vous sûr d'être d'accréditation ultraviolette ? En cas de doute, veuillez vous rendre dans les plus brefs délais au centre d'extermination le plus proche, merci.

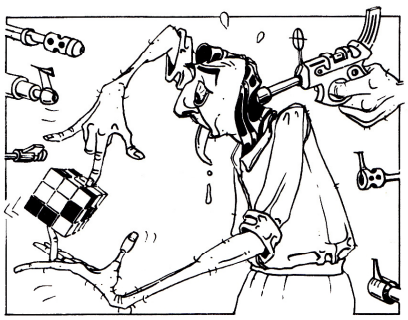
UN OBJET DE LA CULTURE ENREGISTREE

Aaah, les grandes énigmes de l'histoire ! Ainsi, voilà un artefact qui aurait très bien pu se perdre dans la nuit des temps. Heureusement un jour, l'ordinateur l'a redécouvert au fond d'un antique fichier informatique datant de l'époque où son programme préféré s'intitulait Pacman... Le Détecteur de Traîtres modèle R.U.B.I.K.

Ce détecteur est d'une efficacité redoutable, la preuve : tous les traîtres qui ont été chargés de le tester ont été éxécutés ! Il se présente sous la forme d'un cube, dont les faces sont elles-mêmes divisées en 9 carrés. Chaque face porte une couleur bien précise : rouge, orange, jaune, bleu, vert et blanc. Au moment de son utilisation, un citoyen ultraviolet manipule le cube, afin que les petits carrés de chaque face soient bien mélangés entre-eux, puis le Clarificateur chargé de le tester (ou convaincu de trahison) doit reconstituer ses faces. Bien évidemment, il lui est absolument interdit de toucher des carrés dont la couleur est supérieure à son accréditation. C'est pourquoi, d'honnêtes citoyens armés de lasers sont chargés de le surveiller et sont prêts, au moindre geste maladroit, à le transformer en un petit tas de cendres fumantes. Il faut d'ailleurs signaler que toute tentative de tricherie est immédiatement et impitoyablement punie. Ainsi, un Clarificateur qui voudrait utiliser son pouvoir mutant Télékinésie Mineure serait exécuté sommairement. Pour éviter de toucher par maladresse un carré d'une couleur qui lui est interdite, le Clarificateur doit réussir, chaque jour que dure le test, un jet sous sa dextérité de difficulté variable selon son accréditation.

ACCREDITATION	DIFFICULTE	Nbre de D10
Infrarouge	Mortelle	Trop
Rouge	Très très très difficile	6
Orange	Très très difficile	5
Jaune	Très difficile	4
Vert	Difficile	3
Bleu	Facile	2
Indigo et Violette	Très facile	1
Ultraviolette	Allons, allons...	0

Ne toucher que des couleurs autorisées est une chose, reconstituer le cube en est une autre... Pour ce faire, l'expérimentateur doit réussir un jet très difficile sous son Intelligence ou son Pouvoir (à son choix). Il ne peut tenter qu'un seul jet par jour, la dificulté diminuant d'un niveau tous les 7 jours. Le pouvoir mutant Bosse des maths dispense totalement son possesseur des jets de reconstitution, mais pas du jet de manipulation. Les études effectuées grâce à ce détecteur montrent que le pourcentage de



traîtres dans la population baisse régulièrement à mesure que l'on s'élève dans la hiérarchie, pour devenir quasiment nul au niveau Ultraviolet. Pour confirmer les expériences menées jusqu'à présent, il est fortement question de rendre ce test obligatoire pour TOUS les citoyens du Complexe Alpha, afin d'éliminer une fois pour toute les traîtres qui s'y sont infiltrés...

UNE NOUVELLE SOCIETE SECRETE
Les Maîtres-Chanteurs

Objectifs : trouver à tout prix des preuves de la traîtrise de vos compagnons pour les faire chanter ; s'ils semblent loyaux fabriquez vos preuves...
Doctrines : Les autres sont tous des traîtres, il faut les faire souffrir, les forcer à faire vos quatre volontés. Soyez comme un poisson dans l'eau, regardez, écoutez, épiez, infiltrez les sociétés secrètes. Une fois que vous possédez des preuves (qu'elles soient authentiques ou non) à l'encontre d'un citoyen, proposez-lui de ne pas le dénoncer en échange de renseignements, de matériel, ou, surtout, de services extrêmement périlleux (ex : va me chercher une botte de citoyen ultraviolet, im-mé-dia-te-ment ! ! !). La mort est trop douce pour les traîtres, il

faut les torturer le plus longtemps possible. Et si jamais, une victime devient trop dangereuse ou réticente, dénoncez-là à l'ordinateur. Ça fera réfléchir les autres...

Amis : Pardon ?
Ennemis : tous les autres !
Description générale : cette société est dotée d'une hiérarchie très souple. En fait, chacun travaille pour son propre compte. Les réunions sont l'occasion d'échanger des preuves entre membres, ou de monter des coups (de l'expression coup monté) contre certains citoyens. Le plus souvent, le Maître-Chanteur est un solitaire qui passe de longues heures à fabriquer de fausses preuves compromettantes. Rebelles à toute notion de hiérarchie, les Maîtres-Chanteurs prêtent une attention toute particulière à soigner leur réputation au sein de leur société. Un Maître-Chanteur débutant est appelé un Oeuf, dès qu'il atteint le niveau 3 il devient un Oisillon, au-delà du niveau 5 il a droit au titre de Corbeau et ceux qui atteignent le niveau 8 méritent le grade honorifique de Grand Corbeau.



Avancement : de 1 à 8 points par citoyen que l'on fait chanter (1 point par niveau d'accréditation). Exemple : un citoyen Rouge rapporte 1 point, un Vert 4 points.
Règles particulières : le Maître-Chanteur bénéficie d'un bonus de 20% dans les compétences suivantes : Falsification, Intimidation et Corruption. Les Maîtres-Chanteurs ont des relations, chaque fois que le personnage rencontrera un nouvel habitant du Complexe Alpha, lancez 1D100, sur un résultat de 01, il connaîtra des informations susceptibles de permettre un chantage. le fait d'appartenir à la Sécurité Interne ou de posséder certains pouvoirs mutants (Vision Développée, Ouie Développée, Pénétration Mentale...) n'handicape nullement un Maître-Chanteur ; bien au contraire...

L'AUTOBOT MK 666

UN MODELE DELICIEUSEMENT EXPERIMENTAL

L'automobile étant, après la marche à pied, le mode de déplacement le plus apprécié par les Clarificateurs, le service Recherche et Conception n'a de cesse d'en produire de nouveaux modèles de plus en plus performants, de plus en plus sophistiqués, bref : de plus en plus difficiles à mettre au point...

L'autobot MK 666, création personnelle du génial Rena-U-LDT-5, représente l'évolution ultime de ce type de véhicule et bénéficie des tous derniers perfectionnements, y compris dans le domaine de l'armement. Hélas, les tests préliminaires à la production en série n'ont pas encore pu être menés à leur terme. A croire qu'un destin funeste n'a fait désigner jusqu'à présent que des traîtres pour tester ce prototype...

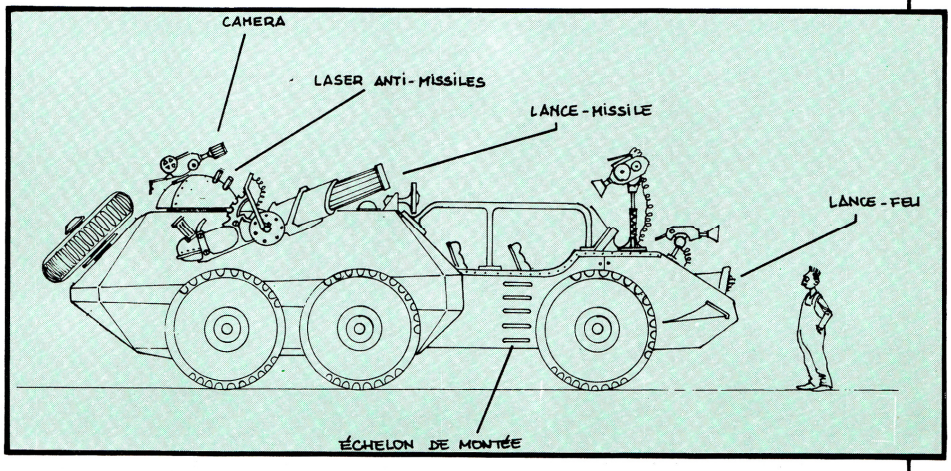
Ô LE BEL ENGIN !

Les Clarificateurs ont été désignés comme volontaires pour tester le MK 666. A priori, la seule chose qu'ils ont à savoir, c'est qu'il s'agit d'un nouveau type d'automobile. Bien sûr, vous pouvez leur donner de plus amples informations pendant le Briefing, mais il est certainement beaucoup plus amusant de les laisser patauger dans une saine ignorance. Le prototype est stationné dans un hangar défendu par des soldats de l'Escadron Vautour d'accréditation violette. La porte de ce hangar est couverte de nombreuses lignes de petites barres écrites à la craie. Ces barres sont regroupées cinq par cinq et chaque ligne compte au moins vingt groupes de barres... A l'arrivée des Clarificateurs, un garde ajoute sur la porte un nombre de barres égal au nombre de joueurs avec un ricanement sinistre : mauvais présage ?

Le MK 666 se présente sous la forme d'un véhicule tout terrain de couleur blanche doté de 6 roues motrices. Six personnes peuvent prendre place à son bord, 3 à l'avant et 3 à l'arrière. L'engin est équipé de six armes : deux foudroyeurs soniques et un lance feu à l'avant, deux lances-missiles et une batterie de lasers anti-missiles à l'arrière.

Le véhicule est plus haut qu'un homme (environ 2 m 50 sans compter la tourelle). On accède à bord grâce à des échelons rétractables en métal disposés entre le premier et le second groupe d'essieux. logiquement, dès que tous les passagers sont montés, les échelons rentrent automatiquement dans la carrosserie.

Note pour le MJ : hum... Le problème, c'est que le cerveau électronique du MK 666 ne contrôle pas très bien le système d'escamotage des échelons ! Chaque fois qu'un Clarificateur monte à bord, lancez 1D100, sur un résultat de 90 à 100 , les échelons se rétractent inopinément. Le joueur doit alors réussir un jet de Dextérité "difficile" pour que son personnage ne se fasse pas couper quelques doigts. S'il devait rater ce jet, il perdrait 1D10 doigts (numérotés de l'auriculaire gauche à l'auriculaire droit) et serait considéré comme "blessé".



Le MK 666 possède tous les systèmes de brouillage existant, ce qui lui confère une quasi-invulnérabilité aux missiles, aux armes soniques et aux lasers. Il est également équipé de trois caméras. La première, une caméra de poursuite, est montée sur la tourelle laser et permet de visualiser la trajectoire d'éventuels missiles, qu'ils soient amis ou ennemis. La deuxième est montée à l'avant, juste au-dessus du lance-feu et la troisième (elle est en panne, mais les joueurs ne peuvent pas le savoir) est tournée en direction des passagers...

UN CONFORT EXCEPTIONNEL

A l'intérieur de l'autobot, les sièges sont de couleur noire (le conducteur doit s'asseoir à l'avant, (fauteuil du milieu). Chaque siège est équipé de deux manettes :

- A droite, une commande manuelle d'éjection, du siège et de son occupant !

- A gauche, un commutateur permettant de sélectionner la couleur du siège... qui doit obligatoirement être d'accréditation inférieure ou égale à celle de son occupant. Les savants de Recherche et Conception ont toujours à coeur d'humaniser (sic !) le cadre de vie des citoyens.

Note pour le MJ : si un Clarificateur oublie de régler la couleur de son fauteuil, une petite lumière rouge s'allume à côté de la commande, le siège devient rouge et change de couleur toutes les quinze secondes jusqu'à ce qu'il devienne blanc (accréditation ultraviolette), ou que le passger règle le sélecteur. Si d'aventure, la couleur du siège venait à dépasser celle de l'accréditation de son occupant, ce dernier "gagnera" automatiquement un nombre de points de trahison correspondant à la différence entre son statut et celui du siège.

Dès que le conducteur a pris place, le MK 666 lui demande son accréditation, puis démarre en ronronnant. A ce moment précis, des ceintures de sécurité jaillissent du dossier de chaque fauteuil et maintiennent fermement leurs occupants jusqu'à l'arrivée à destination (une destination qu'ils devront indiquer clairement à l'engin).

Note pour le MJ : certaines disfonctions regrettables peuvent parfois survenir (lancez 1D100).
01 - 50 Tout marche à merveille.
51 - 65 La ceinture n'est pas assez serrée. S'il y a poursuite ou virage à grande vitesse, le joueur devra réussir un jet de Force "difficile" s'il ne veut pas être éjecté du véhicule...
66 - 75 L'occupant du siège n'avait pas une position orthodoxe au moment du bouclage de la ceinture ; il se retrouve proprement ligoté et incapable de faire un geste. Osera-t-il endommager le matériel de l'Ordinateur pour se libérer ?
76 - 85 La ceinture est un peu trop serrée, mais il est encore possible de respirer.
86 - 00 La ceinture est trop serrée et broie les côtes du passager (dommages colonne 8).

MODE MANUEL OU AUTOMATIQUE ?

Le MK 666 peut être commuté en mode de pilotage automatique ou manuel.

En mode automatique, la conduite de l'autobot, ainsi que ses armes et ses systèmes de brouillage, sont sous le contrôle exclusif et jaloux du cerveau électronique du véhicule. Ce cerveau choisit seul l'itinéraire et la vitesse qu'il estime les mieux adaptés pour se rendre là où les Clarificateurs doivent se rendre. Il choisit seul également les cibles à détruire et les systèmes de brouillage à utiliser. Malheureusement, il est quelquefois sujet à des crises de nostalgie...

En mode manuel, tout est entre les mains des Clarificateurs et sous leur responsabilité (en principe, le MK 666 est toujours réglé en "manuel"). Mais, s'ils sont top incompétents, ou s'ils risquent d'endommager gravement le véhicule, le cerveau électronique reprendra les commandes (à l'appréciation du MJ).

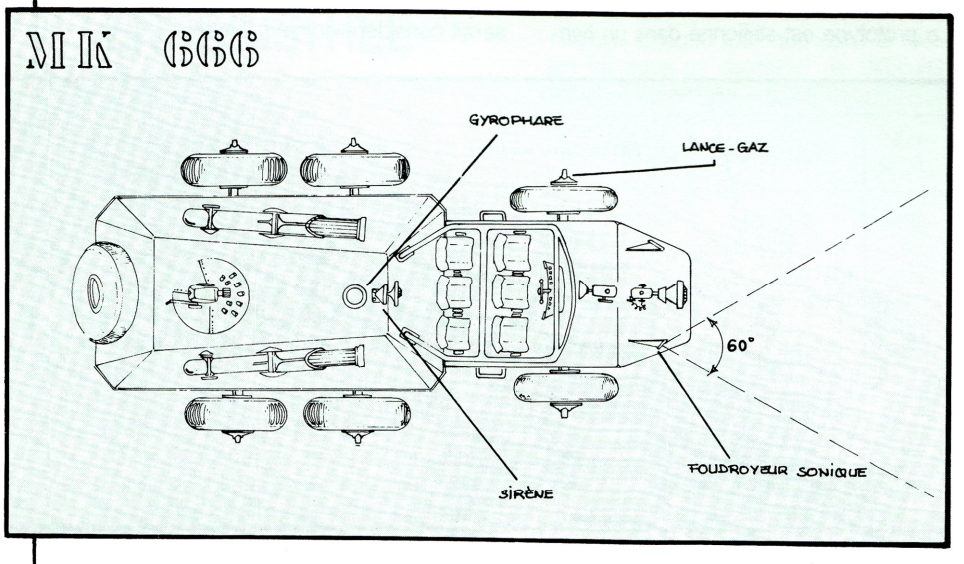
Note pour le MJ : le cerveau électronique du MK 666 est un produit de récupération. Il équipait autrefois un ancien modèle de véhicule d'enseignement d'accréditation ultraviolette, qui a été mis au rebut. Il garde cependant le souvenir nostalgique de sa mission première et il lui arrive parfois de "craquer". Il promène alors le MK 666 dans tout le complexe, en expliquant à ses passagers la fonction exacte de chaque secteur (ex : Le secteur KGB est une base ultra-secrète de la Sécurité Interne. C'est ici que sont entraînés les agents spéciaux qui ont pour mission d'infiltrer les sociétés secrètes pour les détruire... Si le MJ obtient un résultat de 90 à 100 (1D100) quand le MK 666 est commuté en mode automatique, le cerveau devient nostalgique. Les Clarificateurs ont alors accès à une foule d'informations d'accréditations ultraviolette. Leurs minutes (secondes ?) de vie seront désormais comptées...

UN TABLEAU DE BORD ? AIE !

En mode de pilotage manuel, une seule solution : il faut découvrir à quoi servent tous ces boutons, poignées, manettes, machins, trucs, et autres bidules. Liste des commandes utiles :

1 - Boutons
à gauche : activation manuelle du gyrophare.
à droite : provoque un bourdonnement menaçant qu'il est impossible d'arrêter.

2 - Autres boutons
à gauche : provoque un grincement sinistre.
au centre : déclenchement manuel des six lance-gaz du véhicule (un par roue).
à droite : déclenchement manuel de la sirène. Si les Clarificateurs la mette en



route, ils deviendront sourds pour 1D10 heures. Si l'un d'entre-eux est affligé du pouvoir mutant Ouie Développée, il lui faudra alors choisir entre perdre ce pouvoir définitivement ou risquer de prendre des dégats en tirant sur la colonne 8 de la table des Dommages.

3 - Encore des boutons
à gauche : activation du générateur de fumée.
au centre : activation du brouillage radar.
à droite : mise en position couchette des sièges.

4 - Toujours des boutons
à gauche : activation des masques-chaleur.
au centre : activation de l'écran sonique (tendez des boules quies à vos joueurs, il fait beaucoup de bruit).
à droite : activation du Gausseur.

5 - Commande de contrôle des systèmes de brouillage. La commande est munie d'un fil long de deux mètres et n'importe lequel des passagers peut l'utiliser depuis sa place...

6 - Com-Unit IV.

7 - Interphone
C'est le seul lien qui relie les passagers au cerveau électronique du MK 666. Par son entremise, les Clarificateurs peuvent engager de véritables conversations avec le cerveau. Ainsi, ils peuvent lui soumettre leurs voeux (en mode automatique) en ce qui concerne la destination, l'itinéraire, la vitesse du véhicule ou les cibles à détruire.

8 - Commandes manuelles des armes placées à l'avant
à gauche : foudroyeur sonique droit
au centre : lance-feu
à droite : foudroyeur sonique gauche
Ces commandes ne peuvent pas être utlisées si le véhicule est en mode automatique.

9 - Commandes manuelles des armes placées à l'arrière
à gauche : lance-missiles gauche.
au centre : batterie de lasers anti-missiles.
à droite : lance-missiles droit.

10 - Déclenchement d'éjection générale
Si l'on appuie sur ce bouton, tous les sièges du MK 666 sont éjectés simultanément.

11 - Commutateur Automatique/Manuel
Pour changer de mode pilotage, il suffit d'appuyer sur ce bouton... si le cerveau électronique le veut bien !

12 - Volant
En plus de servir à la conduite du véhicule en mode manuel, ce volant est également un excellent outil pédagogique. Quand le conducteur commet une infraction au code de la route, le voyant lui envoie une décharge électrique en relation avec la gravité de cette infraction.
Exemples : stationnement interdit (colonne 4 de la Table des Dommages) ; brûler un stop (colonne 8) etc.

13 - Commutateur du système d'auto-nettoyage intérieur
Lorsqu'on appuie sur ce bouton, des jets de produits détergent jaillissent du dessus du tableau de bord et des brosses escamotables commencent à frotter vigoureusement les sièges (et leurs occupants !). Par suite d'une légère défaillance électronique, il est impossible d'interrompre ce processus pendant les premières trente secondes de sa mise en oeuvre.

14 - Accélérateur manuel
Il lui arrive de se bloquer en bout de course (quand le désire le MJ).

15 - Frein manuel
Il est défectueux sur un résultat de 80 à 100 avec 1D100.

16 - Voyants lumineux clignotants
Pour faire joli.

17 - Ecran vidéo
Les passagers peuvent visualiser l'image captée par les caméras extérieures (sauf celle qui est en panne). Il permet de viser avec les armes du véhicule.
Le cerveau électronique a en mémoire une sélection des meilleurs épisodes des aventures de Teela O'Malley, qu'il peut diffuser sur simple demande ou quand il en ressent le besoin.

18 - Commande d'auto-destruction
Il ne faut vraiment pas appuyer sur ce bouton !

19 - Indicateur de munitions
Quand le voyant correspondant à une arme s'allume, cela signifie que celle-ci n'a plus qu'un seul coup à tirer.

20 - Commande d'orientation des armes et des caméras
Elle ne sert qu'en mode manuel. Elle ressemble en tout point à un Joystick de jeu électronique. Elle est munie d'une manette permettant de faire changer d'orientation les caméras et les armes, et de boutons servant à sélectionner l'arme à activer ; le déclenchement du tir se fait en appuyant sur le commutateur correspondant (voir en 8 ou 9).

21 à 23 - Ces boutons ne servent à rien.

24 - Antenne du Com-Unit IV.

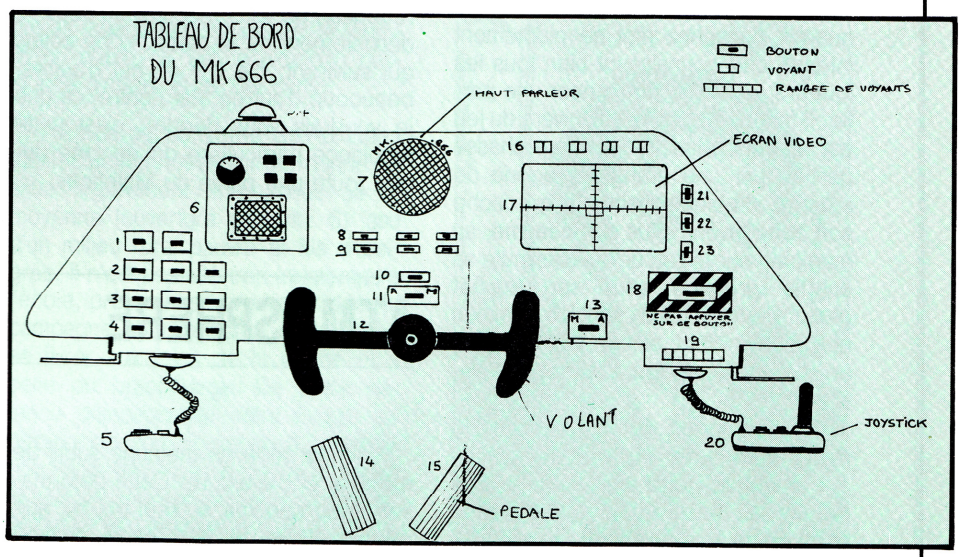
Note pour le MJ : les spécifications des armes et des systèmes de brouillage peuvent être trouvées dans le chapitre 20.5 (pages 9 à 10 du livret d'aventure).

CIEL, JE VOLE !

Quand un siège est éjecté, il monte jusqu'à trente mètres de haut avant de retomber délicatement grâce à ses rétro-fusées. Si un Clarificateur est éjecté et que le plafond est à moins de trente mètres, il s'écrase dessus comme une crêpe ! Les dommages qu'il subit sont alors tirés sur la colonne des armes dont le numéro correspond à 30 - la hauteur du plafond en mètres...

UN DERNIER MOT

Chaque fois que vos Clarificateurs se verront attribuer un autobot pour leurs déplacements, lancez 1D100 : sur un résultat de 80 à 100, les malheureux devront expérimenter le modèle MK 666. D'erreurs en erreurs, ils finiront bien par apprendre à le piloter correctement ! Et puis, rien ne vous empêche de lui apporter quelques menues modifications. Ainsi, par exemple, aux dernières nouvelles le MK 666 a rejoint les rangs de Corpore Metal... ■



Glissement progressif vers MALEFICES

Par Catherine Rigault

Maléfices est un jeu d'une grande richesse, servi par des règles simples et efficaces. Ces dernières le rendent particulièrement recommandable aux débutants, mais aborder l'univers des jeux de rôle n'est pas toujours une chose facile. Pour cette raison, nous avons demandé à une joueuse (une fois n'est pas coutume !) de nous raconter son parcours initiatique, dans l'espoir d'aider un peu les néophytes à exploiter rapidement toutes les possibilités de l'univers magique de la IIIe république.

J'avoue que jusqu'à présent je n'étais pas une joueuse fanatique : cartes, dés, jetons, damiers, échiquiers ou plateau de jeu ne provoquaient pas chez moi ce picotement intense que connaissent bien tous les joueurs avant de commencer une partie. Il faut dire aussi que l'univers du jeu est souvent considéré comme chasse gardée par une grande catégorie de joueurs, du jeune aventurier qui cache son acné juvénil sous son heaume, au magicien sur le retour qui dissimule sa calvitie précoce sous son bonnet étoilé. Peu nombreux sont les hommes qui vous invitent à leur table de jeu pour participer à leur distraction favorite.
Je m'étais donc fait une raison, je n'aborderai jamais l'univers ludique.

Jusqu'au jour où... par le plus grand des hasards, je fus invitée à participer à une partie de Maléfices.

Premier étonnement, sur cinq joueurs trois personnes appartenaient au sexe féminin. Deuxième étonnement le meneur de jeu n'en parut nullement contrarié, je dirais même qu'il semblait trouver cela naturel et enfin - oh surprise ! - en une petite demi-heure nous avions procédé à la création de nos personnages et compris l'essentiel des règles.

Il était 21 heures, nous nous trouvions grâce à la magie du jeu en 1902. Je m'appelais Olga Rosenblum, j'enseignais le russe, j'avais d'ailleurs pris un accent slave prononcé, mon rêve et je me retrouvais au Palais Royal à Paris où je devais être admise au Club Pythagore et faire la connaissance du Professeur Ernest Badoin, d'Ernestine Pion, blanchisseuse, du Rabbin Seymour Beckman et d'Agathe Marlet, avocate, mes compagnons d'aventure. Rassurez-vous, je n'ai pas l'intention de vous raconter en détail le déroulement de la partie, ni de celles qui suivirent, car il y en eut d'autres, beaucoup d'autres. Par contre, ce que je voudrais vous décrire, c'est cette ambiance particulière qui se crée durant toute une partie de Maléfices.

ATMOSPHERE

Cette sorte de mélange subtil de mystère et d'aventure. Cette déformation imperceptible du réel qui fait que parfois l'objet le plus banal change brutalement et prend un aspect menaçant, ces personnages issus du quotidien (les joueurs eux-mêmes incarnent des personnages de ce genre) qui, sous des apparences anodines (concierge, artisan, médecin etc. etc.), peuvent dissimuler une réalité beaucoup plus dangereuse. Ici on ne se trouve pas confronté à des monstres qui, il faut bien le dire, par leur répétitivité perdent beaucoup de leur impact, mais à des êtres humains qui, chacun le sait bien, peuvent dépasser en horreur et en abomination n'importe quelles créatures aux yeux pédonculées.

Dans Maléfices, le fantastique et l'étrange puisent aux sources les plus profondes de nos terreurs enfantines ou sont issus directement du vieux fond européen des contes populaires, véritable réservoir de notre inconscient collectif.

De plus, les scénarios publiés s'appuient sur un fond historique et une sérieuse documentation, ce qui permet de mieux camper le décor et de le rendre plus tangible, plus consistant : que ce soit en utilisant une affaire de sorcellerie ayant réellement eu lieu comme pour "Les brasiers ne s'éteignent jamais", ou en se servant d'un cadre de vie bien réel, comme la vie dans un monastère pour "Et délivrez-nous du mal", ou bien encore en prenant un thème apparemment rebattu comme la chasse au trésor et en lui faisant subir un traitement totalement inédit de nature à dépayser et à prendre en défaut la sagacité des joueurs, comme dans "Enchères sous pavillon noir".

Un des autres avantages de Maléfices, c'est la très grande possibilité de pouvoir incarner son personnage totalement ; après tout, ce type de jeu ne s'appelle-t-il pas Jeu de rôle ? Pourtant j'ai toujours été surprise par le nombre de joueurs qui n'attachent à cet aspect du jeu qu'une importance relative, alors qu'elle devrait être primordiale.

Or, dans Maléfices la simplicité des règles permet de consacrer la quasi-totalité du temps de jeu à interpréter son personnage, ce qui a pour résultat de donner à celui-ci un style, une coloration originale lui permettant de sortir des stéréotypes et d'acquérir une personnalité propre.

Pour parvenir à ce résultat, permettez-moi de vous donner quelques conseils.

COMMENT CREER UN PERSONNAGE POUR MALEFICES

Je ne vais pas vous parler ici de sa création technique, pour cela il vous suffit de consulter le livret de règles, mais de la façon dont on peut ensuite interpréter ces règles, je dirais même les traduire pour qu'elles puissent correspondre à la "réalité" du personnage, pour que celui-ci ne soit pas simplement une énumération de chiffres correspondant à des capacités, mais devienne plutôt un véritable être humain en chair et en os. Un de mes amis, au cours d'une partie, créa le personnage suivant :
Giuseppe Mordagne 25 ans, né en 1875 à Bordeaux mais d'origine italienne, son père vivait à Catane en Sicile, sans domicile fixe, ancien ouvrier agricole (c'est sur cette base que fut créé son personnage) actuellement chemineau.
Constitution : 9 Aptitudes physiques : 17 Culture générale : 6 Habileté : 13 Perception : 12
Spiritualité : 14 Ouverture d'esprit : 9
Jeu du destin : Laboureur, Centurion, Juge -, Diable, plus la carte tirée par le meneur de jeu : La Lune Noire.
(Jeu du destin : Ce jeu se compose de vingt cartes (les lames) et sert à "révéler" les grandes lignes de l'influence du destin sur les personnages).
Giuseppe Mordagne est donc né en 1875 à Bordeaux. Qu'a-t-il donc bien pu lui arriver entre 1875 et 1900 moment où débute la partie pense son créateur ?

Un rapide coup d'oeil sur le Petit Larousse lui permet de se rendre compte que la Sicile fut occupée par Garibaldi et ses troupes avant d'être rattachée en 1860 au royaume du Piémont.

Il décide donc que son père, Roberto avait été garibaldien, donc qu'il partageait les convictions de celui-ci, il avait été pour l'unification de l'Italie et avait lutté à ses côtés contre l'Autriche, puis contre le royaume des Deux-Siciles. Ensuite toujours en compagnie de Garibaldi, son "papa" combattit pour la France en 1870-1871, il fit la connaissance d'une française qu'il épousa et qui donna le jour au petit Giuseppe en 1875.

La famille étant pauvre, Giuseppe travailla comme ouvrier agricole. Il eut un accident et fut renvoyé par son patron (ce qui explique le 9 de constitution de Giuseppe) et devint chemineau. Psychologiquement cela a marqué le personnage, car avant son accident c'était un excellent ouvrier agricole(n'oublions pas que dans le Jeu du destin il a tiré la carte du laboureur positive). C'est d'ailleurs en participant aux travaux des champs : moissons, vendanges etc. qu'il gagne sa vie au hasard de ses déplacements.

Il aurait bien aimé entrer dans l'armée, ce qu'il n'a pu faire, toujours à cause de son accident, car il a un certain sens de la discipline. Gageons qu'il aurait fait un excellent soldat (Giuseppe a également tiré dans le Grand jeu du destin la carte du centurion positive qui correspond aux métiers des armes).

Par contre, au cours de ses voyages, il lui est arrivé d'être considéré par les gendarmes comme un vagabond. Il a peut-être fait un mois ou deux de prison pour cela, le juge devant lequel il a comparu n'étant pas particulièrement clément envers lui (n'a-t-il pas tiré la carte du Juge négative !). De cet incident Giuseppe garde un mauvais souvenir et depuis évite soigneusement de côtoyer gendarmes, policiers et juges.

Il a l'accent italien. Il est brun, les cheveux bouclés et adore les femmes (Comme le joueur qui interprète ce personnage d'ailleurs, ce qui n'est pas une critique loin de là, tant d'hommes de nos jours... mais passons je m'écarte du sujet !). Bien entendu le chianti, les tagliatelli, les fettuccini et autres spécialités italiennes le comblent d'aise. Il est également passionné d'opéra et de bel canto.

En ce qui concerne les Aptitudes Intellectuelles notre ami Mordagne se situe légèrement en-dessous de la moyenne (ouverture d'esprit : 6) Issu d'un milieu rural pauvre et fils d'émigrés, il n'est pas allé très longtemps à l'école, préférant se promener dans la campagne pour dénicher des nids ou se livrer aux joies de la pêche et à celle du braconnage. De cette enfance campagnarde notre joueur en déduit que son personnage possède une parfaite connaissance de la nature et qu'il n'a pas son pareil pour prédire le temps et reconnaître une mésange d'un chardonneret ou bien d'être capable de soigner un animal ou de préparer à l'aide d'herbes médicinales des tisanes et autres décoctions pouvant guérir des maux bénins.

Par contre le joueur estime que son personnage sait à peine lire, et ce avec difficulté, et qu'il a beaucoup de mal à écrire quelques phrases malhabiles, ce qu'il ne fait d'ailleurs qu'en cas d'absolue nécessité.

En ce qui concerne ses croyances, il en va tout autrement. (Giuseppe a 14 en spiritualité).

Giuseppe est très sensible à tout ce qui touche au surnaturel. Il n'est ni cartésien, ni rationaliste ; ce n'est pas un catholique convaincu, peut-être est-ce à cause des idées de son père, fervent garibaldien, qui était tout à fait opposé à la religion et à la Papauté.

Mais le fait de ne pas être un catholique fervent n'empêche pas Giuseppe de croire en Dieu et peut être encore plus à son redoutable adversaire le Diable pour qui il éprouve quelques penchants.

Cela s'explique d'ailleurs par le fait que parmi les lames du grand jeu de la connaissance qu'il a tirées figure le Diable et s'il ne sait pas exactement ce que cette carte veut dire, (le meneur de jeu ne révèle pas aux joueurs la signification de ces cartes) il peut supposer qu'elle le prédestine envers les forces obscures. Et il ne se trompe d'ailleurs pas, car ce qu'il ne sait pas c'est que le meneur de jeu a tiré comme cinquième carte "La Lune



Noire" qui symbolise l'attraction luciférienne de la connaissance interdite et qu'un personnage placé sous ce signe est naturellement attiré par les forces magiques.

Cela devait se vérifier par la suite puisqu'au cours d'une aventure Giuseppe Mordagne devait passer un pacte avec le Diable, ce qui lui procura des avantages immédiats mais l'obligea à rendre certains services au Prince des Ténèbres dont il se serait bien passé.

Mais le Diable n'a pas pour habitude de rendre des services de façon désintéressée et mieux vaut réfléchir plutôt deux fois qu'une avant de prendre rendez-vous avec lui.

Alors, croyez-moi si vous rencontrez au détour d'une partie de Maléfices Giuseppe Mordagne, évitez-le soigneusement, c'est tout le bien que je vous souhaite, car j'ai entendu dire qu'il n'a pas encore fini de payer sa dette et vous pourriez bien faire les frais de l'opération.

Encore qu'il est parfois difficile de le reconnaître, car ce diable d'homme n'a pas pour habitude de se présenter sous sa véritable identité.

VOTRE PERSONNAGE, CET AUTRE VOUS-MÊME

J'espère que ces quelques petits exemples vous serviront pour la création de votre personnage. Cela ne demande pas un travail énorme, nous avons vu que quelques minutes de lecture du Petit Larousse peuvent parfois suffire. Laissez aller ensuite votre imagination et je suis certaine que tout au long de la partie il vous sera plus aisé d'interpréter votre personnage et de le faire agir en toute situation de façon plus logique et plus conforme à son caractère.

Il n'est d'ailleurs absolument pas obligatoire d'attendre le jour où vous allez jouer pour procéder à la création de votre personnage. Vous pouvez le faire tranquillement la veille par exemple, ce qui vous permettra d'y réfléchir plus calmement et même, si vous le désirez, de procéder à quelques recherches sur l'époque pour mieux "situer" votre personnage dans son environnement.

Ensuite le lendemain vous n'aurez plus qu'à procéder aux adaptations nécessaires avec votre meneur de jeu (tirage des cartes du grand jeu de la connaissance) pour que votre personnage soit entièrement prêt à jouer.

NOTES DE LECTURE

Avant de voir comment animer une partie de Maléfices, permettez-moi de vous fournir une liste d'ouvrages pouvant vous aider et vous renseigner sur la Troisième République, époque servant de cadre au jeu.

"Histoires des Passions françaises"
de Théodore Zeldin
5 volumes en format de poche - Collection Points Histoire.

"La France de Monsieur Fallières"
de Jacques Chastenet
Livre de poche (n° 2858).

"Le Roman vrai de la IIIe République"
Gilbert Guilleminault
(Le Livre de Poche)
1 - La jeunesse de Marianne
2 - Prélude à la Belle Epoque
3 - La Belle Epoque
4 - Avant 14.

On peut trouver également dans les magasins de livres neufs à prix réduits (soldeurs) de nombreux ouvrages ou revues traitant du sujet, voici à titre d'exemple :

Miroir de l'Histoire (n° 110) Paris fin de siècle
Historia (n° 332) La Belle Epoque des femmes
Historia Les domestiques
Historama La cavalerie française
etc. etc.

DE QUELQUES PETITS TRUCS ET CONSEILS POUR ANIMER UNE PARTIE DE MALEFICES

Ces quelques notes n'ont pas la prétention de faire le tour de la question, d'ailleurs je me suis laissée dire que d'autres articles suivront qui traiteront plus en profondeur du même sujet.

J'ai simplement voulu ici, n'ayant pas une longue expérience de meneuse de jeu, vous livrer mes premières impressions concernant ce domaine et éviter peut-être ainsi aux meneurs de jeu débutant de commettre les mêmes erreurs que celles que j'ai commises. Tout d'abord avant de vous lancer dans la "profession" de meneur de jeu je vous conseille de lire ou de relire les pages 15 et 16 du livret de règles de Maléfices où vous trouverez un "Préambule destiné à faciliter la vie du meneur de jeu ou de l'art de mener une partie de Maléfices".

On vous recommande en premier lieu de ne pas faire jouer des groupes de plus de six joueurs, ce qui me semble parfaitement exact, au-dessus de ce chiffre la plupart du temps une table de jeu ressemble beaucoup plus à un champ de foire, surtout quand le meneur de jeu n'est pas un vieux routier.

De plus, et ce sont les auteurs eux-mêmes qui nous le conseillent, essayez dans la mesure du possible de réunir un groupe mixte, et à ce sujet vous comprendrez que je ne peux pas résister au plaisir de les citer in extenso : "Il faut différencier Maléfices qui demande essentiellement des qualités de créativité et d'imagination, du concept de jeu traditionnel faisant appel à un esprit de compétition. L'image classique du joueur est malheureusement masculine. Le profil du

joueur de Maléfices n'est pas réservé à la moitié de l'humanité, la mixité apportant beaucoup de richesse, de finesse et de réalisme au jeu de rôle".

Une fois ces deux conditions réunies, essayez de trouver un moment favorable pour jouer, moment où dans la mesure du possible tout le monde sera disponible. N'hésitez pas non plus si cela est nécessaire à fractionner la partie en deux soirées. Selon le groupe de joueurs la durée d'une partie de Maléfices est variable.

Il n'est pas rare qu'une partie prenne sept heures, alors pour peu que vous ayez débuté un peu tard dans la soirée et que vous vouliez jouer en continue vous allez vous retrouver à l'aube avec un groupe de joueurs fourbus, harassés, n'interprétant plus leur personnage et n'ayant plus qu'une hâte finir l'aventure et regagner leur lit au plus tôt.

Et que dire du pauvre meneur de jeu ayant brillamment débuté la soirée, précisant avec brio chaque détail du décor, décrivant finement le moindre trait de caractère de ses personnages et finissant à l'aube en bredouillant d'une voix pâteuse quelques vagues indications concernant par exemple : "Un type heu... qui a à peu près 30 à 60 ans, qui est heu... le frère ou le fils du comte ou du docteur... vous savez qui heu... vit à Berlin !"

Alors, plutôt que d'en arriver là, mieux vaut fractionner votre scénario en deux parties et vous retrouver tous frais et dispos, quelques jours plus tard pour terminer l'aventure en cours.

D'autant plus que de cette façon vous ne serez pas contraint de bousculer vos joueurs pour qu'ils arrivent à boucler dans les temps votre scénario.

LIBERTE, LIBERTE CHERIE

En effet un bon meneur de jeu doit toujours laisser ses joueurs s'exprimer librement, c'est une grave erreur que de penser que les joueurs doivent, tels des wagons mis sur des rails, suivre la ligne de conduite du récit sans trop s'en écarter. Un récit, quel qu'il soit, est certes tenu de suivre d'une certaine manière un trajet linéaire, tout du moins s'il veut être cohérent.

Cela ne veut pas dire qu'il n'offre pas toutes sortes de dérivations et de choix possibles pour les joueurs. L'art du meneur de jeu consiste à laisser les personnages évoluer le plus librement possible et avec un maximum d'initiatives. Mener une partie de Maléfices ne consiste pas à garder un troupeau de moutons et à veiller à ce qu'aucun ne s'égare sur des sentiers dangereux, le joueur lui doit toujours avoir la possibilité d'emprunter ces sentiers, même si son personnage doit en pâtir lourdement.

Etre meneur de jeu est affaire de mesure. Il vous faut acquérir un doigté subtil, ne pas nécessairement laisser faire n'importe quoi aux joueurs mais toujours leur laisser la plus grand liberté dans leur action. Il vous faut également être capable d'improviser et de vous adapter rapidement aux situations que vos joueurs vont créer, car ils en créeront.

L'AMOUR DU PROCHAIN

N'oubliez pas qu'en face de vous, vous avez quatre, cinq ou six personnes douées d'imagination elles aussi et fort capables de trouver des solutions inédites aux problèmes que leur pose votre scénario. Alors sachez accepter ces solutions et les adapter au fil constructeur de votre histoire.

Vous n'êtes pas l'adversaire de vos joueurs, j'estime même que plutôt que d'être un arbitre impartial mieux vaut être leur ami.

Un bon meneur de jeu doit même savoir parfois tricher en leur faveur ! Alors, s'il vous arrive un triste soir d'être obligé d'accompagner un de vos joueurs pour mettre en terre l'un de ses personnages, j'aimerais que cela ne se fasse pas sans regrets et que ce soit en ami que vous l'assistiez en ces pénibles circonstances.

Mais peut-être suis-je trop émotive ?... Je suis une femme après tout !

Catherine Rigault.



C'est même une femme *avant tout*, pour ceux qui la connaissent cela ne fait nul doute, et c'est grâce à Maléfices que je fis sa connaissance. Malheureusement pour nous elle choisit de se diriger vers d'autres voies que le jeu de rôle, voies où elle réussit parfaitement, peut-être un jour trouvera-t-elle le temps d'écrire certains scénarios qu'elle nous fit jouer avec brio.

En attendant qu'elle soit remerciée ici de sa participation à nos efforts pour mieux faire connaître Maléfices.

Michel Gaudo ■

LEGENDES
De La Table Ronde
L'HOROSCOPE DES ALCHIMISTES

par Anne Vétillard

Légendes a été l'un des tous premiers jeux de rôle 100 % français. Ses fans se comptent aujourd'hui par milliers et la gamme de ses suppléments (scénarios, civilisations, etc.) a de quoi satisfaire tous les goûts. JD+ se devait donc de consacrer une rubrique régulière à ce jeu... légendaire ! Pour commencer, voici une méthode originale pour développer le caractère d'un personnage dans l'univers de la Table Ronde.

Si les horoscopes sont en principe l'apanage des astrologues, les alchimistes élaborèrent au cours des siècles une relation entre la nature des métaux, la psyché, le caractère, et même l'avenir des hommes. Pour eux, la transmutation de la nature trouve son reflet dans la transmutation de l'âme. Il est alors tout naturel de penser que chaque être est influencé par un métal qui le symbolise, grâce au nombre secret qui le définit.

Contrairement au signe zodiacal déterminé par la date et l'heure de la naissance, le "signe alchimique" n'est que temporaire. Il correspond à un état d'esprit donné, à une influence limitée dans le temps et qui peut changer d'année en année. Le métal associé à un individu est défini grâce à la numérologie, une science chère aux alchimistes comme aux astrologues.

L'horoscope des Alchimistes peut être utilisé de plusieurs façons dans le cadre des jeux Premières Légendes et Légendes de la Table Ronde. Il peut, par exemple, vous aider à définir le caractère d'un personnage nouvellement créé. Les quelques indications correspondant au signe alchimique que vous aurez calculé pourront ainsi vous guider dans son interprétation. Evitez cependant de vous enfermer dans un stéréotype. Le signe alchimique ne peut vous donner que des lignes générales de comportement. Celles-ci doivent soutenir votre imagination et non la restreindre. Vous pouvez choisir quelques traits de caractère parmi ceux cités et les approfondir. Personne n'est fait "d'un seul bloc" ! N'oubliez pas non plus que l'influence d'un métal est temporaire : le comportement de votre personnage n'est pas immuable, mais changera tout au long de sa vie. Inversement, si vous avez déjà une idée précise du tempérament de votre alter-ego, consultez directement la liste des métaux et attribuez lui d'office celui qui lui convient le mieux.

Cet horoscope peut être utilisé au cours d'une partie par un alchimiste, bien sûr, mais aussi par un astrologue. En effet, ce dernier ne se contente pas toujours de l'horoscope traditionnel, et se sert de nombreuses méthodes pour déterminer l'avenir et la psychologie de ses consultants. Les joueurs qui incarnent un alchimiste ou un astrologue, aimeront certainement définir "en direct" le signe alchimique d'un personnage. C'est ça, jouer un rôle...

De même, la connaissance du métal associé à un personnage-non-joueur peut donner des indices très intéressants sur sa personnalité et ses motivations.

LE CALCUL DU NOMBRE ALCHIMIQUE

Chaque être humain est symbolisé par un nombre à deux chiffres allant de 10 à 99. Voici comment calculer le Nombre alchimique d'une personne :

1 - Prenez le chiffre numérologique de la date de naissance. Exemple :
18 Novembre 1163 = 18 11 1163 = 1 + 8 + 1 + 1 + 1 + 1 + 6 + 3 = 22.

2 - Multipliez le nombre ainsi obtenu par le chiffre préféré - de 1 à 9 - du personnage (choisissez-le ou tirez-le au hasard avec 1d10). S'il s'agit de 1 ou de 0, remplacez-le par 2. Exemple :
chiffre préféré 5 : 22 × 5 = 110.

3 - Divisez le nombre obtenu par le chiffre de 1 à 9 que votre personnage aime le moins (choisi ou déterminé avec 1d10). S'il s'agit de 1, divisez par 2. Si le résultat obtenu est supérieur à 99, divisez à nouveau le chiffre détesté, jusqu'à ce que vous arriviez à un nombre à deux chiffres.
Exemple :
chiffre détesté 4 : 110 / 4 = 27.

4 - Ajoutez le reste de la division précédente (dans l'exemple : 2) au nombre obtenu. Si ce nombre n'a qu'un seul chiffre, mettez un 0 après celui-ci. Exemple : 27 + 2 = 29.

Le Nombre Alchimique d'une personne née le 18 Novembre 1163, dont le chiffre préféré est 5 et le chiffre détesté 4, est le 29. Son métal est l'or...

DETERMINATION DU METAL ALCHIMIQUE

Retrouvez simplement le Nombre Alchimique que vous venez de calculer dans la liste ci-dessous.

OR : 19, 29, 59, 79, 89.
PLATINE : 17, 37, 47, 67, 97.
ARGENT : 11, 31, 41, 61, 71.
MERCURE : 13, 23, 53, 73, 83
CUIVRE : 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.
ETAIN : 15, 25, 35, 45, 55, 65, 75, 85, 95.
FER : 12, 22, 32, 42, 52, 62, 72, 82, 92.
ZINC : 14, 24, 34, 44, 54, 64, 74, 84, 94.
PLOMB : 16, 26, 36, 46, 56, 66, 76, 86, 96.
NICKEL : 18, 28, 38, 48, 58, 68, 78, 88, 98.
COBALT : 39, 49, 69, 99.
ANTIMOINE : 27, 57, 77, 87.
BISMUTH : 33, 43, 63, 93.
MAGNESIUM : 21, 51, 81, 91.

Les métaux nobles sont symbolisés par les nombres premiers. Ceux qui se terminent par 9 correspondent à l'Or, par 1 à l'Argent, par 7 au Platine et par 3 au Mercure.

Les nombres restants sont répartis entre les autres métaux. Selon le chiffre qui les termine : 0 le Cuivre, 1 le Magnésium, 2 le Fer, 3 le Bismuth, 4 le Zinc, 5 l'Etain, 6 le Plomb, 7 l'antimoine, 8 le Nickel et 9 le Cobalt.

LES METAUX NOBLES

Au nombre de quatre, ils sont rares et précieux et influencent surtout les artistes et les intellectuels (Or, Platine, Argent, Mercure).

LES METAUX SAGES

Ils sont au nombre de deux, le Cuivre et l'Etain, ils symbolisent le sens artistique et les plaisirs de l'Esprit.

LES METAUX VILS

Ces quatre métaux se situent aux premiers degrés de l'échelle des valeurs des alchimistes (Fer, Plomb, Nickel, Zinc).

LES METAUX MYSTERIEUX

Ces quatres métaux sont imprévisibles et originaux. Ils sont placés sous le signe de Pluton et donc recèlent en eux bien de l'imprévu (Cobalt, Antimoine, Bismuth, Magnésium).

L'OR

Correspondances planétaires : Soleil-Lion. Métal mâle. Métiers : prêtre, médecin, précepteur, alchimiste, chevalier.

L'Or se trouve au sommet de la hiérarchie alchimique, et représente le but ultime à atteindre. Le personnage placé sous son influence est un merveilleux compagnon. Il porte bonheur et brille sur son entourage. Il est intéressant, aimable, agréable. Mais sa réputation dépasse quelquefois ses possibilités réelles et il donne souvent l'illusion d'être plus que ce qu'il n'est. Il aime être admiré, adoré et se prend très souvent au sérieux. C'est un personnage sociable, qui déteste la solitude. Son coeur "d'or" et sa générosité sont bien connus. En effet, il aime se dévouer aux autres, allant même jusqu'au sacrifice. Il est cependant inquiet, scrupuleux et ne possède pas un grand sens de l'humour. Fidèle, il est incapable de trahir. C'est un ami désintéressé qui répond toujours au premier appel à l'aide. Il aime le soleil et la lumière, car les mystères et l'obscurité l'angoissent. Doté d'un grand sens moral, il méprise la vilenie et la lâcheté. Légèrement orgueilleux, il recherche la gloire et les honneurs, ne dédaignant pas la vantardise à l'occasion. Son courage, cependant, ne fait aucun doute ! Intelligent et curieux à l'extrême, il est attiré par les arts, mais a du mal à fixer son esprit sur un domaine particulier. Imaginatif et inventif, c'est un piètre créateur. Un rôle d'organisateur lui convient mieux.

LE PLATINE

Correspondances planétaires : Terre. Métal mâle. Métiers : tous les métiers intellectuels (surtout science et magie) ou artistiques.

Tout comme pour l'Or, le personnage placé sous l'influence du Platine porte bonheur à son entourage, mais à un degré moindre. Il a de la "classe", mais est conscient de sa supériorité. Il se tient souvent à l'écart des autres, un rien condescendant. Il a en effet le goût de la solitude et ne s'ennuie jamais seul. On peut néanmoins faire appel à ses services, à condition de garder ses distances. Il ne cherche pas les honneurs et l'argent. Très fier, il n'attend aucune reconnaissance. Ce qui ne l'empêche pas d'être un fin diplomate. Original ne souffrant pas l'incompréhension, il préfère s'adresser à l'élite et cache ses qualités, de peur d'être vulnérable. Il est sujet à mésentente avec les personnes influencées par le Cuivre, le Plomb ou le Zinc. Alors qu'avec un autre Platine, il peut tout réussir. Calme et silencieux, il devient intarissable s'il se sent en confiance. Avare de confidences, il surveille tous ses gestes. Mais il ne déteste pas faire du charme de temps en temps... pour le plaisir. Esclave de la morale stricte qu'il s'est forgé, la mesquinerie le met en rage. L'esprit ouvert, il parvient très vite à assimiler les idées neuves. Réfléchi, il apprécie les abstractions. Artiste né, il deviendra un créateur ou un inventeur de génie s'il a bien choisi sa voie. Sinon, il risque de sombrer dans l'amertume, car il manque de volonté combative. Equilibré, le Platine peut néanmoins être sujet à des crises de nerfs.

L'ARGENT

Correspondances planétaires : Lune-Cancer. Métal femelle. Métiers : peintre, architecte, trouvère, bateleur, enchanteur.

Un personnage placé sous l'influence de l'Argent a le don de séduire sans effort. Son charme redoutable fait des ravages, en amitié comme en amour. Naïf en apparence, il est en fait intéressé et arriviste. Il ne rend service qu'exceptionnellement. Capricieux, compliqué et volage, il alterne des périodes de dépression et d'euphorie. Sa grande sensibilité en fait un être très émotif. "Snob" et influençable, il adopte facilement les idées à la mode et change très souvent d'avis ! Malgré son apparence calme, il est sujet aux sautes d'humeur. Il aime beaucoup pérorer. Dans ces circonstances, il est taquin, moqueur, et parfois cruel. Mais même s'il est un bon comédien, il refuse l'hypocrisie et le mensonge. Il méprise souverainement toute forme de morale. Rêveur nonchalant et imaginatif, son esprit est toujours en éveil, même s'il aime se complaire dans la paresse. Intelligent et intuitif, il a un véritable tempérament artisitique. L'Argent aime vivre la nuit et ne connaît pas la fatigue. La mort est pour lui une amie familière et il adore se promener dans les cimetières. Il a un goût certain et aime jouer avec les idées philosophiques, même quand elles le dépassent, car il sait écouter et faire illusion. Habile de ses mains, il est un "technicien" remarquable. Peinture et sculpture sont ses domaines privilégiés.

LE MERCURE

Correspondances planétaires : Mercure-Gémeaux. Métal femelle. Métiers : marchand, politicien, médecin, érudit, espion.

Un personnage placé sous le signe du Mercure (ou Vif-Argent) est aimable et habile. Il fait toujours bonne impression et sa grande gentillesse charme les gens qu'il côtoie. C'est un excellent orateur aux gestes harmonieux. Pourtant, il est profondément égoïste et intéressé, se servant très souvent des autres pour arriver à ses fins. Susceptible et boudeur, il ne supporte pas d'être "mal aimé". Il s'en prend alors aux autres, quitte à leur arracher de force estime et amour. S'il n'y parvient pas, il devient amer et reste sur la défensive ! Secret et mystérieux, le Mercure se sert de son bagout pour endormir la vigilance de ses auditeurs, sans jamais se livrer. Il peut devenir nuisible avec désinvolture sans éprouver le moindre remords. La colère le pousse souvent à des actes d'extrême violence, pouvant aller jusqu'au meurtre. Le bien et le mal sont des notions confuses pour lui et rien ne vient entacher la sérénité de sa conscience, car il s'est forgé son propre code de valeurs. Mélancolique, il paraît parfois aussi inquiétant que séduisant. Il peut s'adapter à n'importe quel milieu et son intelligence vive lui permet d'évoluer aisément, même en eaux troubles. Doté d'un grand sens des affaires, il aime mener plusieurs activités de front. Fin psychologue, il sait manier les hommes et, lui-même, n'hésite pas à retourner sa veste car il est aussi dénué de scrupules que de fierté. Le Mercure peut être sujet aux maladies mentales et au complexe de persécution.

LE FER

Correspondances planétaires : Mars-Bélier.Métal mâle. Métiers : soldat, paysan, prêtre, sculpteur, aventurier.

Un personnage placé sous l'influence du Fer a une personnalité forte. Son tempérament est dominé par une dualité qui le rend à la fois fascinant et difficile à vivre. Le Fer symbolise la ruine et le deuil, il est capable de protéger comme de détruire, mais toujours avec une certaine brutalité. Quelquefois trop sincère dans ses propos, il n'a rien d'un diplomate et ne laissera personne lui marcher sur les pieds. Pourtant, son étonnant charisme séduit même ceux qui ne l'aiment pas, car il est tenace, volontaire et souvent... têtu. Il pense toujours détenir la vérité et ne supporte pas la contradiction ! Mais il reste sensible à son environnement et peut être berné par plus rusé que lui, car il adore la flatterie. Courageux à l'extrême, le Fer est le métal dont on fait les héros, et le personnage influencé par lui saura réagir en période de crise, comme en temps de guerre. Impatient et violent, il peut aller jusqu'à la cruauté et s'intéresse rarement aux choses de l'esprit. Cependant, cet homme d'action aime la nature et les grands espaces, hésitant toujours entre l'épée et la charrue. Il peut posséder des dons occultes, mais, très religieux, il refusera toujours de s'en servir.

LE PLOMB

Correspondances planétaires : Saturne-Verseau. Métal mâle. Métiers : érudit, soldat, artisan.

Le personnage placé sous l'influence du Plomb est très austère, car ce métal symbolise la malchance. Quoi qu'il en soit, il garde la possibilité de s'enthousiasmer facilement et il suffit d'un rien pour le transformer. Ce personnage est doué pour les recherches minutieuses et possède un excellent don d'observation. Il est cependant dénué de toute imagination. Manuel méticuleux, et patient, il est en quête perpétuelle de la perfection. Solitaire, il fuit la compagnie de ses semblables et peut devenir aigri et mesquin. Ennuyeux et manquant d'envergure, il ne cherche pas à plaire et préfère passer inaperçu. Mal dans sa peau, il refuse pourtant d'en changer. Les responsabilités l'effraient et son manque d'initiative n'arrange rien. Il peut facilement être manipulé par des personnalités fortes , surtout en période de crise. Infantile et régressif, c'est un parfait "serviteur" timide et silencieux. Seuls les plaisirs de la table trouvent grâce à ses yeux, car il est pourvu d'un esprit lourdement matérialiste.

LE NICKEL

Correspondances planétaires : Uranus-Verseau. Métal femelle. Métiers : médecin, couturier, chroniqueur, aventurier.

Le personnage placé sous l'influence du Nickel a toujours une belle apparence élégante et soignée. Très poli et apparemment influençable, il lui arrive en fait souvent de manipuler les autres grâce à son magnétisme naturel. Il hait les complications et les querelles, mais sa gentillesse est superficielle, car l'avis des autres lui est complètement indifférent. Il n'aime pas l'argent et n'a aucun sens de la propriété, de la sienne comme de celle de son prochain. Il est souvent malhonnête, mais il ne s'abaissera pas à faire n'importe quoi pour s'enrichir. C'est un égoïste qui ne supporte pas sa famille. Dur et difficile à émouvoir, il s'attendrit pourtant facilement sur lui-même. Naïf il est facile à tromper, mais cela lui est égal et il considèrera sa mésaventure avec philosophie. C'est un instinctif, chez qui quelquefois, les forces élémentaires peuvent prendre le dessus. Dans ces moments là, rien ne peut l'arrêter, ni les sentiments, ni la raison. Il aime rester naturel et ne refoule jamais ses pulsions. En fait, son caractère est subtil et complexe, car il adore aussi résister aux tentations. Il est doté d'une intelligence vive, mais superficielle. Impulsif et désordonné, son instabilité peut nuire à sa réussite. Poète inspiré par nature, il n'est cependant pas un créateur et s'il aime la campagne, il est fait pour vivre en ville.

LE ZINC

Correspondances planétaires : Neptune-Poisson. Métal femelle. Métiers : marin, pêcheur.

Un personnage placé sous l'influence du Zinc est généralement beau et fragile, avec une tendance à l'embonpoint. D'une nature sociable, il est toujours prêt à rendre service. Il adore s'occuper d'autrui, mais il est parfois plus servile que serviable, et ses continuelles prévenances peuvent finir par agacer. Le Zinc est bavard, doux, affectueux et tendre, mais cela ne lui suffit pas toujours pour être accepté dans un groupe. Sa gaieté est proverbiale, ainsi que son étourderie. Taquin et malicieux, il échappe à tout classement. Doué d'une grande sensibilité, il passe sans transition du rire aux larmes. Il réfléchit jamais avant d'agir et tombe facilement dans tous les pièges qu'on lui tend. Gaffeur et incapable de discipline, il ne suit que son instinct et ses désirs. Il peut devenir alcoolique ou toxicomane. Il est difficilement influençable et ses colères ne durent guère. Le Zinc hait l'effort et n'est pas ambitieux. Il a cependant le goût du risque et de l'aventure. Ce n'est absolument pas un intellectuel, mais, sans être brillant, il sait être vif et amusant. Les obligations le font fuir, mais il ne demande rien aux autres, ni argent, ni fidélité.

LE COBALT

Correspondances planétaires : Pluton-Scorpion. Métal mâle. Métiers : politicien, écrivain, médecin, érudit.

Le personnage placé sous l'influence du Cobalt n'est pas quelqu'un de facile à vivre. Au premier abord, il ressemble à l'Or, par sa conversation et son magnétisme étonnant, mais ce n'est qu'un faux semblant. Il inspire confiance, mais s'il aime la société, il méprise profondément l'humanité. Quand il est généreux, c'est toujours par calcul, et sa naïveté est feinte. Très perspicace, il sait percer à jour ses interlocuteurs. Il possède cependant tous les défauts de l'Or. Exigeant, autoritaire, plein de mépris pour ceux qui l'admirent, il est aussi intransigeant, intolérant et agressif que le Fer. L'aura de mystère qui émane de lui peut être attirante, mais elle est aussi un peu inquiétante. Il est rigoureusement impossible de l'influencer, et tous les conseils, menaces et flatteries du monde n'auront aucune prise sur lui. L'intelligence du Cobalt est universelle. Il est cependant un piètre créateur, car il prend plaisir à détruire ce qu'il a fait. Il garde ses distances avec ses propres ambitions et n'a aucune espèce de sens moral. Après s'être efforcé de séduire, il aime décevoir ceux qui avaient placé leur confiance en lui. Son ironie mordante est bien en accord avec la méchanceté qui le délecte. Seuls des adversaires à sa mesure trouvent grâce aux yeux du Cobalt. Perpétuellement angoissé et insatisfait, il se retire quelquefois dans sa tour d'ivoire, rejetant le monde qu'il ne peut dominer.

L'ANTIMOINE

Correspondances planétaires : Pluton-Scorpion. Métal femelle. Métiers : artiste, écrivain, musicien, politicien, comédien.

Le personnage placé sous l'influence de l'Antimoine sait parfaitement se mettre en valeur et cherche toujours à sortir de l'anonymat. Original, il aime les bijoux... et ça se voit ! Il ne recule devant rien pour plaire et séduire et utilise pour cela de nombreux artifices témoignant de sa vanité. Il n'est pas très "fréquentable" car il adore les histoires compliquées et les "embrouilles", faisant de la calomnie et de l'indiscrétion ses armes préférées. Comme il déteste l'ennui, il n'hésite pas à provoquer les événements afin de profiter du spectacle que lui donnent les marionnettes dont il tire les ficelles. Apparemment superficiel, il fait preuve de beaucoup de détermination. Même ses nombreux caprices ne sauraient l'éloigner du but qu'il s'est fixé. Il ne fait jamais de cadeaux et fonce toujours droit devant lui, quelles qu'en soient les conséquences. L'Antimoine sait à merveille profiter des autres et arrive toujours à s'imposer . Il est alors très difficile de se débarrasser de lui, car il ne prête aucune attention aux vexations, n'étant pas susceptible. Calculateur et sans scrupule, il arrive toujours à ses fins, quitte à passer des heures pour trouver une solution. Doué d'une grande intelligence, il a horreur du laisser-aller et recherche toujours la perfection et le raffinement. Artiste jusqu'au bout des ongles, il se laisse quelquefois emporter par son imagination et sort alors des limites du raisonnable.

LE BISMUTH

Correspondances planétaires : Pluton-Scorpion. Métal mâle. Métiers : tous, à condition d'être le meilleur.

Un personnage placé sous l'influence du Bismuth est extrêmement brillant et fait preuve d'une forte personnalité. Son magnétisme est tel, que lors d'une réunion il éclipse facilement tout le monde. Il plait, aime plaire et fait tout ce qui lui est possible pour cela. On croit à son altruisme, mais il est en fait très égocentrique. Une de ses grandes qualités est de savoir s'attirer l'amitié des personnes qui peuvent l'aider à réaliser ses multiples et ambitieux projets. En effet, le Bismuth déborde d'ambition et est prêt à tout pour réussir, ne reniant ni la cruauté, ni la corruption, ni la force... Il lui arrive cependant d'être généreux. Mais comme la célébrité et la réussite sont ses seuls buts, il est rapidement tyrannique. C'est un fonceur, mais aussi un diplomate et un grand homme d'affaires. Téméraire, rien ne saurait le contraindre à reculer, malheureusement il manque souvent de clairvoyance et de bon sens. Il est complexé et d'une extrême susceptibilité, à la limite de la paranoïa. Ses colères sont redoutables, même quand elles sont simulées. Dénué de tous principes, il a tendance à exagérer les notions de Bien et de Mal. Il ne déteste pas l'argent, et s'il joue au "grand seigneur" en société, il est avare dans l'intimité. Sa grande intelligence lui permet de tout faire, ou tout au moins de faire semblant ! Très sentimental, il évite pourtant de s'attacher à quelqu'un qui pourrait compromettre sa réussite. Là aussi, il est calculateur, mais il sait à l'occasion être affectueux et fidèle.

LE MAGNESIUM

Correspondances planétaires : Pluton-Scorpion. Métal femelle. Métiers : tous les métiers artistiques, précepteur, prêtre, médecin.

Le magnésium est le seul métal mystérieux à être bénéfique. Un personnage placé sous son influence est souvent efféminé et ambigu. Il est agréable, attirant et ne passe pas inaperçu. Mais ses qualités ne sont pas caractéristiques du Magnésium. Alors qu'il semble instable, frivole et farfelu, il est en réalité profond, raisonnable et organisé. Apparemment capricieux et difficile à vivre, il est solide, équilibré et très serviable. Fidèle et dévoué, il témoigne d'une discrétion à toute épreuve.Sa grande pudeur le conduit toujours à cacher ses vrais sentiments et il dissimule chagrins et peines sous un vernis de gaieté et d'exubérance. En contrepartie, le Magnésium est passé maître dans l'art d'écouter les autres et de les comprendre. Il n'est absolument pas ambitieux et déteste les aventures et les complications, mais si elles se présentent, il les accueille avec sérénité et même avec joie. Il est malaisé de l'influencer et il peut faire semblant d'être convaincu pour arrêter une discussion, car il aime la tranquillité. Profondément tolérant, il accepte les gens comme ils sont. Même s'il ne paraît pas très intelligent, il est très doué pour tout ce qui est intellectuel et artistique. Tellement doué, qu'il répugne à produire le moindre effort dans ces domaines. Son esprit en perpétuelle effervescence peut lui permettre de concevoir des chefs-d'oeuvre sans trop forcer son talent. Indépendant et profondément attaché à sa liberté, il ne fera de concessions que sur les sujets qu'il juge sans importance. Sensible et tendre, il hait le mensonge et la tricherie. Il se montre d'ailleurs très rancunier envers ceux qui l'ont trahi.

LE CUIVRE

Correspondances planétaires : Vénus-Balance. Métal femelle. Métiers : médecin, peintre, diplomate, trouvère, enchanteur, ermite.

Un personnage placé sous l'influence du Cuivre est "bénéfique" et voudrait pouvoir être l'ami du monde entier. Souvent doté d'une belle apparence, son charme inné séduit et sa douceur attire. Bien qu'il semble fragile, il est très résistant. Bon et généreux à l'extrême, il mérite l'amitié qu'il inspire. Il est serviable et sa nature calme est proverbiale. Il s'entend avec tous les métaux, mais l'Etain, le Zinc et le Fer sont ses meilleurs complices. Apparemment docile, il cède en général sans discuter, mais malheur à ceux qui abusent de sa gentillesse. Si jamais il s'en rend compte (il en faut beaucoup !), il peut devenir très "ironique" et même méchant... Eternel indécis, le Cuivre passe son temps à hésiter sans pouvoir prendre de décision. Pourtant, il peut être têtu comme une mule. Il a une réputation de paresse et de nonchalance, car il n'aime pas faire "plus qu'il n'en faut". Il est très organisé, malgré les apparences, et aime partager ses loisirs avec ses amis. Le Cuivre est un hôte parfait qui adore s'occuper de son intérieur. Son imagination fertile lui fait idéaliser ses souvenirs. Pourtant, c'est un conservateur que les idées nouvelles inquiètent. Sa nature féminine est intuitive, mais il est dénué de psychologie et il ne voit que le bien autour de lui. Peu intellectuel, il possède un bon sens esthétique et adore la musique. Il a aussi beaucoup de chance aux jeux...

L'ETAIN

Correspondances planétaires : Jupiter-Sagittaire. Métal mâle. Métiers : politicien, chroniqueur, diplomate, espion, enchanteur.

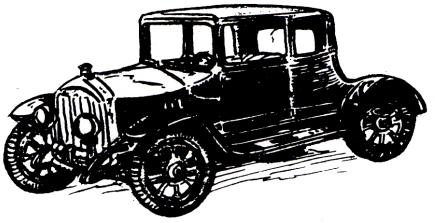
Un personnage placé sous l'influence de l'Etain est un individu sociable. Mais son charme ne séduit pas forcément tout le monde. Néanmoins, c'est un optimiste incorrigible qui veut ignorer ses détracteurs. Grâce à son sens inné de l'intimité, chacun peut se croire son complice. On ne s'ennuie d'ailleurs jamais avec lui, car il est en général intelligent, cultivé et bien éduqué. C'est un curieux insatiable, mais sa discrétion est grande. En fait, il est farouchement individualiste et sait respecter la liberté des autres. Cependant, sa politesse cache un goût prononcé pour le commandement, car il est persuadé de sa supériorité. Il adore se faire de nouvelles relations et gravite avec assurance dans tous les milieux. Maître des apparences, il échappe toujours à ceux qui veulent le cerner. Il se lasse très vite des gens et ses amitiés ne résistent pas à l'usure du temps. L'Etain est surtout un habile "parasite", qui pense que sa présence et sa conversation doivent lui mériter toutes les faveurs. Pourtant, il n'est pas intéressé. Et s'il vient à posséder de l'argent, il n'hésitera pas à en faire profiter les autres. Son esprit est toujours plein de projets , mais il va rarement au bout de ses entreprises. Sa nonchalance le retient et sa négligence fait le reste... Il n'est ni mesquin, ni rancunier. Mais, il est d'une instabilité maladive et ne tient jamais en place. Il passe ainsi sa vie à changer de profession et de domicile. Secret, mais bavard, il aime briller. Mais il est aussi très lucide et ne se plaint jamais de son sort. Malgré son optimisme, il est sujet à de graves crises de dépression. Orgueilleux et vaniteux, il veut toujours donner l'impression d'avoir confiance en lui. Très tolérant et sensible, il sait se mettre à la place de son prochain. Pourtant, il sait mentir à la perfection, s'il s'agit pour lui de se mettre en valeur. L'Etain est un sentimental doué de fantaisie qui préfère jouer à l'esprit fort afin de mieux dissimuler sa vraie nature...

L'APPEL DE CTHULHU

Tentacules et quatre roues

Par P. Sadowski

Je crois que les gens vont acheter un tas de ces voitures à essence déclara un américain un beau jour de 1904. Il ne se trompait pas, mais il était sans doute loin d'imaginer l'ampleur du boom automobile que devaient connaître les Etats Unis au cours des Années Vingt. Un phénomène que les Investigateurs de L'Appel de Cthulhu ne sauraient ignorer...



QUELQUES CHIFFRES

En 1900, la production automobile américaine était de 4000 véhicules par an. En 1921, elle est de 1 500 000, et atteint le chiffre de 4 700 000 en 1929. D'ailleurs, au cours des Années Vingt, le chiffre record de 20 000 000 d'immatriculations sera vite dépassé. Et si en 1926, seul un américain sur dix a sa propre auto, ce rapport passe à un sur six en moins de trois ans ! Ces chiffres traduisent plus qu'un engouement irrésistible pour les "voitures sans chevaux", ils annoncent l'avènement d'une nouvelle civilisation. Car, comme le disait un humoriste célèbre à l'époque : "Monsieur Ford, il faudra cent ans pour savoir si vous nous avez aidés ou nui, mais en tout cas vous ne nous avez pas laissés comme vous nous avez trouvés..."

LA CIVILISATION AUTOMOBILE

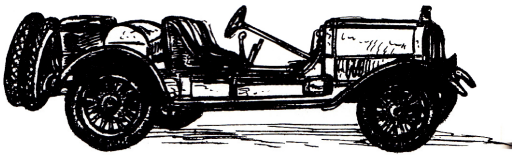
Avant que les voitures ne deviennent populaires, les américains étaient extrêmement dépendant de leur lieu de travail et s'installaient toujours à proximité de leur usine, de leur bureau ou de leur magasin. Avec l'automobile, ils découvrent une nouvelle indépendance. Très vite, des services de cars relient les villes entre elles et les taxis - remplaçant les calèches - commencent à sillonner les rues des agglomérations.
Tout le monde veut son propre véhicule ! A tel point que certaines familles n'hésitent pas à s'endetter pour s'acheter une voiture, comme le voisin. Car l'automobile est autant un signe de classe, qu'un moyen de transport pratique. Même les paysans, qui jusqu'alors hésitaient à employer leurs chariots inconfortables pour se déplacer, sont touchés par le virus. Lors d'une enquête, une paysanne à laquelle on demandait pourquoi sa famille possédait une voiture, mais pas de baignoire, répondit : *On ne peut pas aller en ville en baignoire.*

LES ROUTES DES ANNEES VINGT

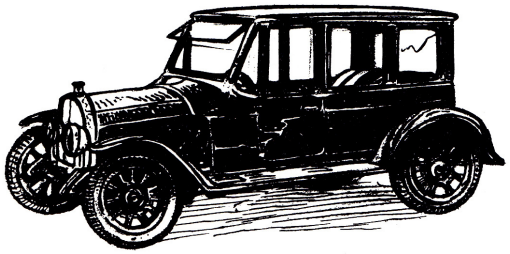
Le paysage américain est profondément bouleversé par l'explosion des ventes d'automobiles. Le réseau routier se trouve modifié du tout au tout. En 1930 on compte plus de 160 000 kilomètres de voies pavées en dehors des villes (il n'y en avait que 1200 en 1909), sans compter les routes bitumées. La moindre ville, le moindre village, tient à présenter des voies de circulation impeccablement lisses à ses visiteurs motorisés. Ce qui ne veut pas dire que les chemins de terre ont complètement disparu, en tout cas, on ne les trouve pratiquement plus que dans les campagnes reculées. Le développement du réseau routier est une question de fierté nationale !
Les déserts et les montagnes ne sont plus des obstacles infranchissables : ce sont des raccourcis. On a creusé des tunnels, tracés des autoroutes à plusieurs voies et tendu des ponts au-dessus des précipices.
Face à un tel développement, les stations services se sont multipliées. La première s'est ouverte en 1913, quinze ans plus tard, il y en a déjà plus de 120 000. Mais elles ne constituent qu'un aspect secondaire du remue-ménage commercial provoqué par l'automobile. De nouveaux commerces (hôtels, restaurants, etc.) s'installent au bord des routes et, vers la fin des Années Vingt, les premiers panneaux publicitaires font leur apparition...

L'AUTOMOBILISTE AMERICAIN

"Un permis de conduire ? Qu'est-ce que c'est ?" En effet, il n'est pas nécessaire de passer un quelconque examen pour pouvoir piloter une automobile. Ce n'est que vers 1925, que certains états décident d'instaurer un "permis" pour limiter le nombre grandissant des accidents de la route. A l'époque, la chaussée est le domaine privilégié des conducteurs du dimanche. Certains ne dépassent jamais les 15 kilomètres heures, d'autres n'ont pas encore compris qu'il vaut mieux rouler à droite.
Bref, les routes ne sont pas sûres !
Et puis, on découvre les premiers embouteillages. Car la voiture permet enfin aux classes moyennes de goûter un loisir qui n'était réservé qu'aux riches jusqu'alors : les vacances. Aussi, dès qu'il y a un jour de congé, les routes se couvrent de cohortes de véhicules et parfois, il y a des ralentissements... Mais, ce



qui caractérise le plus l'automobiliste de l'époque, c'est une certaine bonhommie et un sens développé de l'entraide. On s'arrête volontiers pour discuter avec un condisciple, ou pour l'aider à changer une roue.



UN VASTE CHOIX DE MODELES

Le marché se partage entre deux constructeurs principaux : Ford et la General Motors, un consortium qui regroupe un grand nombre de marques comme Chevrolet, Pontiac, Oldsmobile, Buick ou Cadillac. D'autres firmes moins célèbres proposent aussi quelques modèles prestigieux. Parmi elles, on peut citer Nash, Packard et Hupmobile. On trouve même des engins pour le moins curieux, tels que la Martin-Scootmobile à trois roues ou la Doble à vapeur qui pour 12 000 $ pouvait parcourir 1 500 miles avec 100 litres d'eau ! Mais avant de présenter quelques modèles typiques des Années Vingt, il faut rendre hommage à un véhicule qui symbolise à lui seul l'automobile de l'époque...

FORD T FOREVER !

C'est en 1908 qu'Henry Ford commercialise son premier modèle T, une voiture qui sera construite jusqu'en 1927 et vendue à quinze millions d'exemplaires. S'il fallait résumer en trois mots cette merveille de la technologie du début du siècle, on pourrait dire qu'elle était bruyante, inconfortable, mais indestructible !

Voiture économique par excellence, elle vaut au départ 1000 $, mais ce prix chute à 290 $ au cours des années vingt. Soucieux de réduire les coûts au maximum, Ford n'utilise que le noir - la peinture la moins chère - pour la carrosserie. Quand on lui reproche cette uniformité, il réplique : "Vous pouvez commander n'importe quelle couleur, pourvu qu'elle soit noire". C'est son extrême robustesse qui fait la popularité de la Ford T. La petite "Tin Lizzie" (Lisette en féraille) est effectivement construite entièrement en acier et peut résister aux pires épreuves. Son moteur à quatre cylindres développant une puissance de 24 CV est même souvent utilisé par les paysans pour actionner des pompes ou des treuils. Sa technologie simple encourage les bricoleurs dans l'âme et les publicités qui vantent la Ford T précisent que les petites réparations peuvent se faire avec des épingles à cheveux, de la ficelle ou du chewing-gum (+ 20 % en Mécanique pour les réparations dans L'Appel de Cthulhu).

Pour mieux juger de ses performances, installons-nous à son volant, si vous le voulez bien. Il faut la conduire délicatement, car avec ses trois pédales et son levier à trois positions, elle se montre parfois capricieuse et son radiateur déborde souvent. Sa suspension n'est pas très efficace, mais la Ford T s'accomode bien de tous les terrains, même les plus difficiles. Maintenant, appuyons un peu sur l'accélérateur. Le moteur fait un bruit épouvantable, les tôles de carrosserie s'entrechoquent gaiement et interdisent toute conversation ; on a nettement l'impression que ce "machin" va exploser d'un instant à l'autre. Accélérons encore... Ça-y-est, les embruns routiers fouettent sauvagement notre visage (ses utilisateurs ne disaient-ils pas : "C'est une voiture dans le vent... à tous les points de vue") et nous avons atteint la vitesse maximum : 63 km/h. Quelle griserie !

SOME TYPICAL CARS

Voici, présentées brièvement, quelques unes des concurrentes de la Ford T :

- Chevrolet "Baby Grand" type 490. Une solide torpédo 4 places conçue spécialement pour battre sur son propre terrain le célèbre modèle d'Henry Ford. Prix : 550 $. Vitesse : 70 km/h.
- Chevrolet Capitol (1927). Quatre cylindres en ligne pour une cylindrée de 2760 cm3. La "Capitol" n'avait pas de frein sur les roues avant, ce qui pouvait être... ennuyeux. Prix : 800 $. Vitesse : 80 km/h.
- Oldsmobile 6 cylindres (1919). Moteur à soupapes en tête de 18,9 CV. Ce "Sedan" est tout à fait représentatif des voitures de l'époque. Prix : 1695 $. Vitesse : 50 km/h.
- Pierce-Arrow (1919). Cette voiture de grand luxe développait une puissance de 75 CV. Prix : 6000 $. Vitesse : 100 km/h.
- Stutz Bearcat (1914). Une excellente voiture de sport dont la vitesse était légendaire. Attention, elle n'a que deux places. Prix : 2000 $. Vitesse : 130 km/h.

Faites votre choix et bonne route ! ■

LES POURSUITES

Suggestions de règles pour L'Appel de Cthulhu

Les quelques propositions qui suivent peuvent contribuer à rendre plus vivantes les poursuites en voiture dans l'Appel de Cthulhu. Elles compliquent notablement les règles et sont évidemment tout à fait optionnelles.

Détermination de la distance entre les poursuivants : si vous ne connaissez pas la distance qui sépare les deux véhicules, lancez 1D6 et multipliez le résultat par 50 mètres (au-delà de 300 m, une poursuite est pratiquement impossible, surtout en ville).

La chasse : une poursuite se décompose en plusieurs phases successives. A chaque phase, les conducteurs effectuent un jet en Conduire Automobile. Si les deux pilotes réussissent ce jet, la distance entre les véhicules n'est pas modifiée. Si le poursuivant seul réussit son jet, il réduit de 50 mètres cette distance. Si le poursuivi seul réussit, il l'augmente de 50 mètres.

La vitesse : si les deux véhicules n'ont pas la même vitesse de pointe, pour chaque km/h de différence, réduisez de 1% la compétence Conduire Automobile du pilote de la voiture la plus lente.

Prise de risques : à chaque phase, un pilote peut décider de prendre des *risques* pour augmenter temporairement sa compétence en conduite. Il peut ainsi majorer son pourcentage de réussite - le maximum possible est 30 % - mais il augmentera d'autant ses chances d'avoir un accident (voir ci-dessous).

Accident : si le jet de dés d'un conducteur (auquel est éventuellement ajouté le pourcentage de *risques*) atteint ou dépasse 100, la voiture a un accident. Ex : Harvey Walters poursuit une voiture dans les rues de Chicago. Il a normalement 25 % en Conduire Automobile, mais décide de prendre 20 % de *risques*, ce qui fait passer sa compétence à 45% pour cette phase. Il lance les dés de pourcentage et obtient un score de 82. Non seulement il ne réduit pas la distance qui le sépare de son adversaire (82 est supérieur à 45), mais en plus il a un accident (82 plus 20 est supérieur à 100). Son auto sort de la route et va percuter un lampadaire !

Dommages accidentels : divisez par 10 la vitesse de la voiture au moment de l'accident (ne tenez pas compte des fractions). Divisez encore ce chiffre par 4. Le résultat ainsi obtenu indique le nombre de D6 (minimum un) de dégâts que prend chaque passager. Un jet de Chance réussi permet de diviser ces dégâts par 2.

N'hésitez pas à rajouter des événements imprévus (enfant qui traverse brutalement la rue, policier qui siffle) en cours de poursuite et demandez aux conducteurs de faire des jets de compétences. Le suspense n'en sera que plus grand !

AIDE DE JEU — IL EST MINUIT DOCTEUR CTHULHU! — AIDE DE JEU

Par Jean Balczesak

Le temps est souvent un facteur important dans les parties de L'Appel de Cthulhu. Pourtant, les règles restent assez imprécises sur ce sujet. Alors, voici quelques éléments qui permettront au Gardien de toujours savoir quelle heure il est dans l'univers du jeu.

LE PROBLEME DU TEMPS

Plusieurs raisons peuvent imposer au Gardien de tenir un décompte exact du temps écoulé dans le cadre d'une partie. Le réalisme tout d'abord, car il est important par exemple, de savoir si une administration est ouverte au moment où les Investigateurs veulent s'y rendre. L'aventure peut également dépendre d'un timing précis. Imaginez un peu les conséquences que peuvent avoir quelques minutes de retard, si un sorcier vient juste d'invoquer Azathoth. Terrifiant, non ? Enfin, les règles font parfois appel à des notions de durée qui sont d'une extrême importance. C'est notamment le cas en ce qui concerne les Folies Temporaires, car il est évident qu'il existe une grosse différence entre un paranoïaque qui tire sur tout ce qui bouge et un Investigateur pleinement coopératif...

ECHELLES TEMPORELLES

Lorsqu'il s'agit de mesurer la durée d'un voyage, mieux vaut compter en jours et en heures. Ces unités de mesure nous sont bien connues et ne posent aucun problème par elles-mêmes. Par contre, les règles de L'Appel de Cthulhu font appel à deux termes qui sont assez mal définis et qu'il faut préciser un peu. Un Tour, selon la première édition américaine du jeu, équivaut à cinq minutes. Ce détail a été oublié dans la seconde version de l'AC (celle qui a été traduite en français), mais reste très utile. Un Round, lui, dure approximativement douze secondes. La notion de Round est un peu plus complexe que celle de Tour, car elle est relative. C'est à dire qu'un Round donné pourra très bien ne faire que quelques secondes, alors qu'un autre atteindra facilement la demie minute. En fait, c'est une unité de mesure temporelle variable qui peut être définie comme étant : *le temps nécessaire à l'accomplissement de toutes les actions possibles en une séquence de combat.* Quoi qu'il en soit, pour plus de commodité, considérez toujours qu'un Round fait en moyenne douze secondes.

TEMPS ET DEPLACEMENTS

Quand il s'agit de voyager en bateau, en train ou en voiture, le Guide des Années 20 (p. 18 et 19) donne suffisamment d'éléments pour permettre de calculer sans effort combien de temps il faut pour aller d'un bout à l'autre de la planète. Mais quand les personnages sont à pied, les choses se compliquent. Il est indiqué dans les règles qu'un homme peut se déplacer de 8 mètres par Round. Si l'on reprend l'hypothèse selon laquelle un Round représente 12 secondes, on a plutôt l'impression d'avoir affaire à des escargots qu'à des athlètes ! En fait, il faut considérer que cette distance est - elle aussi - une distance relative qui peut être parcourue en marchant au cours d'un Round de combat moyen. Si la personne qui se déplace n'est pas impliquée dans un combat, elle peut parcourir aisément une distance équivalant à 6 fois celle de base, soit 48 mètres, dans un seul round.

Ex : Harvey Walters est parti en éclaireur explorer les ruines d'un château de sinistre réputation. Soudain, il est assailli par une créature répugnante (une goule) qui cherche à lui arracher les yeux. Ses amis se trouvant à environ 200 mètres de lui, il devra donc combattre seul son adversaire pendant 4 rounds (200 divisé par 48 égale 4), avant que ses compagnons ne viennent à sa rescousse.

Pendant un Tour de 5 minutes, un homme peut parcourir :

- 120 mètres, s'il progresse avec beaucoup de précautions.
- 240 mètres, s'il marche normalement.
- 2000 mètres, s'il court.

Ces précisions permettent de déterminer le temps que mettront des Investigateurs pour parcourir à pied une distance donnée. Ex : Les amis d'Harvey Walters ont entendu ses cris. Mais, comme ils craignent un piège, ils décident de venir à son secours très précautionneusement en inspectant bien les alentours. Il leur faudra donc presque deux Tours (à 120 mètres par Tour) pour rejoindre leur compagnon. Espérons qu'il sera encore vivant à ce moment là !

TEMPS ET ACTIONS

Quand les joueurs déclarent qu'ils passent un certain laps de temps à accomplir quelque chose (ex : préparer leur équipement), pas de problème : vous pouvez tenir compte des indications qu'ils vous donnent, si elles vous semblent logiques. Par contre, lorsqu'il s'agit d'utiliser une compétence, l'estimation de la durée peut être plus difficile. Dans certains cas, celle-ci est donnée (ex : Bibliothèque 4 heures), mais dans d'autres, il vous faudra faire preuve de bon sens. Heureusement, la plupart des compétences sont instantanées, comme Archéologie, Histoire, etc... C'est à dire qu'elles n'impliquent pas une notion de durée. Il en existe aussi qui peuvent être appréciées en temps réel, comme Discussion, Baratin et - si vous n'avez pas peur de vous endormir - Eloquence. Il vous suffit de laisser vos joueurs interpréter le rôle de leurs Investigateurs et de chronométrer, éventuellement, le temps qui passe.

Enfin, il y a des compétences, comme Mécanique ou Camouflage dont le temps d'exécution relève exclusivement de votre jugement souverain. Quoi qu'il en soit, il n'est pas indispensable de s'astreindre à une comptabilité temporelle pointilleuse en toute circonstance, surtout si cela risque de ralentir l'aventure en cours. Souvent, le bon sens est la meilleure des horloges et une appréciation à vue de nez suffit largement !

LA FICHE DE TEMPS

La fiche photocopiable qui est jointe à cet article vous permettra de noter de façon commode le temps qui s'écoule. Les Rounds ont été regroupés en blocs représentant un Tour, et les Tours en blocs d'une heure. Il vous suffit de cocher avec un crayon les cases au fur et à mesure du déroulement de la partie pour toujours savoir quelle heure il est. Quand un bloc de Rounds est rempli, barrez-le d'un grand trait et cochez une case Tour. Procédez de même avec un bloc de Tours, en cochant une case Heure quand il est rempli.

Important : A chaque fois que vous changerez de journée, n'oubliez pas de mettre vos compteurs à zéro en gommant toutes les marques des cases Rounds, Tours et Heures !

FICHE DE TEMPS

NOM DU GARDIEN : . . . . . .
DATE DU DEBUT DE L'AVENTURE : . . / . . / 19 . .

JOURS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

DATE DU JOUR : . . / . . / 19 . . HEURE DE DEBUT : . . h . . mn

HEURES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MATIN												
APRES-MIDI												

Notes :

TOURS

0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 minutes

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 minutes

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 minutes

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 minutes

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

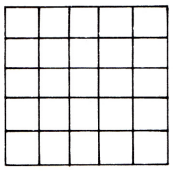
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 minutes

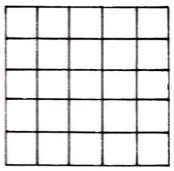
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

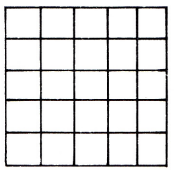
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 minutes

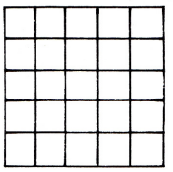
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

ROUNDS


1 mn
2 mn
3 mn
4 mn
5 mn


1 mn
2 mn
3 mn
4 mn
5 mn


1 mn
2 mn
3 mn
4 mn
5 mn


1 mn
2 mn
3 mn
4 mn
5 mn

VITESSE DE DEPLACEMENT A PIED

Par round (12 secondes)
- 8 mètres si engagé en combat.
- 48 mètres en courant.

Par tour (5 minutes)
- 120 mètres en progression précautionneuse.
- 240 mètres en marche normale.
- 2000 mètres en courant.

Photocopie autorisée pour utilisation personnelle
© Jeux Descartes

NOTES

FRIEDLAND

Par Jean-Jacques Petit

Au soir du 14 JUIN 1807, Napoléon écrivit à Joséphine :
... Mes enfants ont dignement célébré l'anniversaire de la bataille de Marengo. La bataille de FRIEDLAND sera aussi célèbre et aussi glorieuse pour mon peuple. Toute l'armée russe mise en déroute, quatre-vingts pièces de canon, trente mille hommes pris et tués, vingt-cinq généraux russes tués, blessés ou pris ; la garde russe écrasée.....
FRIEDLAND fut certes une victoire décisive et l'un des plus beaux exemples du génie militaire de l'Empereur, mais ce fut également une bataille âpre et meurtrière qui marque l'un des tournants de son destin. Aujourd'hui, Jean-Jacques Petit jette un second regard sur son jeu qui, depuis sa publication, a su conquérir de nombreux passionnés d'histoire napoléonienne...

PRECISIONS ET AVENANTS AUX REGLES DE BASE

Il n'est rien de plus cruel pour un créateur de jeux que de considérer que le fruit de ses efforts est terminé une fois qu'il a été édité. Avec le temps, de nouvelles questions s'élèvent, la vision que l'on a des choses se modifie insensiblement et le jour vient, où le besoin d'ajouter une dernière touche à son oeuvre est irrépressible. Voilà pourquoi, en réponse à de nombreuses questions, les éclaircissements présentés ci-dessous sont devenus nécessaires.

B - SEQUENCE DE JEU

Au premier tour, c'est toujours le joueur russe qui est en phase.

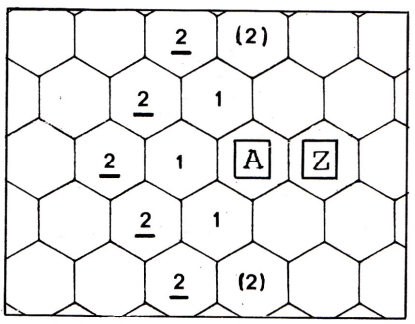
E - LE COMBAT

Mécanisme de combat

- Il est tout à fait possible de combattre avec un effectif réduit.

Mouvements après combats

- Dans le cas d'un recul de deux hexagones, ce mouvement doit s'effectuer de telle sorte, qu'une fois ce déplacement terminé, l'unité qui recule se retrouve à une distance de deux hexagones de son adversaire.
Exemple :



L'unité A devant reculer devant l'unité ennemie Z, elle ne pourra se trouver, après son déplacement, que dans l'un des hexagones marqué par le chiffre 2 souligné et non dans ceux désignés par un 2 entre parenthèses.

- Lorsqu'elle fait retraite, une unité française doit impérativement se diriger vers le bord Ouest de la carte, une unité russe, quant à elle, devant faire route vers le bord Est. Elle doit éviter, autant que possible et si elle en a le choix, d'être offensive et d'entrer dans une zone de contrôle ennemie.

- En cas de déroute, les règles applicables sont les mêmes que pour une retraite, mais il est alors absolument interdit d'entrer dans une zone de contrôle ennemie.

Effets du combat

Réorganisation : on peut tenter une réorganisation dans une zone de contrôle ennemie, mais avec un malus de - 2 au jet de dé. Si l'unité concernée n'est pas réorganisée, celle-ci perd autant de points d'effectifs qu'il y a d'unités ennemies contrôlant l'hexagone où s'est effectuée la tentative de réorganisation. Ces pertes, à l'instar du cas E - 19, sont considérées comme étant des prisonniers. Elles n'ont donc rien à voir avec des combats ordinaires. C'est pour cette raison que l'on ne tient compte que de l'unité et non de l'effectif.

F - ARTILLERIE

5.- Dans cette règle, les effectifs doivent être ajoutés les uns aux autres et le combat est résolu en une seule opération.

Effets du terrain
sur le combat par bombardement

11.- Dans le cas concernant une ligne de crête, on considère qu'une unité pouvant bombarder vers le bas se trouve au sommet de la crête, ce qui la rend visible par les unités ennemies placées en contrebas. On agit du bas vers le haut de la même manière que s'il s'agissait de l'inverse, mais sans toutefois ajouter l'hexagone de distance supplémentaire cité en F - 4.

- L'artillerie qui se trouve dans un village ne bénéficie pas du bonus normal de + 2. En effet, on doit considérer qu'elle n'a pu déployer qu'une partie seulement de ses batteries ou que celles-ci ont été alignées en bordure de l'agglomération, donc leurs lignes de tirs sont largement limitées par la présence des maisons. Quoi qu'il en soit, l'artillerie bénéficie quand même du bonus de + 2 pour le tir à mitrailles. Dans une forêt par la route, les mêmes effets s'appliquent.

H - ELEMENTS PARTICULIERS

Gué

Les gués se trouvent dans les hexagones 2309 et 2310.

DEUX NOUVEAUX SCENARIOS POUR FRIEDLAND

Ces scénarios "historiques" peuvent très bien, vu le nombre limité de pions qu'ils mettent en oeuvre, servir à initier de nouveaux joueurs. En outre, ils sont relativement déséquilibrés, ce qui permet des affrontements avec handicap pour les joueurs confirmés.

ET POURQUOI PAS UN TOURNOI ?

Les deux scénarios présentés ici, ainsi que le jeu de base, peuvent faire l'objet d'un tournoi en six parties, chaque joueur prenant alternativement le camp français ou le cap russe. Le décompte des points pour chaque partie obéira au barème suivant :

- Le match nul donne 1 point aux deux adversaires.
- Une victoire tactique donne 2 points au vainqueur.
- Une victoire importante donne 3 points au vainqueur.
- Une victoire décisive donne 4 points au vainqueur.

Le tournoi sera remporté par le joueur qui comptera le plus de points à l'issue de sa sixième partie. Plus nombreux seront les joueurs qui participeront à ce tournoi, plus grande sera la valeur de la place de premier. Alors, n'hésitez pas à inviter le maximum de monde possible. Si jamais, à la fin des six premières manches il devait y avoir des ex-aequos, faites les participer à de nouvelles manches éliminatoires. □

SCENARIO I

Lannes arrive à Posthenen, alors même que l'armée russe commence à traverser l'Alle...

Règles particulières :

- La partie se joue en 6 tours, le joueur français joue le premier.
- Lannes commande l'armée française et Bennigsen l'armée russe.
- Au premier et au second tour, il n'y a pas de ponts en 2320, 2520 et 2720. Ces ponts ne seront opérationnels qu'au troisième tour.
- Il n'y a pas de ponts sur le ruisseau du moulin.

But du jeu :

Empêcher le contrôle de la route de Knisberg. Le joueur qui occupe seul la ville de Henrichsdorf marque 50 points. Les unités russes qui n'ont pas pu passer l'Alle, et se trouvent en fin de partie à l'Est de cette rivière, sont considérées comme éliminées.
A la fin de la partie, il faut faire la différence entre les points d'effectifs :

- Ecart de 50 à 70 points en faveur du Russe, match nul.
- Par tranches de 15 points en plus pour le Russe, ou en moins pour le français, il y aura respectivement une victoire tactique, importante ou décisive.

POSITION DES UNITES

Français :
Oudinot 1723 (effectif 14)
Naveles 1722
SB 9e Hussard 1419
Grouchy et Grouchy Commandant 1115
Lannes 1318
Le reste des Grenadiers d'Oudinot (pion bleu, effectif 6, moral et combat 2) 1211.

Russes :
Ouvarov et Commandant Ouvarov 2218
Galitzin 2318
Artillerie Ouvarov 2319
Sakomelski 2420
Barasdin 2521
Cavalerie Gotschakow 2522

RENFORTS

- Deuxième tour
Russes :
Benningsen, Commandant Gotschakow, Artillerie Gotschakow (Effectif 4) et infanterie Gotschakow par 2822.

- Troisième tour
Français :
Commandant Mortier, Dupas, Baldois, Nausouty et artillerie à cheval (effectif 9) par 120.
Russes :
Sarken, Essen, Engelhart, artillerie (effectif 3) par 2825.

- Quatrième tour
Français :
Verdier et Saxons par 120.
Russes : Tous les corps de Bagration, cavalerie et artillerie, artillerie à cheval par 2825, infanterie et artillerie par 2822.

- Cinquième tour
Russes :
Kollogribow et Kapersky par 2822.

SCENARIO II

En ce début de matinée, les russes sont parvenus à traverser l'Alle par la force. Les deux armées sont face à face.
Lannes, conscient que Napoléon et le reste des troupes ne sont plus qu'à quelques heures de marche, engage le combat afin de contenir l'armée ennemie...

Règles particulières :

- La partie se joue en 8 tours, le joueur français joue en premier.
- Lannes commande l'armée française, Benningsen l'armée russe.

But du jeu :

A la fin de la partie, on fait la différence des points d'effectifs présents sur la carte :

- Ecart de 0 à 20 points en faveur du Russe, match nul.
- Chaque tranche de 15 points supplémentaires pour le Russe, en moins pour le Français, donne respectivement une victoire tactique, importante ou décisive.

POSITION DES UNITES

Français :
Beaumont 1505
Grouchy et Commandant Grouchy 1406
Artillerie à cheval (effectif 7) 1407
Nausouty 1408
Pion bleu (Oudinot effectif 6) 1310
Dombrowki 1313
Baldois et Commandant Mortier 1214
Dupas 1116
Saxons 1218
Lannes 1019
Naveles 1221
Verdier 1022
SB 9e Hussard 1224
Oudinot (effectif 16) 1425

Russes :
Ouvarov 1805
Barasdin 1707
Sakomelski 1708
Gotschakow 1709
Kollogribow 1710
Commandant Ouvarov 1808
Artillerie Ouvarov 2007
Gotschakow 1713
Artillerie G 1714
Saken 1715
Essen 1716
Commandant Gotschakow 1915
Galitzin 2115
Mallutin 2116
Kaspersky (artillerie à pied) 2216
Bennigsen 2317
Osterman 1818
Markov 1820
Commandant Constantin 2215
Karspersky (artillerie à cheval) 2316
Artillerie B 1821
Koschin 1823
Hussards 1825
Berusheff 1927
Bagowout et commandant Bagration 2124
Engelhart 2522
Artillerie G 2424

RENFORTS

- Sixième tour
Français :
tout le corps de Victor par 120.

AMIRAUTE

Par le Docteur Paul Bois

Brève rencontre avant l'heure

Amirauté n'est pas un jeu comme les autres : c'est un classique.
Depuis sa première édition, ses fanatiques ont sans cesse été plus nombreux. C'est pourquoi une rubrique régulière lui sera consacrée dans JD+. Vous y trouverez de nouvelles règles, des études et bien d'autres choses encore pour cet exceptionnel jeu de combats navals. Aujourd'hui, son créateur vous propose un scénario original. C'est un bon début, non ?

Si Amirauté propose de recréer toutes les actions de la Seconde Guerre mondiale, on peut néanmoins - en restant parfaitement dans le cadre des données de base - inclure dans le jeu les opérations de cette dramatique répétition générale que fut la Guerre d'Espagne. En effet, les moyens aéro-navals impliqués sont les mêmes que ceux qui ouvriront le grand conflit trois ans plus tard...
Ainsi nous semble-t-il intéressant de nous arrêter une fois, juste avant la grande entrée en scène de 1939, sur l'événement naval majeur de cette guerre civile. Si la rencontre du Cap Palos n'est pas restée dans l'histoire avec la renommée des batailles du Cap Trafalgar ou du Cap Saint-Vincent, elle n'en fut pas moins l'affrontement maritime le plus marquant de la lutte fratricide espagnole et ses enseignements, disséqués avec minutie par les spécialistes de l'époque, confirmèrent à l'évidence certains principes, mais firent aussi apparaître des erreurs graves quand ceux-ci allaient dans le sens d'idées préconçues et surannées.

Après un rappel de la situation, nous verrons donc, si vous le voulez bien, les forces en présence, les conditions de la rencontre et les leçons qu'elle permit de tirer...

LA SITUATION STRATEGIQUE

Au printemps 1938, dix-huit mois après le début du soulèvement ibérique, la guerre terrestre fait rage dans la péninsule. Sur mer, la situation stratégique est assez simple : une bonne partie de la côte méditerranéenne est aux mains des gouvernementaux qui tiennent le grand port de Barcelone et le rivage allant jusqu'à l'Ouest d'Alméria. Les nationalistes, pour leur part, tiennent le reste du rivage continental et les Baléares. Le parti légal est bien plus dépendant des importations maritimes d'armement que ne l'est son adversaire qui reçoit une aide massive de ses puissants alliés allemands et italiens, alliés que le premier n'ose pas trop affronter directement. L'objectif naval de chaque partie est donc très classique : assurer à tout prix son propre ravitaillement et interdire celui de l'ennemi.

La flotte espagnole est, grosso modo, divisée en deux factions de "poids" relativement équivalents : les républicains moins dotés en gros navires avaient l'avantage en ce qui concernait les destroyers, les nationalistes mieux lotis en croiseurs souffraient, eux, d'un manque de torpilleurs, mais savaient se montrer plus entreprenants que leurs adversaires. Quoi qu'il en soit, la valeur réelle des moyens mis en oeuvre dépendait évidemment beaucoup de la justesse de leur emploi et l'on imagine sans peine que les querelles d'écoles furent inépuisables sur le sujet.

LES FORCES EN PRESENCE

5 MARS 1938. Une force nationaliste appareille du mouillage de Palma de Majorque et se retrouve peu après minuit à 55 milles au sud-ouest d'Ibiza où elle est aperçue une première fois par les navires des forces gouvernementales. Ces derniers avaient été lancés à sa recherche après avoir été alertés grâce aux rapports d'avions explorateurs.

L'escadre franquiste est composée de 3 croiseurs dont deux lourds (CL) tout neufs et qui sont sans conteste les meilleures unités de la flotte espagnole : le Canarias et le Baléares entrés respectivement en service en 1936 et 1937. Ces navires sont dérivés du type anglais Cornwall, et se rapprochent du type 10000 t Washington au terme de son évolution avec une vitesse un peu moins ambitieuse, mais compensé par une protection blindée accrue. Ce sont de beaux bâtiments d'une longueur avoisinant les 200 mètres, atteignant 33 n, armés de VIII canons de 203 mm groupés en 4 tourelles doubles, VIII canons de 120 aa, VIII de 40 aa et XII tubes lance-torpilles de 533 mm. Le troisième croiseur est plus léger (cl) et plus ancien. En effet, l'Almirante-Cervera date de 1925 et dérive lui aussi d'un type anglais (classe Enterprise, cf. Mare Nostrum). Ses caractéristiques sont les suivantes : 7475 t, 176 mètres de long, vitesse de 35 n, VIII canons de 152 mm, IV 102 aa, II 47 aa et XII T 533. Moins armé, moins bien protégé, mais plus rapide, il est placé judicieusement en queue de ligne. Les trois croiseurs ne sont accompagnés par aucun autre navire, et en particulier par aucun destroyer.

L'escadre gouvernementale qui a

pris la mer pour se mettre en chasse des bâtiments franquistes comprend : le (cl) Libertad frère de l'Almirante-Cervera, et le Mendez-Nunez qui date de 1923 (4500 t, 134 mètres de long, 29 n, VI canons de 152, IV 47 aa, IV mt aa et XII T 533). Ces croiseurs sont accompagnés- ce qui compense leur faiblesse en nombre et en puissance - par 5 torpilleurs formés en groupes tactiques : le Sanchez-Barcaitzegoi, l'Almirante-Antequera, et le Lepanto d'une part, l'Almirante-Gravina et le Juan-Lazaga d'autre part. Les quatres premiers sont des destroyers modernes inspirés de modèles anglais contemporains, le dernier est plus ancien et plus léger.

LE CHOC

Le 6 MARS donc, à 0 h 40 par temps calme mais pauvre visibilité, le Libertad aperçoit à 3000 mètre les trois croiseurs nationalistes qui défilent à contre-bord.

Le Sanchez-Barcanztegui lance immédiatement deux torpilles qui manquent leur cible, mais donnent l'alerte.

La formation des gouvernementaux est la suivante : les deux croiseurs en ligne de file, le premier groupe de destroyers à babord et le second à tribord. Le contact est tout d'abord très vite perdu (rappelons que le radar naval n'existe pas encore en 1938) et n'est repris qu'une heure vingt plus tard à une soixantaine de milles environ du Cap Palos. L'escadre nationaliste force alors l'allure et manoeuvre pour couper la ligne des républicains. Ce faisant, elle défile à babord de ceux-ci et passe à 2000 mètres du premier groupe de destroyers (3). Les (cl) font feu de toutes pièces et les destroyers lancent : le S.B. 4 torpilles. L'A.A. 5 torpilles et le L. 3 torpilles. Au moins deux engins touchent le Baléares à l'avant et au milieu. Les croiseurs indemnes continuent leur route, laissant sur place le blessé à bord duquel un violent incendie s'est déclaré. Le combat n'a duré que quelques minutes à peine et les parties, sans insister, s'éloignent dans la nuit et rejoignent leurs bases respectives sans avoir subi de graves dégâts d'un côté comme de l'autre.

Le Baléares durement atteint et stoppé, reste à flot et, le jour venu, est attaqué plusieurs fois à haute altitude par des avions gouvernementaux qui larguent des bombes de 250 kg. Ces dernières n'atteignent pas leur objectif, mais entraînent quelques pertes par éclats à bord des deux destroyers anglais venus recueillir les 363 survivants. Le navire torpillé finit par sombrer dans le cours de l'après-midi, aucune tentative de sauvetage n'ayant été faite.

LES LEÇONS DE L'AFFRONTEMENT

Les conclusions tirées de cette rencontre furent multiples :

- une fois de plus il fut confirmé que la fortune sourit aux audacieux ; malgré une infériorité théorique, le bon emploi de moyens limités peut séduire le dieu des batailles.....
- à l'opposé, ce fut également la démonstration du risque inhérent aux combats nocturnes, avec tout ce qu'ils comportent d'aléas, de surprises et d'hésitations quant à la conduite à tenir dans le temps très court d'une visibilité évanescente...
- les torpilles firent aussi la preuve de leur efficacité à portée rapprochée. Une efficacité qui compense largement les effets plus incertains du canon dans le tir de nuit. Cette nuit là, l'amiral nationaliste fit une grave erreur dans son estimation du risque à prendre, et les conséquences furent éloquentes...

Ces résultats ne surprirent pas les spécialistes de l'époque qui, par contre, furent renforcés dans leur idée de la quasi inocuité des attaques aériennes. Dans les conditions qui furent celles du 6 Mars 1938, ils n'avaient d'ailleurs sans doute pas tort. Mais il suffisait de changer celles-ci ! Ce que firent très bien les Allemands, deux ans plus tard, en étendant au combat maritime, la technique du bombardement en piqué qui avait si bien fait ses preuves sur terre.

En ce qui concerne la pratique d'une simulation, on retiendra :

- L'importance de l'exploration aérienne.
- La brutalité du contact dans une partie de colin-maillard livrée dans l'osbcurité de la nuit.
- Le faible pourcentage de coups au but, typique de la confusion qui règne toujours dans ce type d'affrontement.

Il va de soi qu'un scénario à la lumière du jour peut facilement être monté et ne manquera certainement pas d'intérêt... ■

DONNEES TECHNIQUES

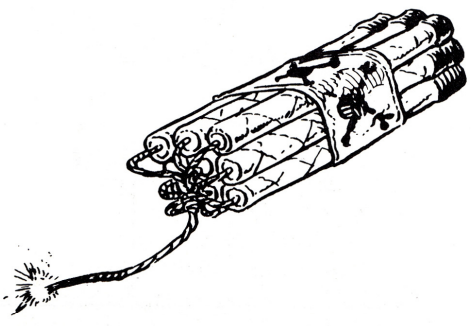
Nom	Armement	Portée	Long.	Vit.	Pts	Taille
CL BALEARES CL CANARIAS	VIII 203 VIII 120aa VIII 40aa + XII T533	29000 m 18000 m	183 m	33 n	30	2
cl AL.CERVERA cl LIBERTAD	VIII 152 IV 102aa II 47aa + XII T533	22500 m 19500 m	176 m	35 n	17,5	3
cl MENDEZ-NUNEZ	VI 152 IV 47aa + XII T533	22500 m	134 m	29 n	14,5	3
DD S.BARC. DD LEPANTO DD ALM. ANT DD ALM. GRAVINA	IV 120 IV 37aa + IV 20aa VI T533	18000 m	97 m	37 n	1,5	4
DD JUAN-LAZAGA	III 102	12500 m	84 m	34 n	1	4

JUNTA

VIVA EL PRESIDENTE

Par Henri Balczesak

Savez-vous que JUNTA a longtemps été mis à l'index aux Etats-Unis ? On se demande bien pourquoi... A moins que ce ne soit à cause de son réalisme hilarant, de son approche effrontément ironique de la politique ou de sa dénonciation grinçante des agissements de certains politiciens (comme il ne peut "évidemment" en exister que dans les républiques bananières) ?
Quoi qu'il en soit, JUNTA est avant tout un jeu simple, amusant... et édifiant. Et il est difficile de résister à l'envie d'imaginer quelques variantes qui accroîtraient encore son réalisme pour le plus grand bonheur de ses joueurs.
Celles qui vous sont présentées ici sont absolument optionnelles. Puissent-elles vous inspirer les conspirations les plus machiavéliques et vous assurer un enrichissement rapide aux dépends du peuple qui a eu l'imprudence de vous élire à un poste de haute responsabilité.



QUELQUES CONSIDERATIONS GENERALES

Le métier de Président de la République n'est pas de tout repos. A tel point, qu'il arrive souvent que les charmes de cette fonction soient si peu appréciés, qu'aucun joueur ne présente spontanément sa candidature aux élections. Dans une telle situation, le jeu est évidemment bloqué. C'est pourquoi, il n'est pas rare dès le début de la partie, que des négociations âpres et des promesses mirifiques soient nécessaires pour convaincre l'un des joueurs à se laisser élire Président. Comme dans la réalité, en somme...

Pour pallier ce terrible manque de civisme et d'ambition, il suffirait peut-être de renforcer les pouvoirs du Président, tout en lui assurant des avantages plus substantiels pendant l'exercice de son mandat. A coup sûr, on verrait alors fleurir de nombreuses candidatures spontanées, au plus grand bénéfice du pays tout entier... et de certaines banques suisses.

D'un autre côté, il n'est pas toujours facile de réunir les conditions d'un "bon" coup d'Etat. Et bien que les règles vous encouragent à vous lancer à corps perdu dans des entreprises de déstabilisation, il faut bien avouer que de nombreuses tentatives se soldent par un inutile bain de sang, dont l'instigateur est souvent le premier à faire les frais. On comprend mieux alors la relative rareté des coups d'Etat... Mais, pour que le jeu soit encore plus vivant, il est indispensable de faciliter l'instauration d'une plus grande instabilité.

Ces deux objectifs ne sont-ils pas contradictoires ? Bien sûr que si ! Ce qui ne veut pas dire pour autant, que des variantes bien dosées ne peuvent pas rétablir un équilibre à un niveau tel, que le jeu soit naturellement plus mouvementé, tout en assurant aux divers participants des gains suffisamment alléchants pour qu'ils consentent à supporter un niveau de stress plus élevé.

En clair, le but des variantes proposées ci-dessous est d'établir une plus grande instabilité du régime, tout en faisant en sorte que les parties adverses aient autant d'avantages à tenir bon de leur côté, qu'à céder à leur paresse naturelle. Ca promet...

POUR UNE REVALORISATION DE LA FONCTION PRESIDENTIELLE

Le Président ne peut être assassiné par la police secrète lorsqu'il est à la Banque. Il ne peut pas, cependant, y déposer des fonds pendant deux tours consécutifs.

Cette règle optionnelle permet de neutraliser le plus dangereux des ennemis du Président : le Ministre de l'Intérieur. Puisque ce dernier perd de bonnes chances de l'assassiner, il y a fort à parier qu'il aura tendance à mieux coopérer, surtout si sa part du budget est raisonnablement confortable.

Ainsi, à l'abri d'une élimination trop facile, le Président sera moins gêné pour détourner des sommes folles à la barbe de l'opposition dont le mécontentement ne pourra pas croître.

LA TENSION QUI MONTE, QUI MONTE...

Il ne faut pas oublier que, soumis à une dictature aussi éhontément dévoyée que celle de JUNTA, un pays devrait être constamment agité par divers groupes de contestataires. Il est fort probable même, que des troubles annonciateurs d'un soulèvement général puissent être visibles bien avant le déclenchement d'un coup d'Etat. Ce n'est pas tout à fait le cas dans le jeu et c'est pourquoi une variante, comme celle qui suit, ajoute un peu de réalisme et de tension !

Normalement, pour pouvoir introduire des unités de contestataires sur le plateau de jeu, il faut disposer de la carte "Influence" et de la carte "Evénement" correspondant aux dites unités. Pour le moins, ce système est un peu lourd...

Une première variante consiste à autoriser celui qui ne dispose *que* d'une carte "Evénement" à placer les unités correspondantes sur le plateau. Ces unités resteront aux ordres de celui qui les a introduites, *tant qu'un autre joueur, en jouant la carte "Influence" leur correspondant, n'en prend pas le contrôle*. On imagine déjà les surprises que cette simple variante peut apporter au déroulement d'un coup d'Etat. Mais on peut encore aller plus loin...

LA CHIENLIT PARTOUT !

En effet, le simple fait de jouer une carte "Evénement" qui introduit de nouvelles unités sur le plateau doit - normalement - déclencher un coup d'Etat. Pour simuler la montée progressive de la tension sociale, il suffit d'autoriser celui qui joue une carte "Evénement" introduisant des rassemblements étudiants, des grévistes ou des émeutiers, à les placer sur le plateau *sans être obligé de déclencher un coup d'Etat* ; bien entendu, ces unités resteront immobiles, mais - au cours de chaque tour qui suivra - une unité supplémentaire du même genre pourra être ajoutée pour renforcer celles qui ont déjà été placées. En accord avec la variante précédente, le joueur qui jouera la (les) carte(s) "Influence" correspondante(s) prendra le contrôle des unités, mais devra *obligatoirement* déclencher un coup d'Etat.

Dans ces conditions, la carte "Grève Générale" devient extrêmement puissante, car elle permet de prendre le contrôle de tous les rassemblements étudiants, grévistes et émeutiers déjà présents sur le plateau, tout en leur ajoutant le nombre d'unités prévues. Mais, bien évidemment, puisqu'elle peut être jouée même si l'on ne dispose pas des cartes "Influence" nécessaires, les forces qu'elle contrôle peuvent passer aux ordres de ceux qui joueront ces fameuses cartes "Influence" pendant le coup d'Etat *qui est automatiquement provoqué par la carte "Grève Générale"*.

ALLONS, ALLONS MESSIEURS, ON PEUT S'ENTENDRE...

Tant qu'un coup d'Etat n'est pas déclenché (par le jeu d'une carte "Grève Générale" ou par la décision d'un joueur qui introduit - ou qui a déjà introduit - des unités, ou encore par la décision d'un joueur qui prend le contrôle de celles-ci), le Président peut tenter de lutter contre la tension montante.

Pour cela, il peut corrompre les unités déployées en leur offrant des pots-de-vin. Il vaut d'ailleurs mieux qu'il le fasse après la phase "Assassinat" d'un tour. Il indique alors quel type d'unités il veut corrompre et paie un nombre de MP correspondant au nombre d'unités de ce type présentes sur le plateau. Celles-ci sont alors retirées du jeu...

EN GUISE DE CONCLUSION

Ces variantes sont jouées depuis longtemps par ceux qui connaissent JUNTA depuis la parution de sa première édition américaine en 1979. Il en existe d'autres - plus ou moins intéressantes - qui font aujourd'hui quasiment partie du domaine public, tant elles sont répandues. La plupart d'entre-elles ont pour but d'introduire plus de réalisme' dans le jeu, et beaucoup y parviennent sans réduire sa jouabilité. Quoi qu'il en soit, il importe de ne pas en introduire trop à la fois, le jeu risquant alors d'atteindre un niveau de complexité tel, qu'il ne serait plus possible d'y jouer avec des nouveaux venus qui ne les connaîtraient pas.

Ceci dit, n'hésitez pas à nous envoyer vos propres variantes. JUNTA est un jeu ouvert sur tant de possiblités, que notre seul problème sera de choisir les modifications ou les ajouts qui pourront - sans pervertir ni son thème, ni ses règles - augmenter le plaisir de jouer. ■



INVINCIBLE A ARMADA !

par Philippe des Pallières et Patrice Pillet

Armada est un jeu à la fois simple et complexe. Simple parce que ses mécanismes et ses règles sont faciles à comprendre et à apprendre. Complexe, parce qu'il faut de nombreuses parties pour découvrir toutes ses possibilités. Et même si la chance joue un rôle dans les combats et les découvertes, notamment, elle ne peut pas suffire à assurer la victoire à elle seule. Philippe des Pallières et Patrice Pillet, les créateurs d'Armada, vous révèlent ici quelques trucs qui vous rendront imbattables... ou presque !



Il n'y a pas de tactiques gagnantes à tous coups à Armada, ce serait réduire le jeu à une sorte de puzzle qui aurait épuisé ses possibilités une fois terminé. A chaque partie, il vous faut tenir compte d'un certain nombre d'impondérables (adversaires, conditions et hasard) que vous devez à tout prix dominer pour l'emporter. Pour cela, il faut faire preuve de vivacité d'esprit et savoir toujours s'adapter aux situations qui se présentent. Les conseils proposés ci-dessous vous aideront à réagir avec une efficacité optimale à tous les problèmes qui pourront se poser à vous.

BIEN COMMENCER

Dès le commencement, il vous faut déjà avoir une idée des conditions de victoire que vous souhaiteriez remplir. Le tout est de ne pas agir suffisamment ouvertement pour que vos adversaires comprennent trop vite votre statégie. Ainsi, si vous vous êtes fixé comme objectif de conquérir 4 villes en plus de votre base, rien ne vous empêche d'installer un gros contingent d'armées sur un comptoir proche du pays de votre future "victime", plutôt que de l'attaquer directement. En tout cas, si jamais vous prenez conscience en cours de jeu que vos chances de réussite diminuent sérieusement, n'hésitez pas à changer d'objectifs avant qu'il ne soit trop tard.

Le plus grand danger que vous ayez à affronter en début de partie, c'est celui de perdre votre seul et unique bateau. A ce stade du jeu, vous devez donc le protéger à tout prix, afin que la route du Continent Mystérieux ne vous soit pas définitivement coupée. Bien sûr, si vous chargez dix de vos quinze armées de départ sur ce navire, vous prenez le risque de voir des adversaires débarquer en force sur votre territoire. Mais c'est un choix qui peut être justifié : une fois rentré de votre mission d'exploration, ils seront peut-être suffisamment affaiblis pour que vous puissiez les chasser sans trop de problèmes...

En observant le plateau de jeu, vous pouvez constater que pour chaque pays, il existe un chemin permettant d'accéder au Continent Mystérieux en parcourant seulement deux cases marines. Il peut être particulièrement intéressant de faire partir votre bateau de la ville qui se trouve à cet endroit. Ainsi, vous pouvez gagner deux "coups" (un à l'aller, un au retour) et cela peut avoir son importance !

SAVOIR ALLER TROP LOIN

Pour gagner à Armada vous devez penser en "conquérant". Oubliez vos amitiés et votre timidité, et n'ayez en tête que votre victoire finale. Il vous faut être impitoyable si vous voulez l'emporter, ce qui ne doit pas vous empêcher d'être courtois et affable avec vos adversaires, car en tout état de cause la ruse doit toujours l'emporter sur la méchanceté gratuite. Ainsi, évitez les vengeances stériles : pendant que vous chercherez à laver l'affront que vous a fait un joueur, les autres en profiteront pour s'approcher des conditions de victoires. Avec Armada, les plats qui se mangent froids sont souvent dégustés par leurs cuisiniers...

La plus grande erreur que commettent cependant certains joueurs débutants est de s'acharner quand une situation n'est pas favorable. A chacun de vos tours, vous ne disposez que de dix "coups" pour agir. Si, par exemple, vous êtes en train de vous battre et qu'il ne vous en reste plus qu'un ou deux, réfléchissez bien ! Ne risquez vous pas d'être une proie facile si vous ne vous déplacez pas ? Le jeu vaut-il la chandelle ? Ne vaut-il mieux pas faire une prise de rente ou changer un or en armées ? Pour remporter un combat hasardeux, vous risquez de vous mettre en mauvaise posture. En règle générale, n'oubliez jamais que vous n'êtes pas seul et que vos ennemis guettent la moindre erreur de votre part pour en tirer parti. Mieux vaut alors apprendre à abandonner des objectifs mineurs pour ne pas compromettre vos chances de victoire finale.

LA DIPLOMATIE TACITE

Sachez toujours mesurer la force de vos adversaires et définissez-vous un "ennemi privilégié", dont vous pourrez changer en cours de partie, et que vous désignerez à la juste vindicte de vos partenaires. Pendant qu'ils s'occuperont de lui, vous bénéficierez d'un répit que vous pourrez mettre à profit ! De même, il faut parfois accepter de "s'associer"

avec un autre joueur pour en affaiblir un troisième plus puissant, quitte à se retourner contre son "allié" par la suite. Ainsi dans une partie à trois, par exemple, l'ennemi privilégié, parce que plus puissant au départ, est celui qui occupe la position centrale, les deux autres nations doivent donc chercher à le contenir.

Pour de telles associations, on parle de "diplomatie tacite", car il n'existe pas dans les règles de procédures permettant des alliances déclarées. De sorte que si vous voulez céder de l'or à un allié temporaire, il vous faut le placer dans une position telle que le dit "allié" puisse s'en emparer, car il est interdit d'avoir des pions de couleurs différentes sur une même case ou un même bateau. Il n'est donc pas question de faire des "cadeaux" à ses adversaires.

L'ART DE NE PAS SE FAIRE ATTAQUER

Il est particulièrement désagréable d'être la cible de ses adversaires : on perd du temps et... souvent plus encore ! Il faut donc leur ôter leurs intentions belliqueuses à votre égard. Pour cela, il y a deux moyens, la discrétion et la dissuasion. Evitez de vous faire remarquer autour du plateau de jeu. Ne criez jamais victoire lorsqu'il vous arrive quelque chose d'heureux et - surtout - ne faites pas trop voir votre force réelle. Avoir trop d'armées en jeu peut provoquer des réactions agressives de la part des autres joueurs, gardez donc toujours un peu d'or en réserve. Inversement, n'empilez pas inconsidérément votre or, une belle pile peut tenter les pirates !

Armada est aussi un jeu où la dissuasion joue un grand rôle. D'ailleurs la meilleure défense est encore de faire en sorte que l'ennemi n'ose pas vous attaquer. Bien sûr, vous ne serez jamais assez puissant pour vous protéger sur tous les fronts.

Alors, faites des choix stratégiques et défendez en priorité ce qui vous est le plus utile : base, comptoirs, bateaux, etc. Et puis, n'hésitez pas à menacer un ennemi qui vous met en danger, même si vous ne l'attaquez pas systématiquement. Vous ne devez pas oublier la grande mobilité de vos forces rendue possible par un capital d'actions de 10 "coups" ; un bateau chargé de troupes est capable à tout instant d'attaquer très loin chez l'adversaire...

DE L'IMPORTANCE DES BATEAUX

Les bateaux sont les pièces maîtresses d'Armada. Ils sont indispensables pour transporter des troupes sur le Continent Mystérieux et ramener l'or chez soi. Ils sont également capables de porter l'attaque au coeur du dispositif ennemi et de couler - voire de "récupérer" - les navires adverses. Aussi est-il nécessaire de les défendre, la possession d'un bateau étant relativement plus importante que celle d'une base.

Laissez toujours un nombre d'armées suffisamment dissuasif à bord d'un bateau. Trois est un minimum, car il faut alors au moins deux attaques réussies pour vous le prendre ou l'envoyer par le fond. Maintenez aussi en permanence une distance de sécurité entre vos bateaux et ceux de vos adversaires, cela fera autant de points d'actions dépensés en déplacements plutôt qu'en combat par vos agresseurs éventuels. N'oubliez pas non plus d'éloigner vos navires des côtes , car ils peuvent aussi être attaqués par voie de terre !

Le nombre optimal de bateaux que vous puissiez avoir est deux. Dans ce cas de figure, chacun peut assurer le soutien défensif de l'autre en ripostant aux attaques dont il est victime. De plus, vous avez alors assez peu de chances de vous faire détruire toute votre flotte en un seul tour. N'avoir qu'un seul bateau, par contre, c'est s'exposer à des attaques éclair de corsaires dirigées par les autres nations. Trois bateaux assurent une sécurité supplémentaire, mais il est souvent difficile de les utiliser tous ensemble et l'un d'entre-eux risque d'être un peu inutile.

LA GESTION DES RISQUES

Armada est un jeu où il faut savoir à tout moment prendre des risques en appréciant avec le plus de précision possible ses chances de réussite, pour avoir une grande souplesse de décision et de réaction. Un jeu où le hasard (pondéré) joue en faveur de l'attaquant, sans pour autant que celui-ci puisse prendre ses rêves pour des réalités. Quoi qu'il en soit, un joueur qui persiste à rester sur la défensive par crainte de ses adversaires n'a aucune chance de victoire. Ce qui ne veut pas dire que la chance sourit aux imprudents !

Il est bon de toujours garder un peu d'or en réserve, surtout s'il n'en reste plus beaucoup à découvrir sur le Continent. Il pourra, le cas échéant, être transformé en troupes, rendant possible des opérations coup de poing particulièrement désagréables pour vos adversaires.

Choisissez plutôt de prendre vos rentes à la fin de votre tour, tout particulièrement si vous avez la possibilité d'accroître le nombre de vos territoires sur le Continent Mystérieux (ex : passer de 8 à 10 territoires). Si vous n'avez plus de bateaux et que vous êtes isolé sur le Continent, ce principe peut éventuellement vous permettre d'augmenter le nombre de vos troupes, à condition d'être prudent. Même dans ce cas, vous avez encore des chances de gagner.

Le nombre limité d'armées disponibles dans la boîte a été voulu. Il oblige à gérer ses forces au mieux, sans compter uniquement sur leur importance numérique. Valoriser ses forces consiste donc avant tout à affaiblir l'adversaire et à occuper de bonnes positions, bref, à faire de la bonne stratégie ! Il faut d'ailleurs remarquer qu'il peut être parfois utile, lorsqu'on atteint le nombre limite de 50 armées, de mener des combats en vue de perdre des troupes qui, par la prise de rentes, pourront être replacées sur d'autres fronts.

Les vieux capitaines ont aussi un dicton que vous ne devez pas méconnaître : Deux bases, c'est toujours mieux qu'une !. Sans base, vous devenez extrêmement vulnérable, alors...

LES PARTIES EN DIX TOURS

Elles imposent une tension de tous les instants. Plus que jamais, il faut savoir changer d'objectifs à temps. Ainsi si une victoire par conquête semble impossible dans le temps restant à jouer, il vaut mieux alors établir une stratégie fondée sur le décompte des points (ex : construire un bateau à 25 points, plutôt que de transformer de l'or en armées).

Quoi qu'il en soit, il faut penser à défendre fortement ses positions, car on a rarement l'opportunité de les reconquérir, et ne pas oublier au dixième tour d'attaquer en priorité la nation qui joue la dernière, car elle ne sera pas attaquée après la fin de la partie. ■

RENCONTRE COSMIQUE

AUTANT EN EMPORTE LE VENT COSMIQUE

Par Pierre Cléquin

Comment peut–on se lasser de Rencontre Cosmique ? Faisant appel aussi bien á des notions de stratégie que de diplomatie, ce jeu est beaucoup moins simple qu'il n'y paraît au premier abord. En effet, il ne révèle toutes ses subtilités qu'après de nombreuses parties au plaisir toujours renouvelé. C'est pourquoi aujourd'hui, un joueur acharné vous fait part des réflexions et des variantes qui sont nées de sa longue expérience des affrontements intersidéraux... Le présent article s'adresse aux joueurs intrépides qui souhaitent approfondir les possibilités quasi–illimitées de Rencontre Cosmique. Dans un souci de simplicité, les suggestions proposées ci–dessous sont présentées selon le même format (ordre et titres) que les règles du jeu. Essayez–les toutes, mais au compte–goutte. Vous ne les apprécierez que mieux!

Comment gagner la partie

En fait, ce paragraphe aurait dû s'intituler "Mais quand est-ce que ça va donc s'arrêter ?..." Car savoir comment remporter une Rencontre Cosmique est une toute autre histoire ! Bref, passons à notre première suggestion : si vous êtes pressés, jouez en 4 bases gagnantes, et si vous êtes très motivés, jouez en 6 bases gagnantes. Ces changements peuvent déjà bouleverser profondément la physionomie d'une partie, mais ce n'est qu'un début.

Le déroulement de la partie

Le processus du Duel vous a été aimablement pré-découpé en phases numérotées de 1 à 11. Un conseil : respectez strictement cet ordre des choses. En effet, nombre d'interventions parasitaires (pouvoirs, édits, etc.) ne peuvent avoir lieu qu'à des moments bien précis. Or, il est d'usage chez certains joueurs pointilleux de n'accepter aucune rétroactivité dans les actions de jeu. Dans ces conditions, pas question de récupérer un pion du Trou Noir (phase 2) après avoir convoqué ses alliés (phase 7), par exemple. C'est dur, mais quelle ambiance!

Tirez de nouvelles cartes

Dans l'état actuel du jeu, les seuls Edits utilisables au moment de reprendre sept cartes sont La Peste et Anneaux de Moebius. Il n'est évidemment pas question de "zapper" un Pouvoir à l'avance. Histoire de changer un peu, vous pouvez décider que tous les Edits sont défaussés sans être utilisés au moment où l'on reprend sept cartes (et c'est valable pour le Vulch !). Vous voyez bien que nous ne cherchons pas qu'à compliquer les choses.

Prenez un de vos pions dans le Trou Noir

Loi générale (et néanmoins optionnelle) : tout pion qui est retiré du Trou Noir par un joueur - à tout moment du jeu et par quelque moyen que ce soit - ne peut être placé que sur des bases lui appartenant dans son système natal. Assez d'excès !

Tirez un disque stellaire de la tasse de la destinée

1 - Désignation du lieu d'attaque

Voici deux variantes dont le point commun est de rallonger sensiblement la durée de la Rencontre, tout en apportant une notion de "tactique défensive" et une pointe d'exotisme.

a. Variante MTZ : la couleur du disque extrait de la Tasse de la Destinée désigne l'adversaire du Duel, mais celui-ci peut être attaqué en n'importe quel point de la galaxie où il possède une base.

b. Variante MTPLR : la couleur du disque désigne le système où se déroule le Duel, mais l'adversaire peut être n'importe quel joueur ayant une base dans ce système.

Note : si vous aimez l'imprévisible, vous pouvez - avant le début de la partie - marquer un O, un Z ou un P sur chacun des trois Disques Stellaires de chaque couleur. Lorsque le disque tiré portera un O, jouez le Duel selon les règles officielles. Si c'est un Z, utilisez la variante MTZ. Et si c'est un P, jouez la variante MTPLR. Délicieusement machiavélique, n'est-il pas ?

2 - Renforts sans efforts

Vous pouvez à tout moment "débarquer" des pions supplémentaires sur une de vos bases, à condition de pouvoir pointer le Cône vers cette base en accord avec les directives de la Tasse de la Destinée. De plus (sauf en cas de variante MTZ), vous pouvez de la même manière débarquer des pions sur une

planète inoccupée de votre propre système, lorsque le disque extrait de la Tasse désigne ce dernier. Dans tous les cas, vous ne pouvez pas transférer plus de 4 pions (puisque vous utilisez le Cône d'Hyperespace) et cette action doit être considérée comme un Duel gagnant en ce qui concerne votre tour de jeu.

Pointez le Cône de l'Hyperespace vers une planète

Quand vous attaquez votre propre système (ou à tout moment si vous jouez la variante MTPLR), il se peut que vous pointiez le Cône vers une planète occupée par plusieurs autres joueurs. Dans ce cas, désignez immédiatement celui qui sera votre adversaire pour ce Duel. Aaaah, ça fait du bien de dire une bonne évidence de temps en temps...

Rassemblez des pions sur le Cône de l'Hyperespace

Là encore, amateurs de "Jeu Dur", faites attention à la rétroactivité. Exigez que les joueurs annoncent le nombre de pions qu'ils veulent placer dans le Cône et s'y tiennent !

Le jeu des cartes de duel

Rencontre Cosmique est un des rares jeux de plateau à présenter autant de similitudes avec les jeux de cartes traditionnels. Vous serez donc très avisés en adoptant les tics et tactiques de ces derniers. Mais n'oubliez jamais qu'ici, une "main pauvre" ou l'absence de calculs (que ce soit par flemme ou par conviction) peuvent être efficacement compensées par l'usage judicieux - ou pervers - des Edits, Pouvoirs, Marchés et coups de bluff... Il ne faut pourtant pas confondre "mauvaise foi amusante" avec "mauvais esprit barbant".
Ainsi par exemple, il est recommandé de laisser un répit bref - mais suffisant - entre le moment où on pose les cartes

LES MILLES FACETTES DU FUTUR

En attendant l'ineffable plaisir de découvrir les multiples extensions officielles de Rencontre Cosmique, voici quelques petites friandises...

Deux pouvoirs extraterrestres inédits

- Le Bateleur (O) :

Vous avez le pouvoir de manipuler. Lorsque vous êtes joueur principal dans un Duel, votre adversaire doit jouer en premier 2 cartes faces cachées. Vous tirez alors au hasard l'une de ces cartes et la placez dans votre main. Puis vous jouez votre carte de Duel et le combat est résolu normalement. Si votre adversaire n'a plus en main qu'une seule carte de Duel, il doit vous le signaler et vous ne pouvez pas utiliser votre pouvoir.

- Le Jumeau (F) :

Vous avez le pouvoir de similitude. Lorsque vous n'êtes pas du tout impliqué dans un Duel, vous pouvez désigner parmi les joueurs concernés (alliés inclus) votre "jumeau", avant que les cartes de Duel ne soient jouées. Une fois le Duel résolu, il vous arrive exactement la même chose qu'à votre jumeau : s'il va au Trou Noir ou s'installe sur une base, vous placez autant de pions que lui ; s'il reçoit des récompenses ou consolations, vous en faites autant (mais après lui !) ; s'il conclut un marché, vous obtenez la même chose que lui (mais vous ne pouvez pas participer à la discussion), etc...

Une extension non moins inédite : Les Chefs

- Préparation :

A l'aide d'un marqueur adhésif quelconque, vous distinguez 5 des 20 pions de chaque couleur de votre jeu. Chacun de ces pions devient maintenant un "chef".
Mise en place : au début de la partie, chaque joueur place un, et un seul, de ses chefs sur chaque planète de son système, en compagnie de trois pions normaux.

- Valeur des chefs :

Lorsqu'un groupe de pions comprend un - et un seul - chef, la valeur du groupe de pions est doublé (ex : 2 pions plus un chef égalent 6 pions !). Lorsqu'il y a plus d'un chef présent, il n'y a aucune modification. Un chef seul est considéré comme un pion normal.

- Chefs au Trou Noir :

Quand un chef est placé dans le trou noir, laissez bien visible la face portant une marque. Pour sortir, un pion chef vaut deux pions normaux. Au début d'un combat, on peut donc - au lieu de libérer un pion normal - retourner un pion chef en le laissant dans le Trou Noir. Il pourra ensuite être libéré comme un pion normal. En cas de récompense, il suffit de remplacer deux pions normaux par un chef.

- Chefs et Pouvoirs (optionnel) :

Quand on a trois chefs dans le Trou Noir, on perd son pouvoir. Cette règle s'ajoute à celle concernant les planètes du système d'origine.

de Duel et celui où on les retourne. Le jeu est suffisamment ouvert à toutes sortes de "finasseries" pour que l'on évite d'utiliser la dextérité manuelle pour annihiler certains pouvoirs (nos amitiés au Sorcier !).

Si les deux joueurs jouent chacun une carte de Compromis

La réussite ou l'échec d'un marché est bien souvent un facteur déterminant pour la victoire finale. C'est à Vous de faire valoir vos intérêts propres par tous (oui, tous !) les moyens que vous jugerez bon.
Option : un joueur ne peut offrir une base dans les termes d'un marché, que si cette base est dans son système natal et/ou s'il est le seul à l'occuper. Malgré son côté restrictif, cette option ne manque pas d'intérêt tactique.

Les cartes d'Edit

"Un bon Edit dans la main vaut mieux que deux dans la Pioche !" (Vieux proverbe Vulch). Attention : l'utilisation des Edits obéit aux principes généraux de la loi de Parcimoni et Bonessian. Quelques commentaires ? Bon, si vous insistez...

- *Anneaux de Moebius* : il n'y en a que deux dans le jeu. Alors ne soyez pas trop pressé pour jouer le vôtre, à moins que vous n'ayez vraiment beaucoup plus de pions dans le Trou Noir que les autres joueurs.

- *Champ de Force* : surtout, jouez-le au tout dernier moment, et seulement pour chasser les alliés vraiment indésirables (en vous ménageant l'éternelle reconnaissance des autres...).

- *Contrôle Emotionnel* : gardez-le pour un Duel vraiment décisif. C'est une carte idéale pour saper le moral d'un joueur trop persuadé qu'il est en train de gagner sa dernière base...

- *Gaz Stellaire* : ce véto n'est utile que si la consolation que doit prendre votre adversaire risque d'être trop importante. Quand vous jouez cette carte, n'oubliez pas de l'accompagner d'un *Pffffuit* délicatement méprisant.

- *La Peste* : oui, d'accord, c'est une carte très tactique... Mais il est tellement plus agréable de la jouer simplement avec haine et/ou désir de vengeance.

- *Zap Cosmique* : le champ des considérations sur le Zap étant trop vaste, il ne sera pas abordé ici... (Une commission spéciale s'en occupe. L'ordre du jour : Peut-on s'auto-zapper ?...)

Très important : n'oubliez pas que vous pouvez utiliser les Edits en faveur d'un autre joueur, notamment (c'est le cas le plus courant, je vous le concède) pour embêter une tierce personne.

Les Pouvoirs Extraterrestres

Ce sujet mériterait un article à part entière, pour l'instant, nous nous en tiendrons à quelques remarques générales. Tous les pouvoirs sont des outils puissants, mais chacun a sa propre conception stratégique de la Rencontre Cosmique. Etudiez donc attentivement le texte décrivant votre pouvoir, sans négliger la Note Historique qui contient souvent de précieuses indications quant à la mentalité à adopter pour en faire le meilleur usage. Enfin, si vous choisissez votre pouvoir, faites-le en tenant compte de votre personnalité et de votre humeur du moment. Vous voulez jouer les gros bras ? Essayez le Virus, le Zombie, le Macron ou bien l'Amibe. Vous aimez les fins calculs ? Faites plutôt dans le Chronos. Si vous êtes passé Maître dans l'art sacré du Baratin, le Chercheur et l'Empathe sont pour vous. Et si vous êtes paresseux, vous adorerez la simplicité du Clône, du Laser, de l'Oracle ou du Voleur... De toutes façons, changez, échangez, usez et abusez de tout ; vous ne vous en lasserez pas...

Les parties à deux joueurs

Ceci n'est ni une variante, ni un conseil, c'est un ORDRE ! Effacez tout ce qui est écrit dans l'encadré en bas et à gauche de la page 7 des règles et remplacez par le texte suivant : "chaque joueur prend deux systèmes planétaires qui sont placés en opposition (le plateau étant installé comme pour quatre joueurs). Toutes les règles du jeu s'appliquent, sauf, bien entendu, TOUT ce qui concerne les alliances. Les deux systèmes de chaque joueur sont distincts et chacun aura - au moins ! - un pouvoir et un jeu de cartes. Il est interdit de les mélanger ou de les échanger. La Tasse de la Destinée est utilisée. Les joueurs jouent à tour de rôle et ne peuvent pas employer le même système pendant deux tours consécutifs. Pour gagner, deux options : soit faire cinq bases avec ses deux couleurs, soit avec une seule (ce qui est plus long)."

Variantes

Attention, attention, voici des variantes de variantes !

- *Plusieurs pouvoirs par joueur* : à quoi bon posséder plusieurs pouvoirs, si c'est pour les perdre tous dès que vous n'avez plus trois planètes dans votre système natal ? Perdez plutôt un seul de vos pouvoirs lorsque vous êtes chassé de votre troisième planète d'origine, un autre en perdant votre quatrième planète... Et tous ceux qui restent quand vous perdez votre dernière planète.

- *Choix total* : tous les pouvoirs sont distribués équitablement entre les joueurs, et chacun choisit celui (ou ceux) qu'il utilise pour cette partie.

- *Pouvoirs cachés* : les pouvoirs sont dissimulés aux autres joueurs jusqu'au moment où leurs propriétaires jugent opportun de les révéler. Attention : lorsqu'un pouvoir est révélé, il n'agit que si les conditions de son utilisation sont entièrement respectées à ce moment précis (exercice : étudiez le cas du Macron).

- *Un pouvoir par planète* : chaque joueur attribue un pouvoir à chaque planète de son système natal. Un pouvoir est perdu quand le joueur ne contrôle plus la planète à laquelle il est attaché. On le regagne si on reconquiert cette planète.

Epilogue

Il est temps de vous laisser reprendre le cours du jeu, avec l'espoir que ces divagations ludiques vous seront de quelque utilité. Nous attendons avec une grande impatience vos propres commentaires, suggestions et questions pertinentes. Pour l'heure, avis aux clubs : dépêchez-vous d'organiser des tournois ! ■


Malefices
L'APPEL de CTHULHU
ARMADA
AMIRAUTE
JUNTA
Légendes Celtiques
PABANBIA
Ave Tenebrae
2EME D.B. II PARIS
RENCONTRE COSMIQUE
FRIEDLAND
La Table Ronde